LIBRO dot com

Baden Powell of Gilwel

ESCULTISMO PARA MUCHACHOS

PREFACIO

Alguna vez fui muchacho.

La mejor época de mi juventud fue cuando recorrí el mar a lo largo de las costas de Inglaterra como Scout marino en compañía de mis cuatro hermanos. No éramos realmente Scouts marinos, pues los Scouts marinos no habían sido creados todavía. Pero contábamos con un bote de vela de nuestra propiedad en el que vivíamos y hacíamos travesías sin importarnos la estación o la clase de tiempo. A veces gozábamos y a veces teníamos dificultades a causa del mal tiempo; pero aceptábamos por igual lo difícil y lo fácil.

Más tarde, en mis horas libres, durante mis días escolares, practiqué el Escultismo en los bosques cazando conejos y guizándolos; observando los pájaros; siguiendo las huellas de los animales y otras cosas semejantes. Después, cuando ingresé en el ejército, tuve entretenimiento sin fin con la caza mayor, en los bosques de la India y el África, y viviendo entre los leñadores del Canadá. Luego practiqué el verdadero Escultismo en las campañas de África del Sur.
Me divertí tanto en esta clase de vida que pensé: "¿Porqué los jóvenes de mi tierra no la han de gustar también?" Sabía que todo muchacho, por cuyas venas corre sangre roja, siente deseos de aventura y de vivir al aire libre y me decidí a escribir este libro para enseñar cómo puede hacerse.
Y vosotros lo habéis tomado con tanto entusiasmo que ahora no solamente existen cientos de miles de Boy Scouts sino más de tres millones en el mundo entero. (1)
Por supuesto que un muchacho no debe esperar convertirse en hábil guardabosque en una región apartada, de la noche a la mañana, sin aprender algunas de las artes y prácticas difíciles que acostumbran estos hombres, Si estudiáis este libro, encontraréis en él sugestiones sobre cómo hacer las cosas y de esa manera aprenderéis por vosotros mismos en vez de recurrir a un profesor que os enseñe.
Os daréis cuenta de que el objeto de convertiros en un Scout eficiente y capaz, no es solamente para gozar y correr aventuras, sino que, como los guardabosques, los exploradores y los guardafronteras a los que tratáis de imitar, os estáis capacitando para ser

útiles a vuestro país y poder servir a vuestros semejantes cuando estos necesiten vuestra ayuda. Tal es la meta de los hombres mejores.
Un verdadero Scout es visto por los demás muchachos y por las personas mayores, como un muchacho en quien se puede confiar que cumplirá su deber sin importarle la dificultad o el peligro; que está siempre contento y alegre, por grande que sea la dificultad con que se enfrente.
He puesto en este libro todo lo que os pueda hacer falta para convertiros en Scouts de esta clase. Leed, pues, el libro, practicad sus enseñanzas y yo espero que gocéis tanto siendo Scouts como yo he gozado.

Baden Powell of Gilwel
Jefe Scout del Mundo

(1) El lector ha de tener en cuenta que estas cifras y otras que aparecerán en el curso del libro, son referidas a la época en que BP escribió la obra. (Nota del editor).

ESCULTISMO PARA MUCHACHOS

Capitulo 1 - ARTE SCOUT
FOGATA No. 1
TRABAJOS SCOUTS

Scouts pacíficos - Kim - Muchachos de Mafeking

Yo me imagino que todo muchacho desea ayudar a su país de una u otra manera. Un medio fácil de conseguirlo es hacerse Scout.
Como sabéis, se llama Scout a todo soldado escogido por su inteligencia y su valor y al que se le encarga, en tiempo de guerra, de preceder al ejercito para descubrir al enemigo y proporcionar al mando las informaciones de cuanto ha sabido ver.
Pero además de Scouts de guerra, hay también Scouts de paz, hombres que en tiempo de paz hacen una labor que exige las mismas condiciones de habilidad. Los tramperos de América del Norte, los colonos de América del Sur, los Cazadores de Africa Central, los descubridores, los colonos, los exploradores de las tierras vírgenes, los misioneros de Asia y de todas las partes del mundo, los hombres de los bosques australianos, los alguaciles del noroeste de Canadá y del Africa del sur y tantos otros, son exploradores pacíficos, hombres en toda la extensión de la palabra, curtidos en las artes del explorador, sabiendo vivir en el monte, capaces de encontrar siempre su camino y sabiendo descubrir e interpretar los rastros y las huellas. Saben cuidar de su salud sin tener que recurrir al medico, son fuertes y osados, prontos a hacer frente al peligro y siempre dispuestos a prestarse auxilio mutuamente. Están habituados a tener la vida en sus manos y a darla generosamente si el bien de su país hiciere preciso este sacrificio.

Los colonizadores, cazadores y exploradores en todo el mundo son Scouts. Deben saber cómo cuidar de sí mismos.

Abandonan las comodidades para entregarse a su misión y no hacen esto para divertirse sino para cumplir con un deber para con su país, sus compatriotas o sus superiores.

Es una vida grandiosa; pero no puede emprenderse de buenas a primeras; es necesario prepararse para ella.
Los que logran el éxito son los que han aprendido las artes del Scout cuando aun eran niños.
El Escultismo es útil en todos los géneros de la vida. Un gran físico dice que este tiene gran valor para el hombre de ciencia. Un notable médico señala la necesidad que tiene un doctor o un cirujano de notar, como lo hace un Scout, los pequeños detalles y conocer su significado.
Así pues, voy a deciros cómo podéis aprender este arte por vosotros mismos y practicarlo sin abandonar vuestro país. Es muy fácil aprender, y muy interesante cuando se esta iniciado. Lo más sencillo es que ingreséis en una Tropa de Scouts.

La vida de un guardafrontera es magnifica, pero para vivirla hay que prepararse con anticipación ante las dificultades que puedan presentarse.

Las aventuras de Kim.

En una historia de Kipling titulada Kim, puede verse mucho de lo que es un Scout. Kim, cuyo verdadero nombre era Kimbal O'Hara, era hijo de un sargento de un regimiento irlandés en la india. Quedo huérfano siendo aun niño y bajo el cuidado de su tía.
Sus compañeros de juego eran todos indígenas; sabía la lengua del país mejor que ningún europeo. Trabo gran amistad con un viejo fakir que recorría el país y viajo con él por todo el norte de la India. Cierto día encontró el viejo regimiento de su padre y como entrase a ver el campamento inspiró sospechas de que pudiera ser un ratero y fue detenido. Al ser registrado le encontraron su acta de nacimiento y al saber quien era lo adoptó el regimiento encargándose de su educación; pero a cada permiso Kim se vestía de indio y se iba con los indígenas.
Mas tarde, hizo conocimiento con un tal Mr. Lurgan, comerciante de joyas y de antigüedades que, por su conocimiento de las gentes del país estaba afiliado al servicio de informaciones.
Viendo Kim tan bien informado de las cosas y las costumbres indias penso que haría un buen agente de informaciones, como si dijéramos un detective para indígenas. Por lo tanto, dio a Kim clases de observación y le hizo ejercitar su memoria para recordar pequeños detalles, cosas importantes en el adiestramiento de un Scout.

Adiestramiento de Kim.

Lurgan empezó por enseñar a Kim una bandeja llena de joyas, se las hizo ver durante un minuto, después las cubrió con un pañuelo y le pregunto cuantas y que clase de piedras había visto. Al principio solo se acordaba de algunas y su descripción era muy imperfecta; pero después de algunos ejercicios consiguió acordarse muy bien de todas, así como de cualquiera otra clase de objetos que se le mostraran.
Al fin fue nombrado miembro del Servicio Secreto; se le dio un signo de reconocimiento: un relicario o insignia que debía llevar colgado del cuello y una frase que dicha de cierta manera, revelaba su condición de agente del Servicio.

Kim en el Servicio Secreto.

Un día encontró Kim un compañero desconocido, en el vagón de un tren. Era un indígena que estaba bastante herido en la cabeza y en los brazos. Este explicó a los demás viajeros que había sufrido un accidente en el coche al dirigirse a la estación; pero Kim, como buen Scout, noto que las heridas no eran equimosis, como debía suponerse en una caída, sino cortes limpios. Mientras el otro se vendaba la cabeza, Kim reparo que llevaba una insignia semejante a la suya; y se las arreglo de modo que el hombre pudiera ver la que él llevaba. Enseguida el otro deslizo en su conversación algunas palabras secretas y Kim le respondió con otras. El extranjero atrajo entonces a Kim aparte y le explico que era portador de un despacho secreto y que habiendo sido descubierto por ciertos enemigos del gobierno, habían intentado matarle; probablemente tendrían conocimiento de su presencia en el tren, y telegrafiarían a sus cómplices de todas las estaciones del trayecto. Se trataba de entregar el despacho a un oficial de policía y evitar caer preso por los enemigos. Kim tuvo la idea de proponerle un buen disfraz.

Kim disfrazó al hombre de pordiosero, con una mezcla de harina y ceniza.

He aquí un mapa de Africa del Sur. Si lo examináis con cuidado, encontraréis Mafeking y otros lugares mencionados en este libro.

Hay en la India multitud de santos mendicantes que recorren el país. Van casi desnudos, cubiertos de ceniza, con marcas pintadas en la cara. El pueblo, que admira su santidad, les socorre con muchas limosnas en dinero o en víveres. Kim mezclo harina y ceniza tomada de la pipa de un indígena, desnudo a su amigo y le embadurno; después con una cajita de pinturas que llevaba consigo le pinto en la frente las marcas apropiadas; le cubrió las heridas con harina y ceniza para que fueran menos visibles. Le despeino el cabello para darle el aspecto sucio de un mendigo y le cubrió de polvo. Su propia madre no le hubiera reconocido.
Poco después llegaron a una gran estación y vieron en el anden al oficial de policía a quien debían entregar el pliego. El falso mendigo lo atropello y el oficial le reprendió en ingles; aquel le replico montón e injurias en su lengua, pero introduciendo entre ellas las palabras secretas. El oficial, aunque aparentaba no comprender la lengua indígena lo entendió perfectamente. Viendo por las palabras secretas que se trataba de un agente. Fingió, pues detenerlo y lo condujo al puesto, donde pudo recibir el informe.
Por ultimo, Kim hizo amistad con otro miembro del servicio, un indígena de bastante cultura, un Badú, como se les llaman en la India, y le fue de gran utilidad, pues le ayudo a detener a dos oficiales que hacían espionaje.
Estas y otras aventuras de Kim, valen la pena leerlas, ya que demuestran los servicios que puede rendir a su país un Scout cuando esta bien adiestrado y es suficientemente inteligente.

Los muchachos de Mafeking.

Pude apreciar la utilidad de los muchachos haciendo función de Scouts, con motivo de la defensa de Mafeking, en 1899 y 1900.
Mafeking era una pequeña ciudad, como otra cualquiera, en las grandes llanuras del Sur de Africa.

Nadie había pensado nunca que pudiera ser atacada por un enemigo; pero esto os demuestra como conviene estar prevenidos para todo cuanto es posible y, no solamente para lo que es probable. Pues bien, cuando nos vimos atacados en Mafeking, distribuimos la guarnición en los puntos que precisaba proteger: setecientos hombres, agentes de policía y voluntarios. Después armamos a los hombres de la ciudad, unos trescientos aproximadamente.

Los muchachos de Mafeking prestaron magnifico servicio. Se les organizó en un cuerpo de cadetes, con un uniforme y se les ejercitó.

Algunos de estos eran viejos colonos a la altura de la situación; otros, en gran numero, dependientes de comercio, oficinistas, etc., no habían tomado nunca un fusil en sus manos. En total, disponíamos de mil hombres para defender una plaza que tenia ocho kilómetros de perímetro y encerraba seiscientas mujeres y niños blancos y unos siete mil indígenas.
La importancia de un hombre en tales circunstancias era inmensa y cuando disminuyo nuestro numero con los muertos y heridos, el trabajo de los combatientes y de los que tenían que montar las guardias creció en proporción.

El Cuerpo de cadetes de Mafeking.

Fue entonces cuando Lord Edward Cecil, el oficial de estado Mayor, reunió a los muchachos de la plaza y los organizo en un cuerpo de cadetes, dándoles un uniforme y enseñándoles el ejercicio.

Sello postal usado en Mafeking.

Era una alegre banda y muy útil. Hasta entonces habían sido precisos muchos hombres para transmitir ordenes y mensajes, montar guardias y hacer el oficio de ordenanzas. Todas estas faenas quedaron confiadas a los cadetes y así se dispuso de otros tantos hombres para reforzar la línea de fuego.
Los cadetes, bajo la dirección de su sargento mayor, un joven Goodyear, hicieron una labor excelente y ganaron bien las medallas que se les concedieron al fin de la guerra. Muchos tenían bicicletas; así pudieron establecer un correo que llevaba las cartas de los habitantes de la ciudad a sus familiares destacados en los limites exteriores, sin exponer estos mismos al fuego. Este correo tenia sellos especiales, representando un cadete en bicicleta.
Un día decía yo a uno de estos muchachos que acababa de atravesar un fuego nutridísimo:
"Te mataran uno de estos días, por pedalear así entre los obuses".
"Voy tan deprisa", me respondió, "que no pueden alcanzarme".
No tenían miedo aquellos pícaros; siempre estaban dispuestos a llevar ordenes, aun cuando cada vez que lo hacían arriesgaban la vida.

¿Lo haríais vosotros?.

¿Haríais vosotros otro tanto? Si un enemigo tirase de un extremo al otro de la calle y yo os mandara llevar un mensaje a la casa de enfrente, ¿iríais? Estoy seguro de que sí; pero no os agradaría mucho, probablemente.
Hay, pues, que prepararse de antemano. Es como meter la cabeza en agua helada; si os bañáis todos los días lo hacéis sin pensar, habéis adquirido la costumbre. Pero decidle que

lo haga a quien no esté habituado y vacilara. De igual modo un muchacho que tenga la costumbre de obedecer enseguida, cueste lo que cueste, cuando le pidáis cualquier cosa en servicio activo, por grande que sea el peligro, ira. Otro que no sepa obedecer, temblara, y hasta se dejara tratar de cobarde por sus amigos.
No es preciso esperar una guerra para ser un Scout útil. Hay infinidad de cosas que hacer en tiempo de paz, doquiera que vayáis.

Fogata No 2
LO QUE HACEN LOS SCOUTS

Vida al aire libre - Conocimiento de la Naturaleza - Caballerosidad - Salvamento de vidas - Fortaleza - Patriotismo.

Las Materias que siguen son las que vosotros deberéis conocer para ser buenos Scouts.

Vida al aire libre.

Acampar es lo más regocijado en la vida de un Scout. Viviendo al aire libre en medio de la naturaleza que dios nos ha dado, en los cerros y entre los arboles, los pájaros, las bestias, el mar y los ríos - es decir, viviendo en contacto con la naturaleza, en una tienda de campaña por casa, guisando nuestros propios alimentos y explorando -, lo que trae aparejadas salud y felicidad, cosas que no se pueden obtener entre muros de tabique y el humo de las ciudades. Excursionar internándose cada vez más en el campo, explorando cada día nuevos lugares, constituye una aventura gloriosa. Además, con ello se adquiere tal fuerza y tal resistencia, que pronto ya no importan el aire ni la lluvia, ni el frío ni el calor. Todo se recibe como viene, con tal sensación de confianza que permite enfrentarse sonriente a toda dificultad, porque sabe que al fin ha de triunfar.
Por supuesto, para poder gozar de un campamento y de una excursión, hay que saber hacerlo con propiedad.
Hay que saber por uno mismo cómo levantar una tienda o una cabaña; cómo encender una fogata; cómo cocinar los propios alimentos; cómo amarrar troncos de manera de construir un puente o una balsa; cómo encontrar el camino durante la noche, lo mismo que durante el día, en un paraje desconocido; y otra multitud de cosas.
Muy pocas personas aprenden estas cosas viviendo en lugares civilizados donde cuentan con una confortable y una cama muelle que dormir; donde sus alimentos les son preparados y cuando quieren encontrar su camino les basta recurrir a un policía. Pues bien, cuando estas personas tratan de hacer Escultismo o de explorar, se encuentran incapacitadas.
Aún vuestro héroe en los deportes, si lo colocáis en la selva al lado de una persona adiestrada en campismo y que sepa cuidar de sí misma, sus marcas como bateador no le servirá allí de nada; no será sino un Pie Tierno.

Conocimiento de la Naturaleza.

La manera de conocer a los animales es siguiendo sus huellas, arrastrándose hasta ellos para observarlos en su estado natural y estudiar sus hábitos.
El deporte de cazar a los animales consiste en la ciencia de acecharlos, no de matarlos. Ningún Scout, voluntariamente, mata un animal sólo por el gusto de matarlo; si lo hace es

para proporcionarse alimento, o porque aquél sea dañino. Si se observa con constancia a los animales al aire libre se llega uno a encariñar tanto con ellos que es imposible matarlos. Este conocimiento incluye, además de poder ver las huellas y otras pequeñas señales, la facultad de leer su significado, como por ejemplo el paso al que camina un animal, si éste va asustado o despreocupado, y así sucesivamente. Capacita al cazador para encontrar su camino en la selva o en el desierto. Le enseña cuáles son las frutas silvestres de que se puede valerse y las raíces que le pueden servir de alimento; cuál es el alimento favorito de los animales y que, por tanto, pueda atraerlos.
De la misma manera, en los lugares habitados capacita para leer las huellas de los hombres, caballos bicicletas, automóviles y deducir de ellas lo que está aconteciendo.
Se aprende a sacar consecuencias de pequeños detalles tales como el vuelo inesperado de un pájaro, lo que significa que alguien se acerca, aún cuando uno no puede verlo. Fijándose en el comportamiento y los vestidos de la gente y juntando esto con aquello, algunas veces puede uno darse cuenta de que traman algo que no es bueno. O puede deducirse que se encuentren afligidos y necesitan de ayuda o simpatía pudiendo vosotros ejercitar el deber primordial de un Scout, ayudar de la mejor manera a alguien que se encuentra en apuro. Recordad que es una pena para un Scout, cuando se encuentra entre otras personas, el que ellas vean antes que él cualquier cosa, grande o pequeña, cercana o lejana, alta o Baja.

Caballerosidad.

En la antigüedad, los caballeros eran verdaderos Scouts y su código muy semejante a la Ley Scout que tenemos actualmente.

Como antaño San Jorge, los Scouts de hoy día luchan contra todo lo que es malo y sucio.

Los caballeros consideraban su honor como el más sagrado de sus tesoros.
Jamás hacían nada que fuera deshonroso, como decir una mentira o robar. Preferían antes morir. Siempre estaban listos para defender a su rey, su religión, su honor.
Todo caballero tenía un pequeño séquito compuesto de un escudero y varios hombres de armas, exactamente como nuestro Guía tiene sus Subguía (o ayudante) y cuatro o cinco Scouts.

El Código de los Caballeros.

El séquito de los caballeros profesaba este código contra viento y marea, y todos tenían el mismo pensamiento que su jefe, a saber:
Su honor les era sagrado.

Como Scout estás obligado a hacer por lo menos una Buena Acción cada día.

Eran leales para con Dios, su Rey, su Patria.
Eran particularmente corteses y finos con las mujeres, los niños y los débiles.
Eran serviciales con todo el mundo.
Repartían dinero y alimentos cuando era necesario y para ello ahorraban su dinero.
Se adiestraban en el uso de las armas para poder proteger su religión y su patria en contra de sus enemigos.

Se conservaban fuertes, sanos y activos para poder llevar a cabo y bien todo esto.
Vosotros, Scouts, no podéis hacer nada mejor que seguir el ejemplo de los caballeros.
Un punto de gran importancia acerca de ellos era el que cada día prestaban un servicio a alguien, lo que actualmente es una de nuestras reglas.
Cuando vosotros os levantéis por la mañana, recordad que tenéis que hacer una buena acción durante el día. Haced un nudo en vuestra pañoleta o corbata para que os lo recuerde.
Si encontráis alguna vez que os habéis olvidado de hacer vuestra buena acción cotidiana, haced dos al día siguiente. Recordad que por vuestra Promesa Scout estáis comprometidos por vuestro honor a hacerlo. Pero no penséis que los Scouts solamente deben hacer una buena acción diaria, su obligación es hacer una; pero si pueden hacer cincuenta, tanto mejor. La buena Acción puede ser muy pequeña, tan solo poner una moneda en una alcancía para los pobres, ayudar a una anciana a cruzar la calle, dejar el asiento para que lo ocupe otra persona, dar agua a un caballo sediento o retirar del pavimento una cáscara de plátano. Una debe ejecutarse todos los días y sólo vale cuando no se acepta por ella retribución alguna.

Salvamento de vidas.

El hombre que salva la vida a un semejante, como cualquiera puede hacerlo en un accidente inesperado de los que ocurren en las grandes ciudades, las minas, las fábricas y, en general, la vida diaria, no es menos héroe que el soldado que en lo más rudo del combate corre a rescatar al compañero caído.
Miles de Scouts han ganado medallas por salvar vidas y yo espero que muchos más seguirán ganándolas.
Con seguridad muchos de vosotros en alguna ocasión podéis tener la oportunidad de salvar una vida; pero debéis ESTAR PREPARADOS para ello. Debéis saber lo que hay que hacer al ocurrir el accidente y ejecutarlo ahí mismo. No basta leer acerca de ello en un libro y creer que ya se sabe. Hay que practicarlo con frecuencia, repitiendo lo que haya que hacer, tal como taparos la boca y la nariz con un pañuelo mojado que os permita respirar en medio del humo; cómo rasgar una sábana en tiras para formar una cuerda que permita escapar de un incendio; cómo abrir un respiradero para dar ventilación a un drenaje lleno de gas; cómo levantar y conducir a una persona en estado inconsciente; cómo salvar y revivir a una persona aparentemente ahogada, y así sucesivamente.
Cuando hayáis aprendido todas estas cosas, tendréis confianza en vosotros mismos y al producirse un accidente, mientras todos están en estado de excitación, sin saber qué hacer, vosotros podéis intervenir calmadamente y hacer lo que convenga.

Fortaleza.

Para poder desempeñar todos los deberes y trabajos de un Scout hay que ser fuerte, sano y activo. Cualquiera puede ser esto con un poco de cuidado.
Se requiere bastante ejercicio, tomar parte en juegos, carreras, caminatas a pie y en bicicleta, y otras cosas por el estilo.
Un Scout deberá dormir lo más que pueda al aire libre. Un muchacho acostumbrado a dormir con las ventanas cerradas contraerá catarro cuando por primera vez trate de hacerlo al aire libre. Lo que hay que hacer, pues, es dormir siempre con las ventanas abiertas, tanto en verano como invierno. Entonces no hay peligro de constiparse. Personalmente, yo no

puedo dormir con las ventanas cerradas o con las persianas puestas, y cuando vivo en el campo duermo fuera de la casa.
Un poco de ejercicio por la mañana y por la noche ayuda mucho a conservarse apto tanto para mostrar músculos desarrollados como para hacer que los órganos internos trabajen y que la sangre circule convenientemente por todo el cuerpo.
Todo verdadero Scout tomara un baño diario. Y si no puede bañarse, por lo menos se dará una frotación con una toalla mojada.
Los Scouts respiran por la nariz y no por la boca. En esta forma se evita la sed y el no que darse sin respiración fácilmente, así como el no respirar toda clase de gérmenes que hay en el aire y roncar por la noche.
El ejercicio de aspirar profundamente es de gran utilidad para el desarrollo de los pulmones y para llevar aire fresco (oxígeno) a la sangre, siempre y cuando este ejercicio se efectúe al aire libre y no se haga en demasía. Para respirar profundamente, hay que hacerlo con lentitud y por la nariz, no por la boca, hasta que el tórax se dilate lo más posible. Enseguida, lentamente y en forma uniforme, se respira sin esfuerzo; pero la mejor respiración profunda se obtiene de manera natural, corriendo.

Patriotismo.

Mi país y el vuestro no salieron de la nada. Lo edificaron con rudo trabajo y esfuerzo hombres y mujeres y algunas veces con el sacrificio de sus vidas, es decir, con patriotismo de corazón.
En todo lo que hagáis, pensad antes que nada en vuestra Patria. No gastéis todo vuestro tiempo y dinero sólo en divertiros; pensad primero cómo los podéis utilizar para el bien común. Cuando hayáis hecho esto, podéis con derecho y honestamente divertiros a vuestro modo.
Pudiera ser que no os déis cuenta de cómo un muchacho pequeño puede ser útil a su país; pero convirtiéndose en Scout y cumpliendo con la Ley Scout, cualquiera puede ser útil.
"Mi patria antes que yo", éste debe ser vuestro propósito; tal vez si os examináis con sinceridad encontraréis que actualmente estáis haciendo exactamente lo opuesto. Pero espero que si así fuere os corregiréis inmediatamente y así perseveraréis en adelante. No os contentéis como los romanos y, en la actualidad, algunos otros pueblos, con pagar a otros que jueguen por vosotros o peleen vuestras batallas. Haced algo vosotros mismos para conservar ondeando vuestra bandera.

Los Scouts aprenden a fortalecerse al aire libre. Como los exploradores, acarrean sus propias cargas y "reman sus propias canoas".

Si tomáis el Escultismo con este espíritu estaréis haciendo algo que valga la pena.
No lo toméis sólo porque es divertido, sino porque haciéndolo os preparáis a ser buenos ciudadanos no solamente en beneficio de vuestro país, sino del mundo entero.
Entonces habréis adquirido el verdadero espíritu de patriotismo que debe tener todo aquel que vale algo.

El crimen de Elsdon.
(La siguiente historia que en conjunto es verdadera, ilustra de manera general los deberes de un Scout).

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

Conocimiento de la Naturaleza.

El muchacho, Roberto Hindmarsh, había estado cuidando sus borregos y regresaba a su casa por una vereda de la montaña, lejos del camino, cuando acertó a cruzarse con un vagabundo que, sentado en el suelo, con las piernas estiradas, se dedicaba a comer.

Observación.
El muchacho al pasar de fijo en la apariencia del vagabundo y, especialmente, en unos clavos que en forma peculiar tenia en las suelas de sus botas.

Roberto Hindmarsh, el muchacho, observó la apariencia del mendigo sin atraer la atención de éste.

Discreción.

No se detuvo a mirar, solamente de pasada y de un vistazo observó los detalles y continuó sin atraer sobre sí la atención de aquel hombre, quien lo consideró un muchacho cualquiera.

Deducción.

Cuando el muchacho estuvo cerca de su hogar, a unas cinco o seis millas de distancia, tropezó con una multitud que rodeaba una cabaña. La viejecita Margarita Crozier, que allí habitaba, había sido encontrada asesinada. Se hacían toda clase de conjeturas sobre quién habría cometido aquel crimen y las sospechas recaían sobre una pequeña partida que tres o cuatro vagabundos que merodeaban por aquellos contornos robando y amenazando de muerte a quien se atreviera a denunciarlos.
El muchacho oyó todo aquello y se fijó en unas huellas peculiares de pisadas que había en el jardín alrededor de la cabaña. Las huellas de los clavos eran iguales a las que él había observado en las botas del vagabundo con quien se había cruzado y, de manera natural, dedujo que aquel hombre tenía que ver algo con este asesinato.

Caballerosidad.

El hecho de que la víctima fuera una mujer indefensa hizo que se despertaran los sentimientos de caballerosidad del muchacho en contra del asesino, quienquiera que éste fuera.

Decisión y autodisciplina.

Así pues, cuando sabía que los amigos del asesino podrían matarlo por denunciarlo, hizo a un lado sus temores y fue enseguida ante las autoridades a relatarles lo de las huellas del jardín, informándoles donde podrían encontrar al hombre que las había dejado, siempre que se apresuraran a hacerlo.

Salud y Fuerza.

El hombre a quien había visto comiendo se encontraba ya bastante retirado de la escena del crimen y había pasado desapercibido excepto para aquel 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, como lo hizo, acompañado de la policía. Por eso no tomó ninguna precaución.
Pero el muchacho era fuerte, uno de esos muchachos sanos de las montañas, así pudo hacer el viaje con rapidez y bien, de tal manera que encontraron al hombre y lo capturaron sin dificultad.
Era éste Guillermo Winter, un gitano.
Se le juzgó y habiéndolo encontrado culpable fue ahorcado en Newcastle. Su cuerpo fue traído después y colgado de un poste, cerca de la escena del asesinato, tal como era costumbre en aquellos días.
Dos de los gitanos, sus cómplices, fueron capturados con parte de lo robado y también fueron ajusticiados en Newcastle.

Bondad.

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

El Jefe de Tropa muestra al muchacho la senda que tiene que seguir para ser Scout y le ayuda a recorrerla.

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 algunas otras vidas al suprimir del mundo a tan peligroso criminal.

Deber.

Le dijo: "Habéis cumplido con vuestro deber, aun cuando personalmente os puso en peligro y os causó mucha pena. Sin embargo, eso no debe preocuparos. Era vuestro deber ayudar a la policía a hacer justicia, y el deber debe cumplirse antes de todo y sin tomar en consideración las consecuencias, aun cuando signifique la pérdida de la propia vida".

Ejemplo.

De esta manera aquel muchacho cumplió con cada una de las partes del deber de un muchacho Scout.
Ejercitó: Conocimientos de la Naturaleza, observación sin ser visto; deducción; caballerosidad, sentido del deber; resistencia y bondad.
No pensó que aquel acto que había ejecutado, enteramente por su propia voluntad, sería relatado años más tarde como ejemplo del cumplimiento del deber.

De la misma manera, vosotros deberéis recordar que vuestros actos pueden ser observados por otras personas y tomados también como ejemplo. Cumplid, pues, con vuestro deber, pronto y en toda ocasión.

Fogata No. 3
CONVIERTIENDOSE EN SCOUT

Pruebas de Pie Tierno - Ley Scout - Promesa Scout - Seña y saludo Scout - Investidura - Uniforme Scout.

Para ser Scout tendréis que inscribiros en una patrulla o en una Tropa de vuestra vecindad con el permiso escrito de vuestros padres.
Pero antes de convertiros en Scouts debéis pasar las pruebas de Pie Tierno. Son estas unas pruebas sencillas para demostrar que valéis la pena y que estáis decididos a continuar. No se trata de nada difícil y podréis encontrar todo lo que deseéis saber acerca de ellas en estas páginas.
Cuando vuestro Jefe de Tropas esté satisfecho de que podéis hacer todas estas cosas con propiedad, se os investirá como Scout y tendréis derecho a usar la insignia de Pie Tierno.

La Ley Scout.

La Ley Scout contiene los preceptos que deben cumplir los Scouts de todo el mundo y que tendréis que observar al inscribiros como Scouts. La Ley Scout va al principio de este libro. Estudiadla cuidadosamente, de manera que entendáis el significado de cada uno de sus puntos.

Promesa Scout.

En vuestra investidura como Scouts, haréis vuestra Promesa delante del resto de la Tropa. La Promesa la encontraréis al principio de este libro.
Esta Promesa es muy difícil de cumplir, pues es muy seria y ningún Scout lo es, si no hace cuanto puede por cumplir con ella. Ya veis, el Escultismo no es sólo diversión; requiere también bastante de vosotros; pero yo sé que se puede confiar en que haréis cuanto podáis por cumplir vuestra Promesa.

Divisa.

La Divisa Scout es: "SIEMPRE LISTO"
Lo que significa que vosotros estaréis siempre preparados, tanto mental como corporalmente para CUMPLIR VUESTRO DEBER.
Siempre listos mentalmente mediante de la disciplina, siendo obediente a las órdenes que nos den y habiendo recapacitado de antemano sobre cualquier accidente o situación que pueda ocurrir, de tal manera que podáis hacer lo adecuado en el momento preciso y tengáis la voluntad de ejecutarlo.
Siempre listos físicamente, haciéndoos fuertes, activos y capaces para ejecutar la acción adecuada en el momento oportuno.

Insignia Scout.

La Insignia Scout es una flor de lis que se usa en los mapas y en las brújulas para señalar el norte. Se ha escogido como insignia de los Scouts porque señala la dirección hacia lo alto, marca el camino que hay que seguir para cumplir con el deber y ser útil a los semejantes. Las tres hojas recuerdan las tres partes de la Promesa Scout.
La Flor de Lis ha llegado a ser la insignia de los Scouts en casi todos los países del mundo. Para distinguir una nacionalidad de otra ha sido superpuesto a la flor de lis, el emblema de la nación. Esto se nota por ejemplo en las insignias de Argentina, Brasil, Colombia, Chile, Estados Unidos, Guatemala, Nicaragua, Perú y otras más.
Debajo de la Flor de Lis va una voluta con la inscripción de nuestra divisa, y sus puntas están vueltas hacia arriba, como los labios del Scout que sonríe cuando, diligente, cumple con su deber.
Unido a la voluta hay un cordón con un nudo en la punta para recordaros la Buena Acción que debéis ejecutar diariamente en beneficio de alguien.

Seña y saludo Scout.

La Seña Scout se hace levantando la mano derecha a la altura del hombro con la palma vuelta hacia el frente, el pulgar sobre el meñique y los otros tres dedos señalando hacia arriba para recordar las tres partes de la Promesa Scout. La Seña Scout se hace al otorgar la Promesa, o como saludo. Cuando la mano, en esta forma, se levanta hacia el frente, entonces constituye el Saludo Scout.

Cuando hay que saludar.

Todos los que usan la insignia Scout se saludan entre sí la primera vez que se encuentran durante el día. El primero en ver al otro es el primero en saludar sin distinción de rango.

Las tres hojas de la insignia Scout y los tres dedos de la seña recuerdan al Scout las tres partes de la Promesa Scout. El grabado de la derecha reproduce la insignia británica, que también emplean muchos países de habla inglesa.

El Scout saluda en señal de respeto al izarse la bandera, cuando se toca el himno nacional, al pasar la bandera, a las banderas Scouts llevadas en desfile y al paso de un entierro. En todas estas ocasiones, si el Scout está bajo las órdenes de un superior, deberá obedecerlas, ya sea para saludar o permanecer firme. Si el Scout no está bajo las órdenes de nadie, saludará por propia iniciativa. En todo caso, los jefes, cuando estén cubiertos, siempre deberán saludar.
El saludo con la mano se usa solamente cuando el Scout no lleva bordón, ya que tiene que hacerlo con la mano derecha. El saludo, cuando se lleva bordón, se hace llevando con elegancia la mano izquierda enfrente del cuerpo, en posición horizontal, con los dedos en la forma que antes se ha descrito y, de tal manera, que la punta de los tres de en medio apenas toque el bordón.
Cuando está de uniforme, el Scout saluda, vaya cubierto o no, excepto en los servicios religiosos, en los cuales deberá permanecer firme.

El significado del saludo.

Una persona me dijo una vez que "él era como el mejor y que, por lo tanto, jamás levantaba un dedo, para saludar a sus llamados superiores, que no era esclavo para inclinarse ante ellos"; y otras cosas por el estilo.
Tal cosa es absurda, a pesar de ser común entre personas que no han sido educadas cono Scouts. No me puse a argumentar con él, pero pude haberle dicho que su idea sobre el saludo era enteramente errónea.

El Scout, al saludar a otro Scout, da la mano izquierda.

El saludo se hace entre personas de categoría. Es un privilegio poder saludar a una persona. En la antigüedad, los hombres libres podían usar armas y cuando se encontraban, levantaban la mano derecha en señal de que no tenían armas y que se encontraban como amigos. Igual hacían los hombres armados al cruzarse con una persona indefensa o una dama. Los esclavos o siervos no podían usar armas y por lo tanto, pasaban entre los hombres libres sin necesidad de hacer ninguna seña.
En la actualidad, las personas no llevan armas, pero aquellos que tendrían derecho a portarlas, como los caballeros, escuderos, militares, los que viven de sus rentas, trabajan para mantenerse, etc., continúan saludándose levantando la mano derecha hasta el sombrero y aún quitándose éste. Los vagos no tienen derecho a saludar y deberán pasar sin ser notados, como sucede en general, y sin fijarse en los hombres libres y trabajadores.
Saludar significa sencillamente demostrar que uno es persona educada y piensa bien de los demás. No hay nada degradante en ello.
Si un extraño le hace a uno la Seña Scout, se deberá enseguida corresponder y darle la mano izquierda con el saludo Scout. Si enseguida muestra su insignia, o en alguna forma demuestra ser Scout, se le deberá tratar como a un hermano Scout y prestarle ayuda.

Investidura de un Scout.

He aquí una sugestión para el ceremonial de la investidura de un aspirante a Scout:
La Tropa se forma en herradura con el Jefe y su Ayudante en la abertura.
El aspirante con su Guía se colocan en el centro de la herradura, enfrente del Jefe. El ayudante sostiene el bordón y el sombrero del Aspirante. El Jefe da la orden de avanzar y, entonces, el Guía conduce al Aspirante hasta donde está el Jefe, quien pregunta al recluta:
"¿Sabe usted lo que significa su Honor?"
. El Aspirante responde: "Significa que se puede confiar en que soy veraz y honrado"(o alguna frase por el estilo).
"¿Conoce usted la Ley Scout"
"Sí".
"¿Puedo confiar en vuestro Honor, que haréis cuanto podáis por cumplir vuestra Promesa Scout?"
El Aspirante hace la Seña Scout y con él toda la Tropa, mientras recita la Promesa Scout.
El Jefe dice: "Confío en vuestro Honor, que cumpliréis la Promesa. Desde ahora pertenecéis a la gran Hermandad mundial de los Scouts".
El Ayudante le coloca el sombrero y le entrega el bordón.
El Jefe le tiende la mano izquierda.

El Jefe da la orden: "A vuestra Patrulla, de frente a la Tropa y saludad".
La Tropa contesta el saludo.
El jefe da la orden: "A vuestra Patrulla, de frente, marche".
El nuevo Scout y su Guía se incorporan a su Patrulla.

Adelante en el Escultismo.

Una vez investido, el Scout debe ascender un grado más, el de la segunda clase. Para ello hay que aprender muchas cosas útiles. La insignia de la segunda clase es la voluta con la divisa.
Ningún Scout deseará permanecer de segunda clase por largo tiempo y pronto se convertirá en Scout de primera clase. Esto significa ardua labor en señalamiento, lectura de mapas, excursiones, primeros auxilios y muchas otras cosas. La insignia de primera clase en la flor de lis con la voluta debajo.
También podréis ganar insignias de especialidades por vuestras aficiones. Los requisitos para las insignias de especialidades se encuentran en manuales o en los folletos de Principios, Organización, Reglamento y Especialidades Scouts.

Uniforme Scout.

El uniforme Scout se parece mucho al que usaban los hombres a mis órdenes en los alguaciles del Africa del Sur. Aquéllos pensaron que era cómodo, útil y protegía contra el tiempo. Por eso lo he escogido como uniforme de los Scouts.
Con pequeñas alteraciones, el uniforme original Scout ha sido adoptado por todos los Scouts del mundo. Por supuesto que en los climas extremosos ha habido necesidad de modificarlo de acuerdo con las estaciones, pero en conjunto las diferentes naciones de los climas templados se visten igual.
Comenzando por la cabeza, está formado: por sombrero color caqui de alas anchas, que constituye una magnífica protección contra el sol y la lluvia. Se le conserva en su lugar con la ayuda de una agujeta de zapatos anudada en la frente sobre el ala y que pasa por la nuca. Esta agujeta es muy útil de diferentes maneras cuando uno está en campamento. El sombrero lleva cuatro marcaciones hacia adentro, que guardan simetría.
Enseguida viene la pañoleta doblada en triángulo, con la punta sobre la espalda. Cada Tropa tiene un color diferente de pañoleta y como el honor de la Tropa está ligado a la pañoleta, deberá conservársela limpia y arreglada. Se le conserva unida a la garganta por medio de un anillo hecho de cuerda, metal, hueso o algo por el estilo. La pañoleta protege el cuello de los rayos del sol y puede ser utilizada de muy diversas maneras, como vendaje o como cuerda de salvamento.

Un uniforme scout usado alrededor del mundo es muy parecido al uniforme usado por la gendarmería del Africa del Sur.

La camisa Scout (o sweater) es amplia y no hay más agradable que ella con las mangas enrolladas. Todos los Scouts se enrollan las mangas para obtener mayor libertad de acción; pero, también como señal de que están prestos a cumplir con su divisa. Solamente es las desenrollan cuando hace mucho frío o cuando el sol les puede quemar los brazos. En

tiempo Frío, la camisa puede usarse con otras prendas más calientes, las cuales se llevarán, bien encima o, mejor debajo de ella.
Los pantalones cortos son esenciales cuando se ejecuta un trabajo rudo, o se escala, se excursiona, o se acampa. Cuestan menos y son más higiénicos que los pantalones de montar, o los ordinarios. Dejan las piernas en mayor libertad y proporcionan ventilación. Otra ventaja es, que cuando el piso está húmedo, se puede andar sin medias y ninguna de las prendas de vestir se humedece.
Las medias se sostienen por medio de ligas con puntas verdes que asoman por debajo de la vuelta de aquellas. Personalmente, considero los zapatos más apropiados que las botas, pues proporcionan mayor ventilación a los pies y por lo tanto disminuyen el peligro de los enfriamientos y las grietas originadas por la humedad de las medias, o el reblandecimiento de los pies como consecuencia de las botas ajustadas.

Uso del Uniforme.

El equipo Scout, por su uniformidad, constituye actualmente un lazo más de la hermandad entre los muchachos de todo el mundo.
La corrección en el porte y la elegancia individual del Scout, honran nuestro Movimiento. Demuestran el orgullo que siente el Scout por serlo él y por su Tropa.
Un Scout desidioso, desaliñado en el vestido, puede, por el contrario, traer descrédito al Movimiento ante los ojos del público. Si me mostráis a un individuo así, os diré que no ha asimilado el verdadero espíritu del Escultismo y que no se siente orgulloso de ser miembro de esta Gran Hermandad.

Bordón Scout.

El Bordón Scout es un aditamento útil del equipo Scout; personalmente, lo he encontrado de valor inestimable al atravesar las montañas, caminar por terrenos y especialmente en trabajos nocturnos en el bosque, o entre la maleza. Por otra parte, si se graban en él signos que representan otros tantos eventos, el bordón, gradualmente, se convierte en un registro y un tesoro para el Scout.
El bordón Scout es un palo fuerte, de más o menos la altura de vuestra nariz, graduado en centímetros y decímetros para poder medir.

El Bordón scout es útil en multitud de actividades al aire libre.

El bordón es útil para multitud de cosas tales como construir una camilla, conservar a raya una multitud, saltar una zanja, medir la profundidad del río y conservarse en contacto con el resto de la Patrulla, en la oscuridad. Si sostenéis el bordón con ambas manos horizontalmente, podrá servir de escalón a otro Scout que desee escalar un muro alto y quien a su vez os podrá tender la mano desde arriba.
Varios bordones podrán servir para construir un puente ligero, una cabaña o un mástil. Existen muchos otros usos para el bordón. De hecho, pronto aprenderéis a echar de menos vuestro bordón.
Si tenéis oportunidad, labraos vuestro propio bordón; pero recordad que para ello antes necesitas obtener permiso.

Fogata No. 4
LA PATRULLA SCOUT

El Sistema de Patrullas - El Guía de Patrulla - Las señas de Patrulla - Juegos.

Toda Tropa Scout consta de dos o más patrullas de seis a ocho muchachos.
El principal objeto del sistema de patrullas es dar una responsabilidad real al mayor número posible de muchachos. Conduce a cada muchacho a la consideración de que él tiene una responsabilidad definida respecto al bienestar general de la Tropa. Por medio del sistema de patrulla, los Scouts aprenden a tomar parte considerable en la dirección de la Tropa.

El Guía de patrulla.

Toda patrulla escoge a un muchacho como Guía, el cual lleva el título de Guía de Patrulla. El Jefe de Tropa espera grandes cosas de los Guías y les deja manos libres para que desarrollen el trabajo de sus patrullas. La patrulla escoge a otro muchacho como segundo en el mando, el cual es llamado Subguía. El Guía es responsable de la eficiencia y de la presentación de su patrulla. Los Scouts de la patrulla obedecen sus órdenes no por miedo al castigo, como sucede con frecuencia en la disciplina militar, sino porque todos juntos constituyen un equipo que juega en conjunto y apoya al Guía por el honor y éxito de la patrulla.
El Guía de Patrulla, adiestrando y dirigiendo la suya, gana al mismo tiempo en práctica y experiencia para constituirse en individuo capaz de aceptar responsabilidades.
También, además de adiestrar su patrulla, el Guía debe dirigirla, esto es, debe ser por lo menos tan bueno como no importa cual de sus Scouts en cualquiera de los trabajos que éstos tengan que desempeñar. Jamás deberá "tomarla" con alguien; por el contrario, ha de tratar de encender el entusiasmo y el deseo de trabajar en todos, estimulándolos alegremente en su esfuerzo.
En todos los caminos de la vida se necesitan jóvenes de quienes pueda fiarse y que puedan asumir dirección y responsabilidad. Así, el Guía que ha tenido éxito con su patrulla, tendrá mayores oportunidades de éxito en la vida cuando tenga que salir al mundo.
La mayor parte de vuestro trabajo en la patrulla consiste en realizar los juegos Scouts y llevar a cabo las prácticas por las cuales se adquiere experiencia como Scout.

Una palabra a los Guías de patrulla.

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

La Corte de Honor.

La Corte de Honor es una parte importante del Sistema de Patrullas. Constituye el organismo encargado de resolver los asuntos de la Tropa.
La Corte de Honor está formada por el Jefe de Tropa y los Guías de Patrulla, o, en el caso de Tropas pequeñas, por los Guías de Patrulla y los Subguías. En muchas Cortes el Jefe de Tropa asiste a las reuniones, pero no vota.
La Corte de Honor decide sobre recompensas, castigos, programas de trabajo, campamentos y otros asuntos concernientes al manejo de la tropa.
Los miembros de la Corte de Honor están obligados a guardar secreto; solamente aquellas decisiones que afecten a la Tropa en conjunto, tales como nombramientos, competiciones, etc., se harán públicas.
En varias ocasiones y en ausencia del Jefe de Tropa los Guías de Patrulla constituidos en Corte de Honor, han dirigido ellos sus Tropas.

Nombres y emblemas de Patrulla.

Cada Tropa lleva el nombre del lugar a que pertenece.
Cada patrulla, dentro de la Tropa, lleva el nombre el nombre de un animal.
Es bueno escoger solamente animales y pájaros que se hallen en el distrito. Así la Tropa treinta y tres de Londres podrá tener cinco patrullas que respectivamente se denominen "Chorlitos". "Bulldogs", "Lechuzas", "Murciélagos" y "Gatos".

Este es el banderín de la Patrulla de los Lobos de la Tropa No. 1 de Londres.

Todo Guía de Patrulla lleva en su bordón un pequeño banderín con la silueta del animal de la patrulla en ambos lados.
Cada Scout en la patrulla tiene un número. El Guía es número uno; el Subguía número dos. Los otros Scouts tienen los números siguientes y generalmente trabajan por parejas como compañeros: el número tres con el cuatro, el cinco con el seis y el siete con el ocho.

Divisa de Patrulla.

Cada patrulla escoge su propia divisa que generalmente se refiere en alguna forma al animal de ella. Por ejemplo, los Aguilas pueden tomar como divisa: "Sublimarse"; los Castores; "Trabajo arduo"; los Mastines: "Leales hasta la muerte"; y así sucesivamente.

Llamada de patrulla.

Scout en la patrulla aprenderá a dar una llamada que se asemeje al grito del animal escogido. Así los "Bulldogs" deben imitar el gruñido de dicha raza canina. Esta es la señal por medio de la cual los Scouts de una patrulla se comunican entre sí cuando están escondidos o es de noche. A ningún Scout se le permite usar otra llamada que no sea la de su patrulla. El Guía de la patrulla reúne a ésta, en cualquier momento, haciendo sonar su silbato, o por medio de la llamada de la patrulla.

Señales de pista.

Camino a seguir.
Carta escondida a 3 pasos de aquí en dirección a la flecha.
Camino a evitar.
Misión terminada.
(Firma "Guía de la Patrulla de los Cuervos, XV Tropa de Londres).

Las señales de pista Scout se hacen sobre el piso al lado derecho del camino, teniendo precaución de jamás causar daño desfigurar la propiedad privada.
Cuando los Scouts escriben signos en el suelo para que sean leídos por otros, deberán dibujar la cabeza del animal de su patrulla. Así, si se desea marcar que un cierto camino no debe seguirse, se dibuja una cruz que significa: "No hay que seguir por aquí" y se arregla la cabeza del animal para que se sepa qué patrulla descubrió que aquél no era el camino bueno y se escribe el número del Scout para que se sepa quién de entre la patrulla lo descubrió, así:
En la noche deben colocarse varas con un poco de los componentes de alrededor o piedras, de tal manera que puedan ser palpadas con la mano.

Prácticas de patrulla.

Todo Scout deberá aprender el grito del animal de su patrulla. Se le deberá estimular para que aprenda todo lo que pueda respecto a sus hábitos, etc., lo que constituirá el primer paso en sus conocimientos de Historia Natural.
Todo Scout deberá saber cómo hacer un sencillo dibujo del animal de su patrulla, que usará como firma de la misma.
Las señales de pista deberán usarse al aire libre. Pueden hacerse en la tierra, usando varas y cosas por el estilo. Se puede organizar un buen juego de acecho por medio de señales.
Deben estimularse las representaciones de todas clases: jurados simulados, obras teatrales improvisadas; todo aquello constituye excelente adiestramiento y es, además, de gran utilidad en las noches, alrededor de la fogata o en el local de la patrulla.

ANIMALES DE PATRULLA

Juegos.

Un Scout encuentra a otro Scout.

Se separan a una distancia de tres kilómetros, Scouts solos, por parejas o por patrullas completas. Una vez hecho esto, deberán caminar en sentido opuesto, ya sea a lo largo de un camino o por una ruta señalada por medio de puntos, tales como un cerro pronunciado, o un árbol grande que quede a espaldas del grupo contrarío, 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 la vea y suene el silbato. No es necesario que la patrulla se conserve reunida; pero gana

la que primero pone en alto su banderín; por esto, los Scouts deben conservarse en contacto con su Guía, ya sea por medio de señales, voces o mensajes.
Los Scouts pueden valerse de cuantos ardides quieran para ver sin ser vistos, escalando cerros, escondiendo cartas, etc.; pero no les está permitido disfrazarse.
Este juego puede practicarse también de noche.

Debates

Un buen entretenimiento para una noche de mal tiempo en la sala de juntas, es sostener un debate sobre un asunto de interés, teniendo por director al Jefe de Tropa, este 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 del asunto en debate.
Al principio, los muchachos se mostrarán vergonzosos, a no ser que el asunto elegido por el Jefe de Tropa sea de tal modo interesante, que los ponga fuera de sí; pero en general, después de uno o dos debates, adquirirán confianza y serán, ya, capaces de expresarse coherentemente. También aprenden la forma en 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.

Jurados simulados.

En lugar de un debate, puede hacerse un jurado simulado, lo que tal vez proporcione un cambio interesante.
Por ejemplo, se puede tomar por base la historia del asesinato de Elsdon que se da en la Fogata No. 2.
El Jefe de Tropa actúa como juez y designa a los muchachos que han de actuar de:
Prisionero: Guillermo Winter.
Testigos: Muchacho Roberto Hill Marsh.
Jefe de Policía.
Ciudadano.
Anciana (amiga de la mujer asesinada).
Defensor del prisionero.
Ministerio Público.
Miembros del jurado (caso de que se cuente con el número suficiente de Scouts).

Representar es una gran diversión. No importa la voz que se tenga, siempre que se puedan emitir las palabras con claridad y distintamente.

Sígase lo más que sea posible el procedimiento de un jurado verdadero. Déjese a cada cual que represente sus propias pruebas, haga sus discursos, formule los cargos, siguiendo sus propios conocimientos y su imaginación, pero sobre los lineamientos generales de la historia, aun cuando con mayor abundancia de detalles. No es forzoso que se considere culpable al prisionero, lo que sólo se hará en caso de que el Ministerio Público lo demuestre así ante el jurado.

Resumiendo, el Jefe de Tropa podrá hacer resaltar el hecho de que el muchacho Hill Marsh puso en práctica todos los deberes de un Scout, de manera que los muchachos aprendan esa lección.

Representaciones improvisadas.

Idéese una representación sencilla asignando a cada actor su parte y dándole lineamientos generales de lo que tiene que hacer y decir.
Los Scouts actuarán construyendo la conversación referida conforme van desarrollando el tema.
Esto hará que se desarrolle en ellos el poder de imaginación y expresión.

Canto de guerra de los Scouts.

Coro de los Scouts.- Es éste un canto que los zulúes africanos acostumbraban cantar a su jefe. Puede cantarse durante las marchas o usarse en señal de aplauso en juegos, juntas y fuegos de campamento. Deberá cantarse exactamente a tiempo.
Guía: Eengonyama-gonyama
Coro: ¡Invooboo Ya-Boh! ¡Ya-Boh! ¡Invoobo! Que significa:
Guía: Él es un león.
Coro: ¡Sí! Es algo mejor que eso: es un hipopótamo.
Grito de la reunión Scout. - Para ser gritado como saludo, en un juego, o en otra ocasión apropiada.

Siem - pre listo Zing - a - zing! Bom! Bom!
Guía: Siempre Listos.
Coro: ¡Zing-a-zing!
¡Bom! ¡Bom! (Al decir ¡bom! ¡bom! Hágase ruido o péguese sobre algo)

Llamada Scout.- Que silbará el Scout para atraer la atención de otro Scout.

Danza guerrera de los Scouts.

Se forman los Scouts en fila sencilla con su Guía al frente, cada uno sosteniendo en la mano derecha su bordón y con la mano izquierda sobre el hombro del que va delante.
El Guía canta el Eengoyama. Los Scouts contestan con el coro y avanzan unos cuantos pasos cada vez dando una patada al unísono en las notas largas.
Al repetir el canto retroceden.
Al cantarlo por tercera vez dan vuelta a la izquierda sin dejar de llevar la mano sobre el hombro del anterior y describiendo un gran circulo, repitiendo el coro hasta cerrarlo.
Quedan así formando un gran círculo en cuyo centro uno de ellos baila la danza guerrera que representa cómo siguió las huellas de su enemigo y peleó con él. Toda la representación es en silencio hasta que finalmente da muerte al enemigo. Los Scouts, entretanto, cantan el coro del Eengoyama y bailan en su lugar. Tan luego como termina la pelea, el Guía da principio al coro de "Siempre Listos", que se repite tres veces en honor del Scout que acaba de bailar.

Enseguida, vuelven a empezar el coro del Eengoyama y otro Scout pasa al centro del circulo y describe con mímica cómo acecho y mató a un búfalo salvaje. Mientas se arrastra acechando al animal, todos los Scouts se ponen en cuclillas y cantan suavemente el coro y conforme aquél se va acercando a la bestia, los demás saltan, bailan y cantan con voz sonora el coro.
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 gritar: "Bom-bom". Al finalizar la tercera repetición, el "Bom-bom" se repite por dos veces.

La danza guerrera de los jóvenes de la tribu Kikiyu de África, inspiró la danza guerrera de los scouts.

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 principian a caminar cantando el coro del Eengoyama. Si no desean caminar más se desbandan después del "Bom-bom" final.
El Eengoyama debe cantarse con gran espíritu y no con flojera y desaliento.

PARA EL INVIERNO EN LOS PAISES FRIOS.

Expedición ártica.

Cada patrulla construye su trineo con sus correspondientes reatas y arneses de manera que dos de entre ellos puedan tirar de él (o hacerlo tirar por perros si es que los poseen y los pueden entrenar para ello). Dos Scouts se adelantan un kilómetro y medio, más o menos y el resto los sigue con el trineo, siguiendo las huellas y las señales que los Scouts que marchan adelante hayan ido dejando en la nieve. Todas las señales que se encuentren en el camino deben ser examinadas, anotadas y su significado cuidadosamente leído. El trineo conduce las raciones, la batería de cocina y las provisiones.

Fortaleza de nieve.

Constrúyanse cuevas de nieve: éstas deben ser angostas, de acuerdo con la longitud de las ramas que se puedan conseguir para construir el techo, que puede hacerse de viruta de madera cubierta de nieve.
La fortaleza de nieve puede ser construida por una patrulla, de acuerdo con las ideas propias de los muchachos sobre fortificaciones, con sus correspondientes aspilleras para poder observar al exterior. Cuando esté terminada será atacada por patrullas hostiles utilizando bolas de nieve como proyectiles. A todo Scout a quien se llegue a pegar con una bola de nieve, se le considera muerto. Los atacantes, por regla general, deberán ser el doble de los defensores.

Cacería humana en Siberia.

Un Scout se convierte en fugitivo y corre por entre la nieve en la dirección que le plazca hasta un buen lugar para esconderse, en el cual se oculta. El resto, después de veinte minutos, sale en su persecución siguiendo sus huellas. Al acercarse a su escondite, el

fugitivo les tira con bolas de nieve y todo aquel que es tocada por una de estas, se considera muerto, en cambio, al fugitivo solamente se le considera muerto cuando ha sido tocado por tres proyectiles.

En las ciudades.

Los Scouts pueden ser de gran utilidad durante una nevada, trabajando por patrullas a las ordenes del Subguía para retirar la nieve de los pavimentos, casa, etc. Y en la niebla actuando como guías. Esto puede hacerse como buena acción, o aceptando dinero para dedicarlo a su fondo.

CAPITULO II
EN CAMPAÑA
FOGATA No. 5
VIDA AL AIRE LIBRE

Exploración - Montañismo - Patrullar - Trabajo Nocturno - Cómo encontrar el camino - Orientarse - Meteorología.

En Africa del Sur la mejor de las tribus era la de los zulúes. En ella todo hombre era un guerrero y un buen Scout, pues había aprendido el Escultismo desde su niñez. Al llegar un niño a la edad suficiente para convertirse en guerrero, se le despojaba de sus vestidos pintándole el cuerpo totalmente de blanco. Se le entregaba un escudo para protegerse y una pequeña lanza (azagaya) para que con ella matara a los animales y a sus enemigos. De esta guisa se le ponía en libertad en la selva.
Si alguien lograba verlo cuando aun estaba pintado de blanco, debía cazarlo y matarlo. La pintura blanca tardaba en desaparecer cerca de un mes; lavarla era imposible.
Así pues, el muchacho zulú tenía que esconderse en la selva durante un mes y vivir lo mejor que le fuera posible.
Tenia que encender fuego para cocinar y hacerlo frotando dos pedazos de madera. Debía ser cuidadoso para que el humo de la fogata no lo delatara, porque de otra manera, el ojo avizor de los que lo acechaban hubiera hecho que dieran con él.
Debía ser capaz de correr largas distancias; subir a los arboles; atravesar a nado los ríos, para de esa manera escapar de sus perseguidores. Tenia que ser valiente y hacerle frente a un león, o a cualquier otro animal salvaje que lo atacara.

Entre el muchacho y el hombre, entre los zulúes, tenemos al Um-Fan (greñudo) el joven guerrero, y el veterano Ring-Kop

Tenía que saber de qué plantas se podía servir para su alimentación y cuáles eran venenosas. Tenía que construirse su propia choza y hacer esto en un lugar bien escondido. Tenía que cuidar de que dondequiera que fuera no quedaran huellas de sus pisadas, pues de lo contrario podía ser seguido.
Durante un mes, tenía que vivir esta vida; algunas veces en medio de un calor abrasador y otras con frío o con lluvia.

Cuando, al fin, la pintura había desaparecido de su cuerpo, se le permitía regresar al pueblo y era recibido con grandes muestras de regocijo, permitiéndosele ocupar un lugar entre los guerreros de su tribu. Había demostrado que podía bastarse a sí mismo.
En la América del Sur, los muchachos de la tribu de Yaghan - allí abajo, en las regiones frías y lluviosas de la Patagonia - también se sujetan a pruebas, antes de llegar a considerarse ellos mismos ya como hombres. Una de estas pruebas consiste en clavarse en el muslo una daga, y sonreír a pesar del dolor.
Indudablemente esta prueba es cruel, pero demuestra la forma en que los salvajes entienden la necesidad de que los muchachos sean adiestrados en hombría y no se les permita convertirse en pusilánimes que se conforman con ver lo que hacen los demás.

El Lobato observa al Scout y este al Antiguo Scout.

Los británicos de antaño recibían un adiestramiento semejante, antes de que se les considerara hombres.
Si los muchachos trabajan con ardor en el Escultismo, al final pueden considerarse como Scouts y como hombres, encontrando que no les es difícil cuidar de sí mismos.

Adiestramiento para la vida en el bosque.

Un viejo Scout canadiense, Bill Hamilton, de más de ochenta años de edad, que gustaba de poner trampas para cazar animales, escribió un libro llamado My sixty years in the plains en que describe los peligros de la vida aventurera de los primeros colonizadores:
"Se me ha preguntado", escribió Hamilton, "por que 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; tiene impulsos generosos, es leal con sus amigos y con la bandera de su patria".
Con todas mis fuerzas abono lo que este viejo Scout ha dicho y aun más, encuentro que los hombres que han estado en las fronteras mas apartadas - en lo que pudiera llamarse una vida ruda y salvaje -, pueden contarse entre los más generosos y caballerosos de su raza, especialmente por lo que respecta a las mujeres y a los débiles. Se convierten en "caballeros" por el contacto con la naturaleza.

"Jugad duro y trabajad duro".

Teodoro Roosevelt, presidente de los Estados Unidos de América, (1901-1909) también creía en la vida al aire libre. A su regreso de una excursión de cacería en Africa oriental, inspecciono algunas tropas Scouts en Londres y expreso gran admiración por ellos. Escribió lo siguiente:
"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 erróneo 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 consintais que vuestros juegos y vuestros deportes estorben vuestros estudios".

Conocí a un viejo colonizador, quien, después de la guerra sudafricana, decía que jamas viviría en el campo con un británico, pues estos se comportaban allí tan "stom", como él le llamaba, es decir, tan estúpidamente, que no sabían como cuidar de sí mismos, hacer la vida un poco mas confortable, matar animales para su alimentación o cocinarlos, y estaban constantemente extraviando su camino. Se daba cuenta de que después de seis meses, podían aprender a pasarlo relativamente bien, si llegaba a vivir ese período, pues muchos de ellos morían antes.

Aprender a cuidar de uno mismo.

La verdad es que un hombre que crece en un país civilizado no tiene oportunidad para adiestrarse en el cuidado de sí mismo, como lo tiene el que vive en las praderas o en los bosques. Esto tiene por consecuencia que, cuando estas gentes tienen que ir a lugares salvajes, durante algún tiempo están completamente desorientadas y pasan por multitud de contratiempos y dificultades que no tendrían, si hubieran aprendido cuando niños a cuidar de sí mismos en el campo. No son sino un grupo de "Pies Tiernos".
Jamas han tenido necesidad de encender un fuego o de preparar sus alimentos. Esto siempre ha sido hecho para ellos. Si en casa deseaban agua, no tenían sino abrir una llave; 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 sino preguntar a alguien. Siempre tuvieron casa donde guarecerse y cama donde dormir. Jamas tuvieron que construirse una u otra, ni tampoco que reparar por sí mismos sus botas o sus vestidos.

Los hombres de los bosques conocen sus secretos y pueden en mil formas proporcionarse alguna comodidad.

Por todo lo anterior es por lo que el "Pie Tierno" lo pasa algunas veces tan mal en el campamento. Vivir en campamento, para un Scout que conoce el juego es asunto bien sencillo; sabe como proporcionarse comodidad, de mil maneras y cuando regresa a la civilización, goza mas por el contraste.
Y aun ahí, en la ciudad, obtendrán muchas ventajas para sí que no saca el común de los mortales que jamas ha aprendido a proveer a sus necesidades. El hombre que tiene que ocuparse de muchas cosas, como lo hace el Scout en campamento, encuentra al volver a la civilización que le es más fácil obtener empleo, porque esta capacitado para cualquier clase de trabajo que se le presente.

Exploración.

Una buena forma de trabajo Scout puede ser ejecutada por los Scouts ya sea explorando por patrullas o simplemente por parejas, como los caballeros andantes de antaño que peregrinaban por su país buscando a los necesitados para ayudarlos. Esto mismo puede hacerse en bicicleta o a pie.
Los Scouts en excursiones de esta naturaleza jamás deberían, si les fuera posible, dormir bajo techo. En noches despejadas, lo harán al aire libre, dondequiera que sea, y en mal tiempo, podrán obtener permiso para dormir en una bodega o en un granero.

En toda ocasión deberán llevar consigo un mapa para no perderse y no tener que estar preguntando a las personas con quienes se crucen en su camino.

Lectura de mapas.

Los mapas que deben usarse para explorar, son los topográficos de escala 1:100,000 que significa: un centímetro en el mapa representa un kilometro en el terreno.
En estos mapas se indican con signos convencionales los bosques, ríos, lagos, caminos, edificios y otras cosas por el estilo. La línea de nivel es aquella que conecta puntos que están a la misma altura.
Así, una línea marcada "cien", por ejemplo, indica la altura sobre el nivel del mar. Algunas veces los cerros se indican con "hachures", líneas finas que se extienden en forma de abanico de lo alto del cerro hacia abajo, como los rayos del sol.
Para usar un mapa deberá colocarse en tal forma que las direcciones que representa concuerden con el terreno natural. La forma más sencilla para esto es colocar el mapa de manera tal que el camino en que estamos quede paralelo al camino verdadero. También puede usarse una brújula para orientarlo. La parte superior del mapa generalmente esta orientada hacia el norte. Si el mapa lleva marcada la línea norte - sur hay que colocar el mapa de manera que esta línea concuerde con la dirección de la brújula.
Conforme caminéis a lo largo de un camino, observad todo lo que hay a vuestro alrededor y recordad lo más posible de manera que podáis dirigir a cualquiera que desee seguir mas tarde ese camino.

Trazado de mapas.

También dibujad croquis. Estos no deben ser complicados, pues un solo objeto es servir de guía; pero poned cuidado de incluir y marcar en ellos el norte y la escala a que estén construidos. Los exploradores, por supuesto, llevan un diario de sus excursiones en el que anotan una pequeña reseña de lo que hacen cada día, incluyendo dibujos sencillos o fotografías de las cosas interesantes que ven.

Objeto de una expedición.

Por regla general, debéis tener siempre un objetivo en todas vuestras excursiones, es decir, si formáis una patrulla de muchachos de la ciudad, saldréis tal vez con la idea de explorar algún lugar especial, digamos, una montaña, un lago famoso o si fuera posible, un viejo castillo, un campo de batalla, o simplemente, una playa. O saldréis a reuniros con otros Scouts en un campamento grande.
Si por el contrario, formáis una patrulla de Scouts del campo, podréis ir a una gran ciudad con la idea de conocer sus edificios, sus jardines zoológicos, museos, etc.
Por supuesto, tendréis que ejecutar vuestra buena acción diaria, cada vez que se os presente la oportunidad; pero además, ejecutareis buenas acciones con relación a los campesinos y otras personas que os permitan el uso de sus graneros y terrenos, como muestra de agradecimiento por sus bondades.

Montañismo.

El montañismo es un deporte principal en algunas partes del mundo. Para orientaros y hacer vuestra estancia en las montañas mas cómoda, tendréis que poner en practica toda vuestra ciencia Scout.
Al ascender una montaña estaréis constantemente cambiando de dirección, pues hay que subir y bajar de continuo por los accidentes de la ladera y, por consiguiente, se pierde de vista aquellos jalones que os pudieran servir de guía. Tenéis, pues, que cuidar mucho de orientaros por el sol o por la brújula Y observar constantemente en que dirección va la senda por la cual debéis caminar.

Estos son algunos de los signos convencionales que encontraréis en un mapa

Un Scout aplicado hizo estos dibujos en su diario

Probablemente os veréis envueltos por la neblina, cosa que echa a perder los cálculos aun de los hombres mejor preparados y que conocen el terreno pulgada a pulgada.

En las laderas empinadas el bordón Scout es de gran utilidad para guardar el equilibrio

Perdido en las montañas.

Yo tuve una experiencia de esa naturaleza en Escocia; caminando en compañía de un escocés que conocía bien el terreno nos perdimos en la niebla. Suponiendo que él conocía el camino, me fíe de él por completo; pero después de recorrer alguna distancia, me sentí inclinado a llamarle la atención sobre que el viento había cambiado repentinamente de dirección. Cuando salimos, soplaba a nuestra izquierda y en ese momento batía con furia mi mejilla derecha. Sin embargo, él parecía muy confiado y seguía adelante. Por fin, le hice notar que el viento soplaba a nuestras espaldas y que, por tanto, ó el viento, o la montaña o nosotros, habíamos cambiado de dirección. Por fin se vio que lo que yo esperaba, había resultado verdad. Ni el viento ni la montaña hablan cambiado de dirección, éramos nosotros los que habíamos caminado alrededor de un gran circulo. Nos encontramos casi en el punto de partida.

El uso de cuerdas para la subida.

Los Scouts que desarrollan trabajo en las montañas, deben practicar el arte de amarrarse unos a otros, como hacen los alpinistas en las laderas con nieve.
Deben dejar entre ellos unos tres metros de cuerda, la cual debe asegurarse a la cintura por medio de una gaza con nudo, en el lado izquierdo. La gaza se lleva alrededor de un metro y un tercio de cuerda y deberá ser un as de guía, para el primero y el último, y un nudo de arnés, para el que va colocado en el centro.
Cada uno debe conservarse lo mas retirado posible del que va antes, de tal manera que la cuerda se conserve siempre tirante. Así, si uno cae o resbala, los demás se inclinan en sentido contrario cargando de ese lado todo su peso, para sostenerlo hasta que recobre el equilibrio.

Patrullas.

Los Scouts van generalmente, por patrullas, por parejas y a veces solos.
Cuando patrullan, los Scouts rara vez marchan reunidos; por el contrario, se dispersan de modo que puedan ver la mayor extensión de terreno posible; además, si el "enemigo" les sorprende, no todos quedaran prisioneros. Una patrulla de seis Scouts marcha mejor en forma de cometa con el Guía en el centro, el Scout número dos al frente, los números cuatro y cinco a derecha e izquierda, el número tres a la cola y el seis con el Guía 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 una patrulla marcha en campo abierto donde es observada con facilidad por enemigos o animales, deberá atravesar lo mas rápidamente posible marchando a paso Scout, es decir andando y corriendo, alternadamente, por espacios cortos de cincuenta pasos, desde un abrigo a otro. Tan luego como hayan alcanzado éste y ya no puedan ser vistos, descansaran y observaran a su alrededor, antes de ponerse en marcha de nuevo.
Si vais a la cabeza y perdierais de vista a vuestra patrulla, es necesario que al atravesar espesuras o matorrales, rompáis de trecho en trecho ramas o canas, 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, encontrara vuestras huellas; por la frescura de la hierba podrán juzgar el tiempo que ha transcurrido desde que pasasteis.
También os servirá para poder regresar o podréis dejar signos en la arena o colocar piedras para señalar el camino que habéis seguido, con los signos que os he enseñado en la Fogata numero cuatro.

Trabajo nocturno.

Un Scout debe ser capaz de encontrar su camino lo mismo de noche que de día; pero si no practica esto con frecuencia, fácilmente se puede perder en la noche, cuando las distancias parecen mayores Y los puntos de referencia son difíciles de leer. También con facilidad se hace mas ruido que de día, pisando accidentalmente las hojas y varas secas o dando puntapiés a las piedras.
Si os encontráis al acecho de un enemigo durante la noche, tendréis que confiar mas en vuestro oído que en vuestros ojos. Vuestro olfato os ayudara también, ya que un Scout debe tener bastante practica en olfatear. Un hombre que no se haya echado a perder el sentido del olfato fumando, puede con frecuencia olfatear a un enemigo a buena distancia. Así lo he hecho yo varias veces.
Patrullando durante la noche, los Scouts deben conservarse mas en contacto que durante el día, y en los lugares muy oscuros, tales como bosques, en intimo 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.
Los Scouts, cuando trabajan separados los unos de los otros durante la noche, deben conservarse en comunicación constante, lanzando de cuando en cuando el grito del animal de su patrulla.
Todo Scout debe saber guiarse por las estrellas.

Orientación.

Entre los indios Piel Roja, al hombre que podía orientarse en país extraño se le denominaba buscador de senderos y era un gran honor recibir ese titulo.

La diligencia en el país de los matabeles era tirada por ocho mulas.

Muchos Pies Tiernos se han perdido en los bosques y jamas han sido encontrados, porque no conocían nada acerca del Escultismo ni tenían noción alguna de la comarca.
En cierta ocasión, un hombre bajo de la diligencia que lo conducía al través de la tierra de las Matabeles, a esperar que cambiasen las mulas y camino unos cuantos metros hasta internarse en la maleza. Cuando la diligencia estuvo lista para emprender de nuevo el camino, los conductores llamaron en todas direcciones y lo buscaron por todas partes, siguieron sus huellas hasta donde les fue posible, dado lo difícil del terreno de aquel país, y no pudieron encontrarlo. Por ultimo, la diligencia, imposibilitada para esperar mas tiempo, continuó su camino, habiendo encomendado a alguien que continuara la búsqueda. Varias semanas mas tarde aquel hombre fue encontrado muerto, casi a quince millas de distancia de donde había bajado de la diligencia.

No hay que perderse.

Con frecuencia sucede que, caminando entre la maleza, se descuida uno y no se fija en que dirección camina. A veces hay que cambiar de dirección para rodear un árbol caído, una roca, u otro obstáculo, y una vez salvado este, no se cuida uno de tomar de nuevo la dirección correcta. El hombre, por lo general, se inclina a cargarse a su derecha y en consecuencia, cuando menos lo piensa uno, ya no va en línea recta. A menos de observar constantemente el sol, la brújula o los jalones del camino, sin darse cuenta describe uno un gran círculo.
En tales casos, un Pie Tierno, cuando se da cuenta de que ha perdido el camino, pierde también la cabeza y se extravía. Probablemente empieza a correr, cuando lo que debía hacer es tratar de conservar la calma y ejecutar algo útil, como, por ejemplo, rastrear sus propias huellas o, si tal cosa es imposible, juntar un poco de leña para prender una fogata y hacer señales con el humo a los que pueden buscarlo.
Lo principal es no perderse.

Anotar direcciones.

Cuando se principia a caminar, o cuando se hace servicio de patrulla hay que anotar la dirección por medio de la brújula. 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 esta nublado.
Los Scouts siempre advierten, al salir por la mañana, de que lado sopla el viento. Para darse cuenta, cuando la brisa es demasiado ligera, échense a volar algunas hojas o recortes de pasto o póngase en la mano un puñado de polvo y déjese caer, o mójese el dedo pulgar y expóngase, y así, el lado que se enfríe será aquel en cuya dirección sopla el viento.

El uso de jalones

También hay que anotar todos los jalones importantes, para poder encontrar uno su camino.

En el campo, pueden constituir buenos jalones los cerros, las torres altas, Ios tejados, los arboles raros, las rocas, las rejas, los puentes, los montículos y cualquier punto por el cual pueda uno guiarse al regreso, o con cuyas señas pueda alguien mas seguir el mismo camino. Si se recuerdan los jalones encontrados desde el punto de partida, fácilmente se puede regresar siguiéndolos; pero hay que tener cuidado de volver a mirarlos de cuando en cuando, para que sea más fácil reconocerlos en el viaje de regreso.
Esto mismo debe hacerse al llegar por tren a un lugar desconocido. Al momento de salir de la estación fijaos en el lugar donde se encuentra el sol o de que lado el viento empuja el humo. También anotad vuestros puntos de referencia, que en este caso podrán ser edificios prominentes, iglesias, chimeneas de fabricas, nombres de calles y tiendas, para que cuando hayáis recorrido varias calles, podáis regresar a la estación sin dificultad. Todo esto es bien 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.

Concentración en el trabajo.

Cuando actuéis como Scouts o guías de un grupo, caminad a la cabeza y concentrad vuestra atención y vuestros pensamientos en lo que estáis haciendo. Os debéis guiar hasta por el más pequeño signo y si habláis o pensáis en otras cosas, con facilidad olvidareis lo que habéis observado. 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, se imagina que el que los conduce va muy solitario y se le acerca para caminar con él haciéndole conversación, hasta que este muestra con sus actos o en alguna otra forma, que no desea allí el Pie Tierno. En los vapores pequeños, habrán ustedes visto un aviso que dice: "Favor de no conversar con el timonel". Esto mismo se aplica al Scout que dirige un grupo.

Uso de la brújula.

Estoy cierto de que vosotros sabéis que la aguja de la brújula tiene el hábito de apuntar siempre en la misma dirección.
Si vosotros seguís la dirección indicada por la aguja, iréis a parar a un lugar más al norte de Canadá, a unas mil cuatrocientas millas del Polo Norte. La razón de esto es que en tal lugar existe una poderosa fuerza magnética. Es esta fuerza la que atrae la punta de la aguja y la hace señalar el "norte magnético".
El norte no es sino uno de los puntos de la brújula. Todo marino conoce los demás puntos de la brújula de memoria y así debería hacer todo Scout. He hablado bastante acerca del norte; pero solo porque estamos acostumbrados a figurarnos el norte como punto de partida; esto lo hacemos solo por conveniencia, pues igualmente podríamos usar el sur.
Los exploradores, casi nunca se refieren a los puntos de la brújula, usan más bien sus grados, ya que en esa forma se es más exacto.
Cuando se mira la esfera de una brújula, se ve que no solamente está marcada con puntos, sino también con números que aumentan en el mismo sentido en que caminan las manecillas del reloj, principiando con el cero en el lugar del norte y dando la vuelta hasta llegar de nuevo al norte con el número trescientos sesenta. De esta manera, cualquier punto puede ser expresado por su nombre, o por su grado. Así el este, equivale a noventa grados,

el sur a ciento ochenta, el oeste a doscientos setenta, y así sucesivamente. En vez de decir sudeste, puede decirse ciento treinta y cinco grados.

De como una brújula me ayudo en mi carrera.

El conocer el uso correcto de la brújula me ayudó a principiar bien mi carrera militar, y esto fue en la forma siguiente:
Se me sometió a prueba de Topografía, junto con otros oficiales jóvenes. Debíamos hacer una lectura con la brújula en cierto lugar y de ahí, en otro punto, y en un tercero, Si lo hacíamos correctamente, la lectura debía conducirnos al lugar donde habíamos comenzado. Esto requiere sumo cuidado. Si se lee mal la brújula, aun cuando no sea mas que un milímetro, se fracasa. Solamente uno de nuestro grupo había sido lo suficientemente exacto para tener éxito; y, ¿quién creen ustedes que fue?...
¡Pues yo!
Como resultado de esto y de algunas buenas notas en otras materias, se me ascendió mejorándome la paga, con lo que pude comprar el mejor caballo que he tenido en mi vida.

Encontrar el Norte sin brújula.

Además del norte magnético que vosotros podréis encontrar la brújula, existe otro que es el Polo Norte, en un extremo del eje terrestre. Este es el norte real y por ello se le denomina "norte verdadero".

El trabajo de brújula requiere extremo cuidado

Cuando el sol esta visible, un reloj puede servir para orientarse

Orientación por medio del sol.

Si no contáis con brújula para encontrar el norte magnético, el sol os podría indicar donde se encuentra el norte verdadero Y, de ahí podréis calcular las otras direcciones.
A las seis de la mañana (tiempo astronómico) el sol esta 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, tendrá que hacerse la ultima observación antes de las seis; pero no habrá llegado el sol al oeste. Esto, por supuesto, se aplica solamente y en forma imprecisa, al hemisferio norte. En el hemisferio sur, a las seis de la mañana el sol esta al este; a las nueve al nordeste; al mediodía al norte; a las tres de la tarde al noroeste; y a las seis al oeste.

Dos estrellas del Arado, u Osa Mayor, señalan hacia la Estrella Polar.

Los fenicios, quienes en la antigüedad navegaron alrededor del Africa, notaron que al partir, el sol salía a su izquierda; navegaban hacia el sur; y que más tarde llegaban a un país 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 Africa.
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; hacerlo girar hasta que el horario apunte hacia el sol y entonces, sin moverlo, colocar un lápiz o un palito al través de la esfera sobre el centro de ella Y a la mitad, entre las doce y el horario. La dirección que este señala es el sur. Pero solo se aplica en el hemisferio norte (en el hemisferio sur colóquense las doce en vez del horario y entonces el sur quedara entre las dos, como antes se ha dicho).

Cómo encontrar el Norte por medio de las estrellas.

Varios grupos de estrellas han sido bautizados con nombres, porque semejan siluetas de hombre o animales.
La Osa mayor, o Arado, es fácil de encontrar; su forma se asemeja a la de un arado. Es la constelación mas útil para un Scout, pues en el hemisferio norte del mundo, le señala donde se encuentra el norte. El Arado es parte de la Osa Mayor. Las estrellas en la curva, forman la cola, siendo este el único oso que yo conozco, que tenga tan larga cola.
Estrella Polar.- Las dos estrellas del Arado que representan las patas de la Osa señalan la Estrella Polar, que es la ultima de la cola, de la Osa Menor. Todas las estrellas y constelaciones recorren el cielo durante la noche, pero la Estrella Polar permanece fija.
Orión.- Otro grupo de estrellas o constelación, representa a un hombre con espada al cinto y se llama Orión. Es fácil de reconocer, por las tres estrellas en línea que representan el "cinto" y las tres estrellas más pequeñas en otra línea, cerca de las anteriores, que representan la "espada". Las dos estrellas a derecha e izquierda, mas abajo de la espada, son los pies de Orión, y las dos en la parte superior, sus hombros. El grupo de tres estrellas pequeñas que esta entre estas ultimas representa la cabeza.
Los zulúes llamaban al cinto de Orión y su espada, "Ingolubu", que quiere decir: los tres cerdos perseguidos por los tres perros. La tribu Masai, en el Africa del Este, dice que las tres estrellas del cinto de Orión, son tres solterones seguidos por tres solteronas. Como ustedes ven, todos los Scouts conocen a Orión, aun cuando sea con nombres distintos.
La gran cosa acerca de Orión es que por medio de ella se puede encontrar siempre el Norte o Estrella Polar y que se le puede ver lo mismo en el hemisferio sur que en el hemisferio norte. Si trazáis una línea imaginaria en el cielo, por medio de vuestro bordón, de la estrella central del cinto de Orión a la central de su cabeza y la continuáis pasando por el medio de dos grandes estrellas hasta llegar a una tercera, esta es la Estrella Polar.
La Cruz del Sur. En la parte sur del mundo, en el Africa del Sur, América del Sur, Nueva Zelandia y Australia, la Osa Mayor es Invisible. Allí tienen la Cruz del Sur, que apunta hacia este polo (véase el diagrama). Si dirigís una mirada en la dirección (A), siguiendo el palo largo de la cruz por una distancia tres veces mayor que éste, llegareis a un punto aproximado al Polo Sur. O si imagináis una línea perpendicular a otra, que una los dos pies y que continúe hasta cortar la línea (A), prolongación del palo de la cruz, el punto donde estas líneas se cruzan es el Polo Sur.

Una línea al través de Orión, eventualmente llega al Polo o Estrella Polar.

Discernimiento del tiempo.

Todo Scout debe reconocer las señales del tiempo, especialmente cuando va de campamento y, además, saber leer el barómetro.
Deberá recordar los siguientes puntos:

Celajes rojos a la puesta del sol significan buen tiempo, sobre todo para el día siguiente.
Celajes rojos al amanecer: señal de peligro (lluvia).
Crepúsculo vespertino de tintes amarillentos significa viento. De tinte amarillo pálido, lluvia.

En el hemisferio austral, la Cruz del Sur sirve para orientarse.

Llovizna y niebla en las primeras horas de la mañana, denotan buen tiempo.
Amanecer despejado, señal de buen tiempo. 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; (es de temer al vendaval)
pero si el viento llega primero,
iza gavias arriba, marinero; (el viento no será de temer).

PRACTICAS DE PATRULLA EN ORIENTACION.

Úsense direcciones de la brújula, siempre que sea posible, tales como "el rincón nordeste del salón", "lado este del campamento", etc.
* * *
Practicad movimientos en dirección de los puntos de la brújula. Por ejemplo, dirección nordeste. Escójanse algunas referencias, arboles, rocas torres, etc., en la línea cuya dirección se ha escogido y que no queden demasiado lejos, y, entonces, camínese hacia ellas, repitiendo la operación con nuevos puntos de referencia en distintas direcciones. Háganse también practicas usando grados en vez de nombres.
* * *
Envíense patrullas a fijar direcciones con la brújula, por medio del reloj y las estrellas.
* * *
Envíense patrullas por distintos caminos para encontrarse en determinado lugar, dándoles direcciones de la brújula.
* * *
Cuando sea Posible, mostradles las constelaciones, haciéndoles aprender a reconocer la Osa Mayor, la Estrella Polar y Orión.
* * *
Las marchas nocturnas pueden practicarse durante el día, teniendo cuidado de vendar los ojos a los muchachos con varias capas de papel crepé, negro o de algún otro material por el estilo. Deberán usar el bordón.
* * *
Uso de mapas locales para aprender a leerlos y orientarse por ellos.

JUEGOS DE PRACTICA PARA ENCONTRAR EL CAMINO.

Siguiendo el mapa.
Se lleva a una patrulla formada a una ciudad desconocida o a un paraje intrincado, provista de un mapa. Allí se abren las instrucciones selladas, que se le han dado con anterioridad y

en las que se le dice dónde se encuentra y a donde debe dirigirse. Cada Scout por turno, guía a la patrulla por unos siete minutos si van en bicicleta, o quince, si a pie. Cada Scout debe encontrar el camino por medio del mapa, otorgándose puntos por la habilidad en leer este.

Escultismo en las montañas.
A la salida del sol, se envía a tres Scouts como "liebres" para que se escondan en la montaña. Después del desayuno, se envía a un grupo de "lebreles" a cazar a las liebres antes de una hora fijada, por ejemplo, las cuatro p.m. Si los lebreles las ven aun cuando sea con anteojos de campaña, cuenta, siempre que cada uno de ellos pueda precisar cual liebre fue la que vio. El campo donde se actúa debe ser delimitado, y el que traspase sus limites, descalificado.

De jornada
Haced una jornada al "desierto", llevando cada Scout su equipo y comida empacada en un bulto, sobre su cabeza. Caminad en fila india, llevando un Scout doscientos metros adelante para ir señalando el camino, por medio de signos Scouts. Construid un puente sobre un arroyo, o una balsa sobre un lago; cruzad los terrenos pantanosos sobre haces de madera. Para dar a cada Scout individualmente, ideas sobre orientación y distancia, enviad a cada uno en diferentes direcciones, siguiendo órdenes como esta: "Caminad dos kilómetros al noroeste y escribid un informe que muestre exactamente el lugar donde os encontráis, adjuntando un croquis explicativo. Regresad con vuestro informe, tan pronto como os sea posible". Entonces, comprobar por medio de un mapa de ordenanza o por cualquier otro medio cuanto se desvió de la distancia y dirección que se le había ordenado.
Enviad Scouts por parejas para competir entre ellas. Cada pareja debe salir por diferente ruta hacia el mismo lugar, tratando de encontrar su camino por medio del mapa y sin ser vista por los otros mientras camina. Estos ejercicios desarrollan la facultad de leer mapas, de adquirir una visión del país por donde se viaja; saber esconderse, estar alerta, etc.

Aprended a empacar vuestro equipo con propiedad. En el Africa y en la América del Norte, con frecuencia usan una faja de cuero sostenida en la cabeza para cargar los bultos.

Para juzgar el tiempo, enviad Scouts en diferentes direcciones, cada uno llevando consigo un papel en que se le diga cuanto tiempo debe permanecer ausente: por ejemplo, siete minutos uno, diez otro, y así sucesivamente. Anotad con exactitud la hora de partida y volvedla a anotar al regreso de los Scouts. Por su honor, deben prometer que no han de consultar ningún reloj.

Buscar el Norte.
Se coloca a los Scouts a treinta metros de distancia y cada uno pone su bastón sobre el piso, apuntando en la dirección que él considere exactamente norte (o sur), sin valerse, de ningún instrumento: cada uno retrocede tres pasos de su bastón. El juez compara cada bordón con la brújula y aquel que más se acerque a la dirección correcta es el que gana. Este juego es muy útil, pues lo mismo se puede jugar de noche, en un día nublado, o en uno pleno de sol.

Patrullando en la noche.

Los Scouts pueden practicar de noche, escuchar y ver, como los centinelas, que permanecen de pie o caminan mientras otros Scouts los acechan. Si un centinela oye cualquier ruido, llama o suena su silbato, el Scout que acecha, debe instantáneamente detenerse y estarse quieto.
El juez se llega al centinela y le pregunta en que dirección oyó el ruido. Si acierta, el centinela gana. Si el que acecha puede llegarse sin ser sentido hasta veinte metros del centinela, deposita algún articulo, tal como un pañuelo, en el piso y arrastrándose, se aparta de nuevo. Entonces, hace ruido para que el centinela toque su silbato y el juez se acerque y le pueda explicar lo que ha hecho. Este juego puede practicarse también de día, vendando a los centinelas.

Los indios Piel Roja usan para transportar su equipo un acarreador largo que construyen uniendo varios palos y al que llaman "travoís"

Rosa de los vientos.
Se colocan sobre el piso, en forma de estrella, ocho bordones, radiando todos del centro. Uno de ellos debe señalar precisamente el norte.
Un Scout se coloca en cada una de las puntas exteriores de los bordones, representando ocho de los puntos principales de la brújula.
El Jefe de Tropa nombra dos puntos cualesquiera, por ejemplo, sudeste y norte y los dos Scouts que ocupan esos lugares, cambian inmediatamente de lugar entre sí. Para hacer el cambio, los Scouts no deben cruzar los bordones, sino hacerlo por el lado de afuera del circulo que forman los jugadores. Cualquiera que se mueva de su lugar, sin que se haya mencionado el punto que representa, o que ocupe erróneamente otro lugar, o simplemente vacile, pierde un punto. Cuando se han adquirido tres malas notas, el Scout pierde el juego. Conforme el juego continúa, van quedando más lugares vacíos, lo que hace más difícil el cambio entre los muchachos que quedan.
Para hacerlo todavía más difícil, pueden escogerse dieciséis puntos de la brújula, en vez de ocho. Cuando se juega en el salón, los puntos de la brújula pueden marcarse con gris sobre el piso.

Alarma atrapad al ladrón.
Por la mañana, se cuelga un pedazo de trapo colorado en el campamento o en el local. El juez hace un recorrido hablando a cada Scout por turno, mientras trabajan o juegan y les susurra al oído: "Hay un ladrón en el campo". Pero a uno le dice: "Hay un ladrón en el campo y eres tú: ¡Arco de Mármol!", o algún otro punto, bien conocido, a distancia de cerca de un kilómetro. Entonces, aquel Scout sabe que debe robarse el trapo en cualquier momento, durante las próximas tres horas y correr con el al Arco de Mármol. Nadie más que él sabe quien es el ladrón y a donde debe correr una vez que haya efectuado el robo. Inmediatamente que alguien note que el trapo colorado ha sido robado da la señal de alarma y todos suspenden lo que están haciendo en aquel momento, para perseguir al ladrón. El Scout que consiga quitarle el trapo o parte de él, es el que gana. Si ninguno tiene éxito, el ladrón es el que gana. Este deberá llevar el trapo alrededor del cuello y de ninguna manera en la bolsa o escondido. (Este juego es parecido al "Espía hostil" descrito en "The Book of Woodcraft" por E. Thompson Stetton).

Reconocimiento del lugar.

Tan luego como el campamento ha sido instalado, lo primero que hay que hacer es darse cuenta del lugar, y tal cosa constituye excelente tema para una competencia entre patrullas. A cada Guía de patrulla se le da una hoja de papel, en la que debe dibujar un croquis de la localidad en dos kilómetros a la redonda. Enviara a sus Scouts en todas direcciones para explorar y regresar trayéndole un informe de aquello de importancia que hayan encontrado: caminos, ferrocarriles, arroyos, etc., debiendo escoger a los mejores para que vayan a los lugares más difíciles. Cada Guía construye su propio mapa basado, totalmente, en los informes de sus Scouts.
La patrulla, cuyo Guía entrega al Scouter el mejor mapa en el menor tiempo, es la que gana.
Nota: Muchos de estos juegos y practicas pueden llevarse a cabo tanto en la ciudad como en el campo.

FOGATA N°6

ESCULTISMO MARITIMO Y AEREO

Botes salvavidas - Natación - Excursionismo en bote - Escultismo en bote - Escultismo aéreo - Juegos marinos.

Quizás no haya héroes más grandes ni Scouts más verdaderos que los marinos que tripulan los botes salvavidas en las costas de los océanos del mundo. Durante las tormentas peligrosas tienen que estar listos para salir en cualquier momento, arriesgando sus vidas para salvar las de otros. Porque repiten estos actos constante y silenciosamente, hemos llegado a considerarlos casi como una cosa ordinaria, pero no por ello deja de ser algo espléndido y digno de nuestra consideración.
Me alegra que muchos Scouts gusten del Escultismo marítimo y que por su aprendizaje en el manejo de botes y en la ciencia de la navegación, se preparen para tomar lugar en el servicio de su patria, como marinos de la armada o de la flota mercante o como salvavidas a lo largo de las costas.
Un barco puede ser un edén o un infierno; depende todo de su tripulación. Si es díscola, gruñona y sucia, será una triste compañía. Si está compuesta por Scouts decididos alegremente a sacar el mejor partido de todas las cosas, a dar y recibir en igual proporción y a cuidar de que todo esté siempre en orden y limpio, constituirá una familia feliz y gozará de su vida en el mar.

Natación

Todo muchacho debe aprender a nadar. He conocido multitud de ellos que aprenden la primera vez que ensayan, pero a otros, les lleva más tiempo. Así pasó conmigo: se me dificultó al principio. En el fondo del corazón creo que sentí un poco de miedo al agua, pero un día me sorprendí al ver que ya nadaba con facilidad. Había hecho muchos esfuerzos y luchado duramente, pero entonces me di cuenta de que la cosa debería tomarse despacio y con calma.
Desde entonces me gustó el agua y la natación fue ya, para mí, algo fácil.

TOMASITO, EL PIE TIERNO - N° 1
TOMASITO EN EL LAGO

Tomasito ve a todos felices, pues se echan al agua y saben nadar, pero él, infeliz, no sabe y no se puede echar.

Al principio, todo lo que hay que hacer es tratar de imitar a un perro nadando, como si se arrastrara uno sobre el agua. No tratéis de bracear desde el principio. Más bien tratad de remar, como lo hace un perro, consiguiendo un amigo que al principio os sostenga, poniendo su brazo debajo de vuestro estómago. Es una gran diversión bañarse; pero mucho más si el baño incluye la natación. ¡Qué papel más triste hace el individuo que solamente puede patalear en agua poco profunda y está imposibilitado para acompañar a sus amigos, en un viaje al mar o río abajo! Pero todavía hay algo más en ello que la diversión. Si salís en bote o en barco de vela, no sería prudente hacerlo sin saber nadar, pues caso que el bote se voltee y todos sepan nadar, no hay cuidado; pero si alguno no sabe hacerlo, los otros tienen que exponer su vida por salvarlo.
También puede acontecer que os toque presenciar esa escena, tan desagradable, de alguien que se esté ahogando. Si sabéis nadar, os tiraréis enseguida y tomaréis al ahogado en forma apropiada para sacarlo a la villa ¡Habréis salvado la vida de un semejante! Pero ¿si no sabéis nadar? Entonces será horrible para vosotros. Sabéis que debéis hacer algo más que gritar pidiendo auxilio mientras vuestro semejante hace esfuerzos por salvar su vida, agotándose poco a poco ante vuestra propia vista. No describiré la escena. Es una horrible pesadilla y os quedará toda la vida el remordimiento, de que en parte fuisteis culpables de que aquel pobre se ahogara. ¿Por qué culpable? Porque si hubieras sido un verdadero Scout, sabrías nadar y lo hubieras salvado.

Dirigiendo un bote.

También si vivís cerca del agua, es preciso saber dirigir un bote. Debéis saber cómo conducirlo apropiadamente, para atracar junto a un vapor, o en el muelle, ya sea remando o timoneando para describir un amplio circulo y llegar a su lado con la quilla en la misma dirección que la del barco, o contra la corriente. Debéis saber remar a compás con el resto de la tripulación, así conduciros enteramente solos con un par de remos y aun con un remo solo, maniobrando por popa. Remando, girad el remo para que la resistencia al viento no disminuya la marcha del bote. Debéis saber lanzar un cabo de modo que podáis enlazar otro barco o un pilar del desembarcadero y también saber recibir y asegurar una amarra que se os lance. Igualmente lanzar un salvavidas a una persona que se está ahogando.
Es necesario saber construid una balsa con lo que se tenga a mano tablas, rollizos, toneles, sacos de paja, etc., porque puede presentarse el caso de tener que atravesar un río con armas y bagajes, y no disponer de ningún barco.

Excursiones en bote.

En vez de caminar a pie o en bicicleta, constituye una práctica excelente para una patrulla tomar un bote y salir a explorar un río, o hacer un viaje por el país, acampando en la misma forma que cuando se camina. Pero nunca debe admitirse en un bote a nadie que no sea buen nadador, que pueda nadar, por lo menos, cincuenta metros vestido (camisa, pantalones cortos y calcetines, como mínimo), pues los accidentes suceden cuando menos se piensa y si todos son buenos nadadores, la cosa no tiene importancia.

Una de mis experiencias más divertidas como Scout marino, fue una excursión que hice con dos de mis hermanos. Llevábamos un bote de lona plegadizo, con el que remontamos el Támesis, hasta Chiltern Hills, donde jamás habían visto, antes, un bote. Llevábamos nuestro equipo de cocina, tienda y en qué dormir, acampando así varias noches.

Aprended a remar con propiedad, un bote y a guiarlo con un solo remo.

Cuando llegamos al nacimiento del río, nos echamos a cuestas el bote para atravesar la vertiente y lo pusimos nuevamente a flote, del otro lado, en el arroyo que corre hacia el oeste y que, algunos kilómetros más abajo, se convierte en el Avon.
Excursionamos a través de Bath y de Bristol, unas veces remando, otras usando varas y otras a remolque, conforme lo requerían las circunstancias, hasta que alcanzamos las aguas poderosas del Severn.
Atravesamos este río con la quilla baja, hasta que, con éxito, llegamos a Cheptow, al otro lado. De ahí, proseguimos por los rápidos del Wye, atravesando un precioso escenario hasta nuestra casa, cerca de Llandogo.
¡De Londres a Gales, casi todo el tiempo por agua y cargados de aventuras, y de regocijo! Pero cualquiera de vosotros puede hacer lo mismo, con sólo proponérselo. Así pues, Scouts, preparaos y si os gusta vuestro Escultismo marítimo tanto como a mí el mío, pasaréis un tiempo delicioso.

Scouts aéreos.

Cuando se verificó el primer campamento Scout en la isla de Brownsea en el canal de la Mancha, en 1907, muy pocas personas creían en la conquista del aire por el aeroplano. Habían oído hablar de atrevidos experimentos efectuados en América, en deslizadores, por los hermanos Wilbur y Orville Wrigth, y sus ensayos con alguna clase de máquina aérea, pero nadie soñó lo que se podría hacer con el aeroplano en tan corto espacio de tiempo.
Por buenas razones, nos inclinamos a pensar en el avión como arma de destrucción pero, sin embargo, tiene muy valiosos usos.
Por ejemplo, en Canadá, grandes extensiones de territorio inexplorado en la parte norte, han sido fotografiadas y ahora se tiene mapa de ellas. La maquinaria para las minas ha podido ser transportada por el aire a lugares de otro modo inaccesibles. Los comerciantes y los colonizadores colocados a grandes distancias en avión, han podido recibir alimentos, cartas y periódicos por aeroplano.
En Australia, los doctores viajan a través de enormes distancias en avión para ir en ayuda de los enfermos, y ambulancias aéreas transportan a éstos a los hospitales.
Los incendios de los bosques pueden ser localizados rápidamente por los aviadores y los planes para combatirlos pueden trazarse con mayor eficacia Aun a los pescadores se les puede ayudar desde el aire, ya que desde ahí se localizan con facilidad los bancos de peces.
Las plagas de insectos que atacan y arruinan las cosechas pueden ser combatidas desde el aire. Por medio del aeroplano, en corto tiempo se ha logrado sembrar vastas extensiones de arroz y pasto.
Multitud de descubrimientos interesantes se han podido llevar a cabo desde el aire, no sólo sobre lugares inexplorados de la tierra, sino relativos; la antigüedad - lugares donde residieron los primitivos habitantes -, que fotografiados desde lo alto pueden distinguirse con más claridad.

Como veis, este nuevo elemento conquistado por el hombre se pone a servicio de la exploración dándonos, al mismo tiempo, material para soñar un poco.
Los Scouts aéreos forman ya parte de nuestra organización en muchos países. Pero, a la manera de los Scouts marítimos, tienen que ser adiestrados en todo lo relativo al Escultismo ordinario, ya que deben ser observadores y estar provistos de los recursos que éste les proporciona.

JUEGOS MARINOS.

Contrabandistas
(Para el día o la noche)

Parte de los contrabandistas del mar tratan de desembarcar y esconder sus mercancías (un tabique o piedra por cada hombre), en determinado lugar, que se denomina "Cueva de los contrabandistas" y abordar de nuevo su embarcación. Otro grupo que representa a los celadores de la aduana, se distribuye para vigilar la costa en un trecho largo.
Tan luego como un aduanero ve desembarcar un contrabandista, da la señal de alarma y reúne a sus camaradas para el ataque; pero éste no tiene éxito si no existe, por lo menos igual número de aduaneros que de contrabandistas. Los celadores deben permanecer de centinelas en su puesto, hasta que se da la señal de alarma.

Caza de la ballena.

La ballena se representa por medio de un trozo grande de madera, con una cabeza y una cola figuradas toscamente. Dos canoas, cada una tripulada por una patrulla, toman generalmente parte en la pesca. El Guía hace las veces de capitán, el Subguía de arponero, los demás reman.
Cada canoa estará en un puerto, distante entre sí un kilómetro, aproximadamente.
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 al animal. El primer arponero que llegue cerca de la ballena lanza su arma y el barco se retira arrastrando la presa. El segundo barco los persigue, arponea en cuanto puede, e intenta llevarse también la ballena.
Para terminar, los más fuertes se la llevan y, a veces, hasta el barco contrario. (Este juego es parecido al descrito por Ernest Thompson Setton en "Birch Bark of the Wooderaft Indians").

FOGATA N° 7

SEÑALES Y ORDENES

Mensajes escondidos - Señales con fuego - Señales con sonido - Palabras de mando - Señales con silbato y bandera.

Los Scouts tienen que ser inteligentes para transmitir mensajes secretos de un lugar a otro, o para hacerse señales entre sí. Antes del sitio de Mafeking, del que ya os he hablado en la Primera Fogata, recibí un mensaje secreto de un amigo desconocido del Transvaal, en el

que me daba noticias sobre los planes del enemigo, su número, sus caballos y sus 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 fijada a él con cera. El bastón fue entregado a un nativo, con la orden escueta de ir a Mafeking y entregarme el obsequio. Como es natural, cuando el negro nativo 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 carta escondida.
Otra vez, recibí una carta secreta de otro amigo. Estaba escrita en lengua indostánica, pero con caracteres ingleses. Cualquier 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, se las entregábamos a dos nativos que eran capaces de pasar inadvertidos entre los puestos de observación de los bóers. Una vez, en la línea de centinelas de los bóers, fue sorprendido un nativo de los suyos y nadie se fijó en él. Llevaban los mensajes en la siguiente forma: las cartas se escribían en papel delgado y una docena de ellas o más se doblaban y ponían dentro de una pequeña bola cubierta por 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 descuidadamente a un cordel alrededor del cuello. Si consideraba estar en peligro de ser capturado por el enemigo, se fijaba en los lugares 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.

Los nativos de Australia, con frecuencia usaban el fuego para enviar mensajes.

El mensajero se quedaba por allí durante uno o dos días, esperando que no hubiera moros en la costa y, entonces, regresaba al lugar de referencia donde habla dejado tiradas las cartas. Mojoneras, jalones y lugares de referencia, debéis recordar que quieren decir objetos tales como árboles, montículos, rocas u otros detalles que pueden servir a un Scout para recordar los lugares por donde ha pasado.

SEÑALAMIENTO.

Vale la pena conocer señalamientos. Es muy divertido poder hacer señales a un amigo que se encuentra al otro lado de la calle, sin que los que nos rodean puedan entender lo que estamos diciendo. Personalmente, he encontrado de mucha utilidad poderme comunicar con un amigo en la selva cuando en una ocasión, un compañero y yo nos encontrábamos colocados en dos montañas cercanas; y otra, separados por un ancho río, teniendo importantes noticias que comunicarnos.

En el Africa usan unos tambores especiales para enviar mensajes de uno a otro poblado. (dibujo)

Señales con fuego.

Los Scouts de todos los países usan fogatas para poder hacer señales con el humo durante el día y el fuego por la noche.

Señales de humo.- Tres grandes fumarolas, una tras otra, significa "peligro". Una sucesión de pequeñas fumarolas significa "reunión, venga acá". Una columna de humo ininterrumpida significa "alto".
Para hacer que un fuego produzca humo, enciéndasele en la forma ordinaria con cantidad de palos delgados y astillas, y, tan pronto como esté ardiendo convenientemente, colóquense sobre él hojas verdes o pasto o heno mojado, e inmediatamente comenzará a humear.
Cúbrase el fuego con una manta húmeda; después retírese ésta para dejar escapar la humareda e, inmediatamente, vuélvase a colocar aquélla sobre el fuego. El tamaño de la humareda depende del intervalo en que se retire la manta. Para una humareda corta, cuéntese dos mientras se tiene la manta fuera de su lugar y ocho mientras se la mantiene en su lugar sobre el fuego. Para una humareda larga, retírese la manta durante seis segundos.

He aquí otra clase de tambor de señales usado por los nativos del Africa.

Señales luminosas.- Los destellos largos y cortos tienen los mismos significados que las señales de humo que acabamos de describir. Encended el fuego con leña y ramas secas, para que la llama brille lo más posible.
Dos exploradores sostienen la manta delante de la hoguera, es decir, entre el fuego y aquellos con quienes se desea comunicar, de modo que éstos no vean la llama sino en el momento oportuno. Dejad caer la manta y contad dos para los destellos cortos, y seis para los largos, ocultando el fuego y contando cuatro, entre los destellos.

Señales de sonido.

En América, durante la guerra civil, el capitán Clowry, un oficial explorador, quiso prevenir a un importante destacamento de que el enemigo intentaba asaltarle aquella noche; pero le era imposible reunirse a sus amigos porque le separaba de ellos un río desbordado que no podía pasar. Llovía torrencialmente.
¿Qué hubiérais hecho en su lugar?
Él hizo lo siguiente: 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. El explorador les transmitió entonces un mensaje, que aquellos descifraron, y por el cual quedaron prevenidos. De este modo libró a aquellos dos mil hombres de ser sorprendidos y apresados
Ciertas tribus nativas de Africa se envían mensajes entre sí por medio de tambores. Otras usan gongs guerreros, de madera.

Señales de Morse y semáforo.

Todo Scout debería aprender el código Morse de señales.
Puede usarse para enviar mensajes a distancia por medio de puntos y rayas, producidas con banderas, o por sonidos de corneta, o por destello con heliógrafo o lámpara eléctrica.
Semáforo.- Las señales de semáforo se transmiten moviendo los brazos a diferentes ángulos y son mucho más fáciles de aprender. Las letras se forman colocando los brazos a distintos ángulos; pero hay que cerciorarse de que éstos están hechos correctamente. El diagrama

muestra los signos tal como los ve el "lector". Quizás en el dibujo aparezcan complicados, pero en la práctica se verá que son más sencillos.
El transmisor debe situarse siempre dando frente a la estación receptor; llamará la atención de ésta enviando la señal de llamada: V.E.-V.E.- V.E
Cuando la estación receptora está lista, da la señal de listo para recibir: K. Si no está lista transmite la Q, que significa: esperar.
Cuando la estación receptora ha leído una palabra correctamente, envía la A. Si una palabra no es contestada, la estación transmisora sabe que la receptora no la ha leído y entonces la repite hasta que obtiene contestación
Si la transmisora comete un error envía la señal de "Error" E.E.E.E.E.E.E.E. y, después, repite la palabra.
Si se van a transmitir números, úsese el numeral ordinario de Morse pero en semáforo, deletréense los números con letras: la comprobación la dará la estación receptora repitiéndolos.
El final de palabra se indica por medio de una pausa en las señale luminosas y de sonido, y con las banderas, dejándoles caer enfrente de uno.
Un mensaje se termina enviando la señal de final A.R. La estación receptora contesta con la señal de mensaje recibido: R., si el mensaje ha sido recibido correctamente.

A .-		J .---		S ...		2 ..---	
B -...	K -.-		T -			3 ...--	
C -.-.	L .-..		U ..-		4 ....-		
D -..	M --			V ...-		5	
E .		N -.			W .--		6 -....
F ..-.	O ---		X -..-		7 --...		
G --.	P .--.		Y -.--		8 ---..		
H	Q --.-		Z --..		9 ----.		
I ..		R .-.		1 .----		0 -----	

En el Código Morse las letras y los números se forman por medio de puntos y rayas.

SIGNO	SU USO Y SIGNIFICADO
VE, VE, VE	Llamada.
K	Prosiga (Contestación a la VE, si se está listo para recibir el mensaje).
Q	Esperar (Contestación a VE, si no se está listo para recibir el mensaje)
A	Entendido (usada para contestar todas las señales, si no hay nada especificado en contrario).
8 puntos (semáforo: 8 E)	Error (para corregir cualquier transmisión incorrecta).
AR	Fin del mensaje.
R	Mensaje recibido correcto (Contestación a AR).

Una vez que sepáis el alfabeto Morse o de semáforo, todo lo que necesitáis es práctica. A un Scout no se le pide que transmite frases largas, o a través de distancias largas o a grandes velocidades; todo lo que se espera de él es que conozca bien el alfabeto, y leer y

transmitir correctamente frases o palabras sencillas. Haced cuanto podáis para que cuando tengáis que mandar un mensaje a través de un campo extenso, o de un cerro a otro, vuestro mensaje pueda ser leído con facilidad.

Las letras del semáforo se forman sosteniendo las banderas y formando ángulos diferentes. (alfabeto de semáforo)

Si deseáis escribir un mensaje cuya lectura intrigue a la mayoría de las personas, escribidlo con caracteres de Morse o semáforo, en sustitución de las letras del alfabeto ordinario. Este mensaje será, sin embargo, fácil de leer a vuestros amigos que entienden de señalación.

ORDENES Y SEÑALES.

Todos los Guías llevan un silbato, sujeto con un cordón. Deben saber perfectamente las órdenes siguientes y enseñarles a la patrulla de modo que puedan dirigirla con ellas.

Ordenes de mando.

"Formad" (en línea); "Alerta o atención" (posición de firmes); "Descanso" (descanso en el lugar); "Sentaos" (sentados o acostados en el lugar); "Romped filas"; "Flanco derecho"; "Flanco izquierdo" (cada patrulla con sus Scouts en línea, gira sobre los talones hacia ese lado); "Paso veloz" (caminad elegantemente saliendo con el pie izquierdo); "Paso gimnástico" (corred con los brazos sueltos); "Paso Scout" (cincuenta pasos andando y cincuenta pasos corriendo).

Señales con silbato.

Cuando un Jefe de Tropa quiere reunir su Tropa, toca con el silbato la llamada de Scouts, 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 (el del animal de la patrulla). Después, a paso gimnástico, conducen a la patrulla al Jefe de Tropa.
He aquí las señales de silbato:
1.° Un toque prolongado: "Atención", "Silencio", "Esperad la próxima señal".
2.° Un toque largo seguido de dos cortos: "Marchar".
3.° Una sucesión de toques largos y cortos: "Reunirse".
4.° Una sucesión de tres toques cortos: "Peligro", "Alerta", "Estén listos".
5.° Tres toques breves seguidos de uno prolongado son la señal del Jefe de Tropa para reunir a los Guías.
6.° Un toque seguido de uno largo: "Entendí la señal".
Todas las órdenes de silbato deben obedecerse instantáneamente, a paso gimnástico, corriendo cuanto sea posible, dejando a un lado lo que se esté haciendo.

Señales de mano .

Los Guías de Patrulla pueden hacerlas también con el banderín, en caso de necesidad.

Agitar la mano varias veces a derecha e izquierda, o el banderín horizontalmente, quiere decir "No", "No importa", "Quedarse como estaban".
Levantar la mano o el banderín con el brazo extendido y agitarlo lentamente de derecha a izquierda, o bien silbar una serie de toques lentos significa "Más lejos", "dispersarse".
Levantar la mano o el banderín y agitarlo rápidamente, o bien una serie de toques breves y rápidos con el silbato, significa: "Regresad", "Venid aquí".
La mano o el banderín señalando en una dirección significa: "Id allá".
Abrir y cerrar la mano o mover rápidamente el banderín de arriba abajo, varias veces, significa "Corred".
La mano o el banderín en alto, por encima de la cabeza significa: "Alto", "Parad".
Cuando un jefe grita un mensaje, o una orden, a un Scout que se halla distante, éste, en tanto que entienda lo que se le dice, mantiene la mano a altura de su cabeza. Si no entiende, se mantiene parado sin hacer el signo. El jefe lo repetirá entonces en voz más alta, o hará acercarse más al Scout.
Idead vuestras propias señales para dar otras órdenes a vuestra patrulla

PRACTICAS DE SEÑALACION EN LA PATRULLA

Práctica de formar, encender y usar una fogata para señales de humo y de llama.
* * *
Practicad señales de silbato y de brazos.
* * *
He aquí un refrán inglés que podéis usar como práctica: "Foxy, la juguetona zorra brinca sobre Kowv, el perro holgazán que duerme". Contiene todas las letras del alfabeto.
* * *
Organizad competencias dentro de la patrulla, para fomentar el ingenio de los muchachos en ocultar mensajes sobre su personalidad a cada Scout se le da un pequeño pedazo de papel para que lo esconda en su persona. Formad parejas y que cada uno revise al otro, has dar con el mensaje. El que se quede con el mensaje es el que gana. Cada patrulla inventará su código secreto; las otras patrullas tratarán de descifrarlo.
* * *
Las patrullas compiten para encontrar el medio más ingenioso de enviar un mensaje Morse sin usar aparatos especiales.
Todas las prácticas de señalación deben ser lo más reales que se pueda Y, desde el principio, hay que transmitir letras solas para que sean leídas a la mayor distancia posible y, con preferencia al aire libre.

JUEGO DE TRANSMISION DE MENSAJES

Mensajeros

Se escoge a un Scout para llevar un mensaje a una plaza "sitiada" pueblo, una hacienda, una casa, o una persona colocada en determinado lugar. El mensajero deberá llevar sobre si un trapo de color, por lo menos de sesenta centímetros de largo prendido al hombro y con él deberá llegar a la meta, conservándolo en su lugar.
Los "sitiadores" deberán evitar que éste llegue a su destino. Por supuesto, no podrán acercarse a menos de trescientos metros de las líneas de defensa, cuyos linderos deberán

quedar marcados de antemano. A quienquiera que el juez encuentre en ese limite, se le considerará muerto por los defensores.
Para capturar al mensajero, el enemigo deberá quitarle la cinta que lleva sobre el hombro. Los sitiadores saben que el mensajero parte de determinado lugar o determinado tiempo, a un kilómetro, más o menos, de la plaza sitiada y pueden dar los pasos que juzguen convenientes para capturarlo; pero no deben presenciar su salida del punto de partida.
El juego puede practicarse en una ciudad, escogiendo dos casas, una para el lugar de partida y otra como ciudad sitiada, y el mensajero puede adoptar cualquier disfraz (menos de mujer) siempre y cuando lleve prendida sobre el hombro la cinta de color.

Los pueblos de la antigüedad tenían sus propias señales. He aquí una que siempre ha significado atención.(dibujo)

CAPITULO III
VIDA DE CAMPAMENTO
FOGATA N.°8
EXPLORACION

Nudos - Construcción de chozas - Tala de árboles - Construcción de puentes - Medidas - Apreciación de alturas y distancias

Los exploradores son hombres que van a la vanguardia abriendo camino en la espesura, o en cualquier otro lugar, para los que vienen detrás.
Cuando estuve de servicio en la costa occidental de Africa, tenía a mis órdenes un número considerable de Scouts nativos, que, como todos los Scouts, tratábamos de ser útiles, en todas formas, al grueso del ejército que nos seguía. No solamente estábamos alertas 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 la selva o de los pantanos. Así fue como nos convertimos en exploradores a la vez que Scouts.
En el curso de nuestra marcha, construimos cerca de doscientos puentes sobre otros tantos arroyos, amarrando troncos unos a otros. Cuando di principio a esta tarea tan importante con mis Scouts, encontré que solamente uno en mil hombres sabía cómo usar un hacha para talar árboles y excepto una compañía de unos sesenta hombres, los demás no sabían hacer un nudo, ni siquiera mal hecho.

Salvamento de vidas por medio de nudos.

Cuando llegué al Canadá hace algunos años, acababa de pasar una tragedia en las cataratas del Niágara. Era en la mitad del invierno. Tres personas, un hombre, su esposa y un joven de diecisiete años, cruzaban a pie un puente que el hielo habla formado sobre la corriente del río, cuando de repente el hielo comenzó a ceder y se rompió en parte. El hombre y su esposa se encontraron, de pronto, sobre un bloque de hielo que flotaba y se alejaba lentamente de la parte principal, en tanto que el muchacho estaba sobre otro.
Alrededor de ellos el agua estaba cubierta con bloques de hielo que giraban y se golpeaban unos contra otros, de tal manera que era imposible nadar y tampoco hubiera sido posible hacer llegar hasta ellos un bote, en caso de que allí hubiera existido alguno. Así pues, se

hallaban los tres a merced de la corriente, mansa en ese lugar, pero que lenta y seguramente los llevaba río abajo hacia los terribles rápidos distantes de allí una milla.
Las gentes que estaban en la ribera veían el peligro en que aquéllos se hallaban, y aunque se reunieron miles, ninguno parecía encontrar el modo de salvarles. La corriente debía hacerlos pasar debajo de dos puentes que cruzaban el río antes de los rápidos.
Flotaron los pobres náufragos en aquella dirección durante una hora. En los puentes, que se alzaban a ciento setenta pies sobre el agua, habían sido puestas cuerdas, de manera que ellos, al pasar, pudieran colgarse.
El muchacho pudo asirse a una de las cuerdas y manos bondadosas procedieron a levantarlo; pero cuando ya estaba a alguna altura, el pobre muchacho no pudo sostenerle por más tiempo y cayó en la corriente helada para no ser visto más.
El hombre del otro témpano también pudo coger una cuerda, la que trató de amarrar alrededor de su mujer, que se desmayaba, a fin de que por lo menos ella pudiera salvarse; pero la corriente en ese lugar era muy fuerte y sus manos estaban entumecidas, por lo que no pudo anudar la cuerda, se le escapó de las manos y unos segundos más tarde él y su esposa terminaron sus penas en las turbulentas aguas que forman los rápidos.
¿Qué hubiérais hecho vosotros?
Es fácil mostrarse inteligente después de que un hecho ha ocurrido, pero este desastre merece meditación. ¿Qué habríais hecho si os hubierais hallado allí? Porque es el deber de un Scout pensar en un plan y ponerlo en práctica en ocasiones como ésta.
Un Jefe de Tropa canadiense me contó que él viajaba a bordo de un tren poco después del accidente y escuchó el relato de otro pasajero. No sabían que él tenía conexión con los Scouts y uno de ellos dijo: "Bien, yo creo que si ahí hubiera habido un Boy Scout, habría encontrado la manera de salvar a esas pobres personas".
La gente piensa con frecuencia: ¿Qué ventaja se obtiene de aprender cosas tan sencillas como hacer nudos? Pues en aquel caso, este conocimiento hubiera podido salvar tres vidas. Cuando las cuerdas fueron bajadas de los puentes, debieron tener una dos lazadas en los extremos, para que las personas que se trataba de salvar pudieran ponérselas alrededor, o pasar sus piernas y sus brazos por ellas. Las cuerdas usadas no tenían lazada alguna y los náufragos no sabían cómo hacer esta clase de nudos, y, por ello, no fueron capaces de salvarse.

Nudos útiles.

Todo Scout debe saber hacer nudos.
Hacer un nudo parece cosa sencilla y, sin embargo, se puede hacer bien mal, por lo que los Scouts deben conocer la forma correcta de hacerlos. Una vida puede depender de un nudo bien hecho.

Para evitar que una cuerda se deshilache en su cabo, hay que hacer un amarre especial. Colóquese un cáñamo con una lazada a lo largo del cabo de la cuerda. Después dé vuelta a la punta más larga B, una y otra vez alrededor de la cuerda, hasta llegar medio centímetro del extremo, estirando A con fuerza, pero sin dar tirones, para que no se reviente. Este lleva a B contra las vueltas anteriores y debajo de ellas, hasta hacer desaparecer, por lo menos, la mitad de esta punta del cáñamo. Finalmente, córtese el sobrante de ambas puntas. (dibujo)

Un nudo bien hecho es aquel capaz de resistir cualquier esfuerzo y que sin embargo, pueda deshacerse con facilidad.
Un nudo mal hecho es aquel que, cuando tiene que resistir a una fuerza que tire de él, se deshace y cuando se trata de deshacerlo, se liga tan fuertemente que no hay manera de desbaratarlo.
La mejor manera de aprender a hacer nudos es que se los enseñe a uno quien sabe hacerlos. Es indispensable practicar mucho. De otra manera pronto se olvidan. Usad pedazos de cuerda o cable y no pedacitos de cordón o cintas de zapatos. En las anteriores páginas se dan algunos nudos que todo Scout debe conocer y usar cuando amarre un cordón o cuerda.
Para evitar que el cabo de una cuerda se deshilache, hay necesidad de hacerle en una punta un amarre especial, lo cual se consigue enrollando un pedazo de cáñamo, varias veces, alrededor de la punta de la cuerda, de forma que los extremos del cáñamo no se vean. Existen varias maneras de hacer esto: el grabado muestra una fácil y eficaz.
En el oeste de Africa no contábamos con cuerdas, por lo que teníamos que valernos de plantas trepadoras resistentes y mimbres delgados o ramas largas flexibles, las que todavía hacíamos más manejables pisando una punta y torciendo la otra lo más posible, con la mano. Con el sauce y el avellano se hacen buenos mimbres. 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.

NUDOS ÚTILES.

NUDO DE RIZO.- Para anudar vendajes y cuerdas.
VUELTA DE ESCOTA.- Para unir cuerdas del mismo o de distinto grosor.
NUDO DE PESCADOR.- Para unir dos cuerdas mojadas o resbalosas.
NUDO DE BALLESTRINQUE.- Para amarrar una cuerda a un mástil en trabajo de exploración.
COTE DOBLE O VUELTA DE BRAZA.- Para amarrar una cuerda a un poste.
NUDO DEL LEÑADOR.- Para asegurar el cabo de una cuerda a un mástil o leño.
AS DE GUÍA SIMPLE.- Hace una gaza que no se corre. Sirve para prestar auxilio.
NUDO CORREDIZO.- Puede acortarse o agrandarse según se quiera.
BALLESTRINQUE DOBLE.- Se usa en sustitución del ballestrinque y para contravientos.
NUDO DE MARGARITA.- Para acortar una cuerda y para apretar una floja.
NUDO DE ARNÉS DE HOMBRE.- Hace una gaza para arrastrar.
NUDO DE SILLA DE BOMBERO.- Tiene dos gazas para bajar personas.

AMARRES.

AMARRE CUADRADO.- Princípiese con un ballestrinque. Háganse vueltas para atorar en ángulo recto con las vueltas principales. Termínese con el ballestrinque.
AMARRE DIAGONAL.- Comiéncese con el nudo del leñador alrededor de los dos postes. Dense vueltas alrededor para atortorar. Termínese con el ballestrinque.
AMARRE REDONDO.- Hágase el ballestrinque alrededor de uno de los postes. Dense unas vueltas alrededor de dos postes. Aprétese. Termínese con el ballestrinque.

PIÑAS O REMATES.

REMATE EN PUNTA: evita el que la cuerda se deshilache. Destuérzase la cuerda y entrelácese formando una corona. Pásese cada hebra sobre la inmediata y debajo de la siguiente contra la calza de la cuerda. Repítase unas tres veces.
EMPALME CORTO: une dos cuerdas. Destuérzase las puntas de las cuerdas; colóquense juntas y entrelácense sus hebras. Pásese cada hebra sobre la que tiene al lado y debajo de la que le corresponde contra la calza de la cuerda. Repítase.
EMPALME EN OJO: forma una gaza permanente en el cabo de una cuerda. Destrúyase la punta de la cuerda y fórmese la gaza de un buen tamaño. Pásese cada hebra por turno debajo de la que le corresponde contra la calza de la cuerda y continúese como en el remate de punta, repitiendo tres veces.

Construcciones de chozas.

Para vivir cómodamente en campamento, un Scout deberá saber cómo construir un refugio de vivac donde pasar la noche, o una choza, si se va permanecer en campamento por largo tiempo.
La clase de refugio que deba construirse, dependerá del lugar y el tiempo.
Nótese la dirección en que generalmente sopla el viento y colóquese el refugio precisamente con la entrada al lado opuesto y el fuego enfrente de ésta. Si se acampa en un lugar boscoso y hay permiso para utilizar los árboles, existen varios tipos de refugio que pueden construirse.
El refugio de vivac es la choza más sencilla y se construye enterrando en el piso, firmemente, dos ramas gruesas con la punta superior en forma de horqueta, para colocar sobre ellas otra rama a manera de espinazo, contra el cual se recarga una serie de morillos con ramas atravesadas, paralelas al suelo, para que sirvan de sostén a la paja, palmas, o cualquier otro material que se use de cubierta. Todo este armazón, debe quedar colocado perpendicular a la dirección del viento.
Este refugio, cuando se construye para un solo hombre, puede ser muy pequeño: de un metro de alto en el frente, por otro de ancho y dos de largo. El fuego debe hacerse a un metro veinte centímetros enfrente, y hay que acostarse a lo largo del armazón.
Si el abrigo es para más de una persona, hay que construirlo de dos metros de alto en el frente por otros dos de ancho, de tal manera que varias personas puedan acostarse a lo largo de ella una al lado de otra, con los pies hacia el fuego.

Cubriendo la choza.

Hay que comenzar a cubrir el armazón por la parte de abajo y hacerlo con capas superpuestas, en la misma forma en que se colocan las tejas de un techo, para así evitar que se introduzca el agua.
Para cubrir el armazón se podrá emplear ramas de siempreviva, pasto, juncos, césped, corteza de árboles y tablas de madera, o tejamaniles y pequeñas ramas, o brezos tejidos apretadamente.

El refugio de vivac es una choza sencilla, que puede construirse rápidamente.

Es conveniente, en general, colocar sobre la cubierta terminada unas ramas o palos gruesos que la conserven en su lugar, caso de que llegara a desatarse un viento fuerte.
Si se desea construir una choza completa, puede hacerse con un colgadizo de cada lado, apoyados ambos en el espinazo. Pero un solo colgadizo, con la fogata al frente, es más que suficiente para la mayoría de las personas.

Otras chozas.

Otra manera de construir una choza es reclinando un palo de dos metros de largo sobre la horqueta de un árbol pequeño, que se encuentre a metro y medio del suelo y luego, colocando palos laterales sobre el anterior y cubriéndolos todos como en el caso del colgadizo; pero teniendo siempre cuidado de que la entrada quede contraria al viento.
Cuando no se cuente con palos se puede hacer lo que hacen los nativos del sur de Africa: apilar en cantidad braza, brezo, u otra cosa por el estilo y con ello formar un muro semicircular que proteja contra el viento, construyendo una fogata en la abertura.

Un palo descansando en la horqueta de un árbol puede constituir la médula de una choza.

Los zulúes construyen sus chozas enterrando en el suelo una serie de palos largos en semicírculo, los cuales doblan hacia el centro en donde amarran todas las pumas. Después tejen entre ellos, horizontalmente, un número suficiente de juncos, hasta formar una especie de jaula circular cual cubren con paja en capas superpuestas, de abajo hacia arriba, bien sujetas al armazón. Algunas veces, dejan un agujero en el centro, en la parte superior, para que sirva de chimenea.

La choza zulú se construye principiando por enterrar en semicírculo una serie de varas largas cuyas pumas, después, se unen en el centro.

Los Pieles Rojas construyen su "teepee", amarrando varios palos largo en forma de pirámide y cubriéndolos con pedazos de tela o piel, cosido entre sí.
Si la tienda o choza resulta demasiado caliente al sol, hay que colocar sobre el techo unas mantas o capas más espesas, de paja. Mientras más grueso sea el techo, más fresco será el refugio durante el verano. Si la choza es muy fría, engruésense los muros en su parte más baja, o constrúyase un muro bajo, de césped, como de treinta centímetros de altura, alrededor de la base por la parte de afuera.
Jamás hay que olvidar excavar una zanja alrededor de la choza para evitar que se inunde, caso de que llueva con fuerza durante la noche.

El hacha.

Un guardabosque debe saber muy bien utilizar el hacha. Para ser competente en el uso del hacha hay que comenzar por conocer su manejo y, después, practicar mucho.

Este refugio lleva el nombre de "wab" entre los nativos de Somalilandia.

Sólo los malos operarios se quejan de la herramienta; por tanto, antes de comenzar el trabajo hay que cerciorarse de que aquélla está en buenas condiciones.

Vuestra hacha debe ser "taladora", cuya cabeza pese casi un kilo y medio. Hay que cerciorarse de que el cabo o mango sea perfectamente derecho y esté alineado con la cabeza y el filo. Para ello hay que mirar a lo largo del cabo, teniendo el filo hacia arriba. Si éste no está en línea recta con el cabo, los cortes serán defectuosos.

Manera de afilar el hacha.

Hay que ver que el hacha tenga realmente buen filo, no solamente un filo regular. Un hacha mellada (sin suficiente filo) es tan poco útil para derribar un árbol como una navaja, en iguales condiciones, lo es para sacarle punta a un lápiz. Hay, pues, que aprender a afilar el hacha en una piedra de amolar, mientras permanece uno dentro de la civilización, en donde se hallan tales piedras y donde existen hombres que le pueden enseñar a uno cómo hacerlo. En la India, cuando íbamos a cazar jabalíes con azagaya, encontrábamos indispensable conservar las azagayas tan filosas como una navaja de rasurar. Cada vez que matábamos un jabalí afilábamos de nuevo las puntas de nuestras azagayas para estar listos para el próximo encuentro. Como no nos era posible llevar con nosotros piedras de amolar, llevábamos unas limas finas con las que podíamos afilarlas.
Muchos viejos guardabosques llevan consigo tales limas para conservar sus hachas afiladas. Existe un dicho entre estas gentes: puede prestarse el último dólar al mejor amigo; pero jamás el hacha. Sólo que se esté seguro de que es un buen leñador y no le mellará el filo.

Manera de proteger el hacha.

Sólo un tonto va pegando con un hacha en todas partes, en los árboles, en las raíces, en las ramas tiradas en el suelo y, de ese modo, no solamente destruye árboles valiosos sino que, también, a cada golpe que da sobre la tierra o las piedras, mella el filo de su hacha y una vez que se ha cansado, tira ésta en cualquier lugar sobre el suelo, donde puede ocasionar que alguien se corte un pie al pasar sobre ella, descalzo, durante la noche.
Cuando ya no se usa el hacha, hay que clavarla en algún pedazo de tronco y dejarle allí hasta que se la vuelva a necesitar o formar para ella una defensa hecha de madera, o colocarla en su funda de cuero.

TOMASITO, EL PIE TIERNO N° 2
TOMASITO TALA UN ARBOL
¡Pobre Tomasito!, olvidó su hacha afilar y así sólo consigue al árbol golpear.

Uso del hacha.

En el uso del hacha, el Pie Tierno, generalmente, trata de sustituir su mala puntería agregando fuerza a los golpes que da. Si algún conocedor le observa, tendrá que sonreír y pensar en el dolor de espalda que se va a ganar, igual al que él se ganó cuando por primera vez usó el hacha.
No hay que dar los golpes con demasiada fuerza. Lo que hay que tener es cuidado de apuntar bien, de manera que éstos den, exactamente en el lugar que uno desea. El balanceo del hacha y su propio peso harán el resto. Dad los golpes inclinados y no derechos.
Un buen leñador, usa con la misma habilidad su mano izquierda que su derecha, lo cual se consigue con un poco de práctica.

Tala de árboles.

Cuando se trata de talar un árbol con algún objeto útil, lo primero que hay que hacer es conseguir el permiso necesario.
Para comenzar, hay que quitar las ramas que estorben al balanceo del hacha y que podrían echar a perder vuestra puntería. También quitad las zarzas y otras cosas que puedan desviar el golpe en el momento critico. Haced que los que os observan se encuentren retirados de vosotros.
La manera de talar un árbol es quitar un pedazo del lado en que se desea que caiga el árbol y después hacer otro corte en el lado opuesto. Preparad vuestro plan, de manera que el árbol caiga en una dirección donde no haya otros árboles que le estorben, o lo retengan con sus ramas.

Úsense dos cortes para talar un árbol. El inferior del lado que se quiere que caiga el árbol.

Comenzad vuestro primer corte haciendo dos marcas, la más alta a una distancia sobre la primera igual al grueso del árbol y, enseguida, haced alternativamente un corte horizontal en la parte inferior y un corte diagonal hacia abajo, en la superior y extraed el pedazo que queda entre los dos. Continuad así hasta que lleguéis al centro del árbol.
Entonces, id del lado opuesto y haced ahí otro corte a unos diez centímetros más arriba que el anterior.
Cortad buenas tajadas en cada golpe; no os contentéis con astillas que solo harán ver a la persona que pase por allí que ha sido un Pie Tierno el que ha estado trabajando. Todo depende de la buena puntería. Cuando el árbol cae hay que cuidarse del cabo o punta inferior entre los dos cortes, pues muchas veces salta hacia atrás. Por tal motivo, jamás hay que ponerse directamente detrás del árbol. Varios Pies Tiernos murieron a consecuencia de esa imprevisión. Cuando el tronco cruje y el árbol comienza a inclinarse, moveos hacia adelante y al mismo tiempo hacia un lado alejándoos del cabo.

Desbastadura y corte de leña.

Una vez que el árbol ha caído, deberá ser desbastado, esto es, hay que quitarle todas las ramas para dejar el tronco limpio. Esto se hace trabajando del cabo hacia la punta. Cortad cada rama desde abajo y tan cerca del tronco como sea posible.
Después, el tronco se corta en rajas, lo que se denomina hacerlo leña.
Córtese de afuera hacia adentro, haciendo el corte de la mitad del grueso del árbol.
Después, voltéese el tronco y hágase lo mismo del lado opuesto, hasta conseguir que el trozo se separe.

Construcciones de puentes.

Como ya he dicho, mil Scouts en el país de los Ashantis actuando a la vez como exploradores, tuvieron también que construir cerca de doscientos puentes y hacerlo con el primer material que tenían a mano.
Hay muchas maneras de construir puentes.

Los puentes de los exploradores se construyen, generalmente, uniendo palos por medio de amarres.

Un puente sencillo puede ser construido con dos caballetes. El diagrama muestra el arreglo de las dos partes. Todos los amarres son cuadrados, excepto el del centro de los palos cruzados, que es diagonal.

En la India, en los montes Himalaya, los nativos construyen puentes tres cuerdas extendidas cruzando el río y conectadas de cuando en cuando por palos en forma de V, de tal manera que una forme el paso y las otras los barandales, uno de cada lado.

En los montes Himalaya, los nativos construyen puentes con tres cuerdas

Estos puentes son algo movedizos, pero, sin embargo, se puede pasar sobre ellos y son fáciles de construir.
La manera más sencilla de construir un puente sobre un arroyo angosto y hondo es hacer caer un árbol, atravesándolo, o dos o tres si es necesario. Con una hachuela puede lograrse, después, hacer plana la superficie superior Si, además, se coloca un pasamanos, se logra construir un magnifico puente
Las balsas pueden ser usadas también para cruzar ríos. Estas pueden construirse sobre la misma agua, si el río no es muy profundo, o fuera de ésta en caso contrario. Cuando la balsa ha sido terminada, sosténgase por punta río abajo, y empújese la otra, dejando que la corriente la coloque posición.

Medidas personales.

Todo explorador debe conocer, con exactitud, sus medidas personales en los siguientes detalles, de los cuales os daré las medidas medias en hombre:
De la uña a la coyuntura del dedo pulgar, o el ancho de ese mismo dedo: dos y medio centímetros.
La distancia entre el pulgar y el índice: veinte centímetros.
La distancia entre el dedo pulgar y el meñique: veintidós y medio centímetros.
La distancia entre la muñeca y el codo: (que al mismo tiempo es la longitud de vuestro pie): veinticinco centímetros.
Del codo a la punta del índice: treinta y dos y medio centímetros.

Algunos puentes de Cachemira, en la India. están hechos con una sola cuerda.

Extendidos los brazos de la punta del dedo corazón de la mano izquierda al de la derecha, medida que se llama "braza", 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 setenta y cinco centímetros. Doscientos pasos equivalen a ciento cincuenta metros. Caminando deprisa, se puede andar cien metros en un minuto y seis kilómetros en una hora.

Juzgar distancias.

Todo Scout debe ser capaz de calcular distancias, desde un centímetro hasta un kilómetro y más.
Si recordáis vuestras propias medidas con precisión, esto os ayudará a medir otras cosas. También es útil hacer ranuras en el bordón, a intervalos de un centímetro y diez centímetros, hasta un metro.
En una excursión, las distancias se juzgan por el tiempo durante el cual 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 unos nueve kilómetros.
La distancia también se puede juzgar por medio del venido. 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 camina a la velocidad de trescientas sesenta y cinco yardas por segundo: tantas yardas como días tiene el año; en metros son trescientos treinta y cuatro, aproximadamente.
Comprobad los siguientes datos con vuestra propia observación.
A cincuenta metros, la boca y los ojos de una persona pueden ser vistos con claridad. A cien metros, los ojos parecen puntos. A doscientos metros los botones y otros detalles del uniforme aun pueden verse. A cuatrocientos metros, pueden verse los movimientos de las piernas. A quinientos metros puede distinguirse el color del uniforme.
Para calcular distancias mayores que éstas, escoged 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 que puede encontrarse y tomar la media.

TOMASITO, EL PIE TIERNO - N° 3
TOMASITO CONSTRUYE UN PUENTE
Vuestros nudos son los que dan resistencia a vuestro puente. Los nudos de Tomasito han arruinado el suyo.

Los objetos parecen más cerca de lo que en realidad están: cuando les da la luz de lleno; cuando se ven a través de la lluvia o de la nieve; 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 que los observa está acostado o de rodillas; cuando hay espejismo.

Trazando dos triángulos, como aparece en el diagrama, se puede determinar el ancho de un río.

Distancia a través de un río.

La manera de apreciar distancias 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 (véase el diagrama). Camínese en ángulo recto con respecto a la línea AX unos noventa metros; al llegar a los sesenta, clávese una estaca o colóquese una piedra, B. Al terminar de recorrer la distancia, es decir, treinta metros más adelante de B, en C, dóblese a la derecha y en ángulo recto, 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.

Calculando alturas.

Un Scout debe, también, saber calcular alturas, desde centímetros hasta ciertos de metros. Debería ser capaz de estimar la altura de una cerca, la profundidad de una zanja, la altura de un terraplén, de una casa, un árbol, una torre, un carro, o una montaña. Esto es fácil cuando se ha adquirido práctica ensayando varias veces, pero es muy difícil enseñarlo en un libro. Para determinar la altura de un objeto, tal como una casa o un árbol, camínese una distancia de 9 metros y ahí clávese el bordón, dejando en el lugar a otro Scout para que lo sostenga en posición vertical; camínese enseguida un metro más, hasta completar 10. Colóquese el ojo al nivel del suelo en este lugar, y diríjase la vista hacia la copa del árbol mientras el otro Scout mueve la mano a lo largo del bordón, hacia arriba y hacia abajo, hasta que vuestro ojo, su mano y la copa del árbol queden en una misma línea. Mídase sobre el bordón, en decímetros, la distancia del suelo a la mano, y ésta, en metros, será la altura del árbol.

Podéis obtener la altura de un árbol con la ayuda del bordón Scout, marcado en centímetros.

Pesos y números.

También deberíais saber estimar pesos: una carta, un pescado, un saco de salvado, el peso de un hombre juzgado por su apariencia. De nuevo repetiré que estas cosas sólo pueden aprenderse por la práctica.
Aprended también a apreciar cantidades, a decir a primera vista aproximadamente, el número de personas en un grupo, en un ómnibus, o en una multitud; cuántos borregos hay en un rebaño; cuántas canicas en una bandeja y otras cosas por el estilo. Podéis practicar en todo momento, en la calle y en el campo.

PRACTICAS DE EXPLORACION POR PATRULLAS.

Practicad, por medio de competencias entre parejas, la ejecución de nudos en el menor tiempo posible.
La pareja que pierda competirá con otra, hasta encontrar la más lenta. En esta forma (que puede usarse para practicar cualquier materia Scout), los peores obtendrán la mayor práctica, y la competencia es tanta o mayor para evitar ser los últimos, como para ser los mejores y obtener un premio.

Una tiravira es muy eficaz para mover un tronco o cualquier otro objeto.

Las competencias de hacer nudos en la oscuridad son una gran diversión. El Guía apaga las luces por unos segundos, después de haber nombrado el nudo que se ha de hacer. Esto mismo puede hacerse con los ojos vendados y entonces no hay necesidad de apagar la luz.
Construid modelos de puentes con vuestros bordones, amarrados unos a otros por medio de cuerdas o cables.

Juntando ramas endebles y cubriéndolas con césped, se puede construir una choza para una patrulla.

JUEGO

Paso Scout

El juez coloca tres individuos o grupos, en diferentes lugares, en un semicírculo a una distancia de trescientos a mil doscientos metros del punto de partida; cada grupo vestido de distinta manera o llevando consigo algo que lo distinga de los otros y de personas entre quienes esté mezclado, por ejemplo, un bastón, un paquete, un periódico etc. También puede estar con una rodilla en tierra o en alguna otra posición que lo distinga de las personas que lo rodean. El juez señala una pista circular de medio kilómetro en que están indicados los tres puntos y, si es posible, algunos obstáculos para saltar.
Los competidores saldrán rumbo al N° 1, donde el juez les hará saber la dirección que han de seguir para encontrar los grupos que deben observar.
Cada competidor al ver el grupo escribirá un informe con los datos siguientes:
1. Cuántas personas hay en el grupo.
2. Cómo están vestidos o cómo se les puede identificar.
3. Su posición con respecto a algún punto de referencia.
4. Estimación de la distancia a que se encontraban con respecto a la posición del observador.

Una balsa sencilla se puede construir con 'salchichas' amarradas a un marco hecho con bordones scouts e impermeabilizarlas cubriéndolas con paja y hojas secas.

Hecho esto, corre al próximo punto y procede de la misma forma con respecto a este grupo y así sucesivamente, hasta llegar a la meta donde entregará su informe.
Una balsa sencilla se puede construir con "salchichas" amarradas a un marco hecho con bordones Scouts e impermeabilizarlas cubriéndolas con paja y hojas secas.
Puntos.- Se le anotará cinco puntos por la descripción correcta y completa de cada uno de los grupos, o sea, en total, quince puntos. Se le deducirá un punto por cada cinco segundos que llegue más tarde que el primero en llegar. También se deducen puntos o medios puntos por las omisiones, o errores, que contenga el informe.

FOGATA N° 9
CAMPAMENTOS

Comodidad en el campamento - Terreno - Equipo - Construcción del campamento - Encendido de fuego - Conservar el campamento limpio.

Algunas personas hablan de penalidades en campamento. Pues bien, un Pie Tierno puede pasarlo mal en el campamento y encontrarlo incómodo; pero un Scout antiguo no lo pasa mal allí; sabe lo que hay que hacer para estar cómodo. Si no cuenta con una tienda, no se sienta a tiritar y gruñir, sino que se construye un refugio o choza. Escoge el lugar apropiado, para que en caso de lluvia o tormenta no se le inunde. Enseguida enciende un buen fuego y se construye una buena cama con helechos y paja.
Un viejo Scout cuenta con multitud de recursos. Siempre encuentra cómo salir de cualquier dificultad o incomodidad.

Terreno

Cuando se va de campamento, lo primero que hay que hacer es decidir el lugar en que se va a establecer y qué clase de campamento va a ser.
Mientras más cerca se encuentre de vuestras casas, menos serán los gastos de viaje.
Para mí, el mejor lugar para un campamento es cerca de un bosque, donde le den a uno permiso de cortar leña y construir chozas. Por tanto, si sabéis de algún vecino que os quiera prestar un rincón de su bosque, he aquí vuestra oportunidad. Hay que recordar que en los bosques el suelo es húmedo y que los árboles siguen goteando durante algún tiempo después que ha cesado la lluvia. Si encontráis una choza impermeable, ya no tendréis necesidad de tienda. La villa del mar también proporciona buenos terrenos para acampar, siempre y cuando haya manera de conseguir botes y un lugar para nadar. Alguna vez podréis conseguir una caseta de botes en que vivir, pero no olvidéis que hay necesidad de contar con agua potable y leña.
También podréis ir a las montañas, páramos o ríos, y conseguir permiso de construir ahí vuestro campamento.
Al escoger el sitio para el campamento hay que pensar en lo que será éste en caso de que el tiempo se vuelva lluvioso y ventoso. Escoged, pues, el lugar más seco y más abrigado, a la vez que el más cercano al agua. Recordad que una buena fuente de agua es de la mayor importancia y aseguraos de que el agua para beber sea potable.

Campamentos volantes.

Muchos Scouts prefieren un campamento ambulante a uno fijo o permanente.
Por supuesto que es más divertido el campamento ambulante que el permanente, pues se goza del constante cambio de paisaje, pero para esto se necesita contar con buen tiempo.
Al proyectar vuestra excursión, lo primero que debéis hacer es seleccionar la parte del país que vais a recorrer, marcando en el mapa los lugares donde vais a pernoctar. Encontraréis que más o menos ocho kilómetros son los que podréis caminar diariamente.
Quizá os conviniera construiros un carromato para llevar vuestra tienda, mantas, sábanas, impermeables, etc.
Al final de cada día tendréis que conseguir permiso de algún granjero para levantar vuestra tienda en su terreno, o para dormir en su granero, especialmente si el tiempo es lluvioso.

Carpas o tiendas de campaña.

Antes de decidir sobre la tienda que vais a adquirir, tendréis que pensar sobre si la vais a utilizar en un campamento fijo o en uno ambulante.
Para campamento permanente prefiero la que usan los exploradores, llamada tienda de caballete o de paredes. Es la mejor respecto a comodidad y para hacer que el campamento se vea arreglado. Si tiene sobre-toldo, será realmente impermeable, aun en caso de que toque uno el techo por dentro; además, aquél la conservará fresca bajo un sol ardiente, y caliente en tiempo de frío.
Las tiendas Scouts más pequeñas dan buen servicio en campamento, si se cuenta con dos o más para cada patrulla. Podréis fabricar vuestra propia tienda durante el invierno y esto será, quizá, lo mejor, ya que así os saldrá más barata. Y si mientras la construís hacéis una o dos más, las podréis vender y obtener una buena utilidad.

La tienda de caballete o de paredes es uno de los modelos favoritos de los exploradores en todas partes del mundo.

Donde el costo de las tiendas hace prohibitivo comprarlas, recordad que tal vez se pueden alquilar tiendas usadas, a precio razonable, por una semana o más.

Equipo de campamento.

El siguiente punto que hay que tomar en consideración es el equipo, es decir, lo que vais a necesitar para cocinar, recipientes, herramientas, y otras cosas por el estilo. He aquí una lista aproximada de las cosas que son útiles en un campamento permanente, pero no todas serán necesarias en un campamento de vivac o ambulante.

Para la tienda.
Cubo (balde), linterna y velas, fósforos, mazo, jofaina, pala, hacha, rollo de cuerda, banderín de patrulla, correa para colgar cosas del palo de la tienda.

Para la cocina.
Cacerola u olla, sartén, marmita, parrilla, fósforos, cubo (balde), cuchillo de carnicero, cucharón, trapos para secar, bolsas para las patatas, etc.

Para cada Scout.
Manta impermeable, dos mantas, cuerda para amarrarlas, colchón de paja (para hacerlo en el campamento, se requiere saco de lona y paja), bolsas para raciones. Debe contarse con suficientes bolsas de dormir, o mantas, para que cada Scout tenga su cama aparte.

Equipo personal.
Cada Scout necesita: uniforme Scout completo incluyendo sombrero; pijamas o ropa para cambiarse en la noche.

"Sweater" o "Pullover"	Útiles para remendar
Impermeable	Platos, taza y cubilete
Zapatos extra	Cuchillo, tenedor y cuchara
Traje de baño	Fósforos
Toalla	Mochila

Pañuelos, jabón, cepillo de dientes; todo esto en una bolsa.
Un viejo acampador siempre lleva consigo al campamento tres o cuatro bolsitas de género para sus provisiones. Por supuesto, él mismo se las fabrica con anticipación.
La bolsa de ración no necesita ser más grande de quince centímetros de largo, por siete y medio de ancho. Llevará una jareta para poder cerrarla.
Cuando estéis fabricando estas bolsas, podéis hacer una o dos más grandes para guardar en ellas cosas sueltas, tales como cordones, botones, agujas, tijeras y otras cosas por el estilo.

Yo uso bolsas de género para poner en ellas mis botas, de tal manera que no ensucien las cosas junto a las que van empacadas.

Alimentos.

Si se usa carne fresca, hay que cerciorarse de que realmente es fresca. También hay que recordar que los huevos, el arroz y el potaje (gachas) se conservan mejor. La fruta es fácil de cocer y sabrosa de comer. El chocolate es muy útil en el campamento y en las marchas.

Un buen pan de campamento es el que la mayoría de los cazadores bóers y sudafricanos comen, llamado "galleta". Las galletas son fáciles de hacer. Se compra en la panadería a mitad de precio un pan viejo y se corta en rebanadas gruesas o en trozos cuadrados, que se cuecen en la estufa o se tuestan en un buen fuego, hasta que están bien duros. Suplen muy bien al pan. El pan blando, con facilidad se moja, se agria y se hace viejo en el campamento.

Construyendo el campamento.

En un campamento Scout no se colocan las tiendas en fila, o formando calle, como se hace en un campamento militar, sino que se colocan por patrullas, constituyendo unidades separadas unas de otras, cincuenta o cien metros, según el espacio de que se disponga y constituyendo un gran círculo alrededor de la tienda del Jefe de Tropa, la que con la fogata y el asta de la bandera se hallan generalmente en el centro.

Armado de tiendas.

Una vez escogido el lugar del campamento, hay que armar las tiendas cuidando de que la puerta quede contraria al viento.
Si llueve, hay que construir una zanja de siete centímetros de profundidad alrededor de la tienda, para evitar que se inunde. Esta zanja deberá conducir el agua cerro abajo. Hay que excavar un hoyo del tamaño de una taza de té al lado de los postes, para poderlos mover, si llueve, pues de esa manera se prevé el encogimiento de las cuerdas al mojarse.
Os reiréis de la lluvia si habéis armado vuestra tienda apropiadamente.

Abastecimiento de agua.

Si en el campamento existe un manantial o un arroyo, la mejor parte de él hay que conservarla estrictamente limpia, para poder beber de ella. Un poco más abajo se puede señalar un lugar para bañarse, lavar la ropa, y todo lo demás.
Para evitar enfermarse, los Scouts ponen el mayor cuidado en conservar muy limpia su fuente de abastecimiento de agua para beber.
Toda agua contiene una gran cantidad de gérmenes, pero éstos sólo pueden verse con la ayuda del microscopio. Algunos de ellos son peligrosos, otros no. Es imposible decir cuándo contiene los peligrosos y cuándo no; por tanto, cuando hay duda, lo mejor es hervirla para matarlos. Después, hay que dejarle enfriar antes de beberla. Para destruir los gérmenes, no basta con que principie a hervir; hay que dejarle hervir por un buen cuarto de hora, ya que los gérmenes son duros y tardan en morir.
El sitio para cocinar se dispone en la parte de sotavento del campamento, es decir, del lado contrario del viento para que el humo y las chispas no vayan a dar a las tiendas. Los fuegos para cocinar se describen en las páginas 128 a 133.

Los viejos Scouts siempre cuidan de tener especialmente limpia la cocina, ya que si se dejan los desperdicios por todos lados, las moscas se juntan y pueden envenenar los alimentos, haciendo que los muchachos se enfermen.
Por tanto, cuidad que la cocina y el terreno adyacente estén siempre muy limpios.

TOMASITO, EL PIE TIERNO - N° 7
TOMASITO VA DE CAMPAMENTO
Rebosando de esperanzas, llega al campamento; pero pronto un amarre interrumpe su contento.

Para lograr lo anterior es menester un hoyo húmedo y otro seco. Estos agujeros se excavan de cincuenta centímetros de lado y sesenta de profundidad. El hoyo húmedo se tapa con una parrilla cubierta con paja o juncos, y toda el agua grasosa se echa ahí. La tapa recoge la grasa del agua y evita que se coagule en el suelo. La paja o juncos deben quemarse todos los días, cambiándose de nuevo.
En el hoyo seco se echa todo aquello que no se puede quemar. Las latas deben quemarse y aplastarse antes de echarse allí. Quémese todo lo que se pueda, pues de otra manera, muy pronto estará lleno el hoyo. Los desperdicios deben cubrirse, todas las noches, con una capa de tierra.

Letrinas.

Otro punto muy importante para la salud de los Scouts es excavar una zanja que sirva de letrina. Al llegar al lugar del campamento, lo primero que hay que hacer es excavar la zanja para la letrina; todo Scout debe tener esto presente.
Antes de armar las tiendas o de encender el fuego se excavan las letrinas y se coloca un biombo alrededor de ellas. La zanja deberá ser de sesenta centímetros de profundidad, por un metro de largo y treinta centímetros de ancho; de tal manera que quien la use pueda colocarse en cuclillas con un pie a cada lado de ella. Después de usarla, se echará una capa gruesa de tierra, la cual cubrirá totalmente la zanja después de unos días de uso.

AVISO A LOS PADRES DE FAMILIA.
El campamento es el gran acontecimiento que atrae al muchacho en el Escultismo, y la oportunidad para enseñarlo a confiar en sí mismo y ser fértil en recursos, además de proporcionarle salud.
Algunos padres que jamás han tenido experiencia por sí mismos en la vida de campamento, ven a éste con aprensión y como un motivo de dificultad y peligro para sus muchachos. Mas cuando los ven regresar llenos de salud y felicidad exteriormente y mejorados moralmente porque se han hecho más hombres y han adquirido mayor sentido de compañerismo, no pueden menos de apreciar el bien que se deriva de los campamentos.
Así pues, esperamos sinceramente que no se ponga ningún obstáculo a los muchachos para que pasen sus vacaciones según los lineamientos que he sugerido.

También deberá construirse una letrina húmeda excavando un hoyo, el cual, para drenarlo, se rellenará hasta la mitad con piedras.
Aun en campamento de una noche, los Scouts deberán excavar una letrina y cuando se ha levantado el campo, un Scout deberá siempre excavar un hoyo pequeño de unos cuantos

centímetros de profundidad, el cual tapará inmediatamente después de usarlo. Si esto se descuida, no solamente es causa de que el campamento sea antihigiénico, sino que se predispone a los propietarios, quienes después no se sienten inclinados a dar permiso para que los Scouts acampen en sus terrenos. Por tanto, Scouts, no os olvidéis de cumplir con lo que os acabo de indicar.

Rutina de campamento.

He aquí dos sugestiones de horarios para el día:

7:00 a.m. Levantarse, ventilar las camas, lavarse, etc.
8:00 a.m. Izar la bandera. Oraciones (quizás se encuentre más cómodo hacer esto inmediatamente después de la inspección).
8:15 a.m. Desayuno.
9:45 a.m. Inspección.
10:00 a.m. Prácticas Scouts, natación.
1:00 p.m. Almuerzo.
1:30 a 2:30 p.m. Descanso (obligatorio).
2:30 a 5:30 p.m. Juegos Scouts en los alrededores. Natación.
6:30 p.m. Cena, seguida de tiempo libre.
7:30 a 8:00 p.m. Recreo y juegos de campamento.
8:30 a 9:30 p.m. Fogata (9:00 a 11:00 p.m. prácticas nocturnas).
9:30 p.m. Recogerse.
10:00 p.m. Apagar las luces. Silencio en el campamento.

* * *

7:00 a.m. Levantarse, ventilar las camas, lavarse, etc.
8:00 a.m. Saludo a la bandera. Oraciones.
8:15 a.m. Desayuno.
10:00 a.m. Inspección.
10:15 a.m. a 12 m. Actividades Scouts.
1:00 p.m. Comida.
1:30 a 2:30 p.m. Descanso.
2:30 a 5:00 p.m. Juegos extensos.
5:00 p.m. Té y galletas.
5:30 a 8 p.m. Recreo y juegos de campamento.
8:00 p.m. Chocolate (merienda).
8:30 a 9:30 p.m. Fogata de campamento.
10:00 p.m. Silencio (apagar las luces).

Baño y natación.

En campamento, una de vuestras diversiones debe ser la natación, que a la vez es una obligación y un goce, pues no hay nada más divertido; pero es una obligación, porque, en verdad, ningún Scout se considerará tal hasta que esté capacitado para nadar y poder salvar

a alguien que se esté ahogando. La natación tiene sus peligros, para los cuales está preparado todo Scout sensato.
El primer peligro en la natación consiste en los calambres. Si os bañáis antes de que haya transcurrido hora y media de haber comido, es decir, antes de haber acabado de hacer la digestión, es muy fácil que os dé un calambre. Estos hacen a uno contraerse con gran dolor, impidiendo que se puedan mover los brazos y las piernas, haciendo que uno se hunda; por este motivo es fácil ahogarse y será por propia culpa.

Puede ponerse una tabla de avisos en la que se fije la "Orden del Día" y el "Horario ". Nótese al fondo el comedor de la patrulla.

Siempre debe haber mientras se ejercita la natación, una guardia lista compuesta de dos buenos nadadores, que no se bañarán, sino que estarán desnudos y prestos para salir en cualquier momento en que alguno de los que se bañan se encuentre en dificultades y necesite ayuda. Los guardias no nadan sino hasta que los demás han salido ya del agua, y tienen siempre a mano un salvavidas.
Muchas vidas se pierden anualmente por causa de la imprevisión de los muchachos que nadan, ya que no piensan en estas cosas. La natación sólo debe permitirse en lugares seguros y bajo estricta vigilancia.

Invasión.

Hay que tener cuidado de conseguir el permiso antes de acampar en un terreno. No tenéis derecho para saliros del camino, en cualquier lugar, sin antes haber obtenido el permiso correspondiente; pero la mayoría de los propietarios os lo concederán si les decís quiénes sois y qué os proponéis.
Al tomar posesión del terreno hay que recordar ante todo lo siguiente:
1. Dejar las puertas o tranqueras como las encontréis.
2. Molestar a los animales y la caza lo menos posible.
3. No perjudicar las cercas, los sembrados, ni los árboles.

Haraganes en campamento.

La leña que necesitéis, pedidla antes de tomarla. Tened cuidado de no tomarla de las cercas o de la madera seca que se esté usando para tapar algún boquete.

TOMASITO, EL PIE TIERNO - N° 4
TOMASITO DUERME AL AIRE LIBRE
Que debajo se pusiera bastantes mantas, se le advirtió. Pero Tomasito sabía más y de frío tiritó.

En el campamento hay lugar para todos, menos para aquel muchacho que no quiere tomar parte en los múltiples quehaceres que hay que ejecutar. No hay lugar para el desentendido o gruñón, además de que no hay lugar para ellos en el escultismo y, por tanto, menos en el campamento.
Todo el mundo debe ayudar a hacer el campamento cómodo, y hacerlo con alegría. En esta forma aumenta la camaradería.

Camas de campamento.

Existen muchas maneras de construir en campamento una cama confortable, pero siempre hay que tender una estera impermeable sobre el suelo entre el cuerpo y la tierra. Una capa espesa de pasto, o paja, o maleza, constituyen una buena cama en que acostarse.

Este tipo de saco de dormir permite acampar sin tienda.

Pienso que jamás os daréis cuenta de cuántos picos tiene vuestro cuerpo, hasta que tengáis necesidad de acostaros en un suelo duro, sin poderlo cubrir con un poco de paja o de pasto. Por supuesto que todo Scout sabe que el peor pico de su cuerpo es el hueso de la cadera, y, por tanto, si hay que dormir sobre suelo duro, el secreto para estar cómodo es excavar un pequeño hoyo, del tamaño de una taza de té, donde colocar la cadera. Notaréis una gran diferencia si hacéis esto.
El descanso por la noche es algo muy importante; una persona que no puede dormir bien durante la noche, pronto se rendirá y no podrá desempeñar el trabajo del día tan bien como aquel que duerme cómodamente. Os aconsejo, por tanto, construir un buen colchón de paja, de regular espesor.

Construcción de un colchón.

Para construir un colchón, poned un telar de campamento y en él tejedlo de maleza, helechos, paja, brezo o pasto, de un metro ochenta de largo y de ochenta centímetros de ancho. Con este mismo telar podréis construir esteras con las que formar tiendas, abrigos, o muros.
Otra manera de proporcionaros una cama cómoda es hacer una bolsa de tela de un metro ochenta de largo, por noventa centímetros de ancho. En ella se puede llevar el equipo, mientras se viaje, y, una vez en el campamento, se rellena con paja, maleza u hojas y se usa como magnifico colchón.
Una almohada es también algo muy útil en el campamento. Para ello sólo necesitáis una funda de almohada fuerte, de sesenta centímetros de largo por treinta de ancho. Esta también podréis hacerla vosotros mismos. Os servirá de bolsa para vuestra ropa durante el día y de almohada por la noche, teniendo de relleno vuestras ropas bien enrolladas.
Con frecuencia, he usado mis botas por almohada, enrollándolas bien en mi abrigo para que no se separaran una de otra.

Tretas de campamento.

Con un alambre enrollado en forma de espiral se puede construir un candelero, también se puede construir clavando un palo rajado en la pared, o colocando la vela en un trozo de lodo, o en un agujero hecho en una patata grande. Una pantalla puede construirse rompiendo el fondo de una botella y enterrándole en el suelo por el cuello, en donde antes se ha colocado la vela.

De muy diversas maneras se pueden construir candeleros.

El fondo de la botella puede cortarse, poniendo unos dos o tres centímetros de agua y luego parándola en las ascuas hasta que se caliente y se rompe al nivel del agua; o pasándole alrededor un cordón y moviéndolo con rapidez hasta producir tanto calor en la línea de frotamiento, que la botella se rompe en dicha línea con un pequeño golpe, o sumergiéndola en agua. Pero hay que recordar que los pedazos de vidrio son peligrosos en un campamento.

Cómo sentarse en cuclillas.

Saber sentarse evitando la humedad, cuando el suelo está mojado, ya es bastante.
En tal caso, hay que sentarse en cuclillas. Los nativos de la India se sienten sobre sus talones, pero es muy cansado si no se ha practicado desde la niñez. Se facilita poniendo una piedra a manera de cuña, o un pedazo de madera, debajo de los talones.
Los bóers de Sudáfrica y otros acampadores se sientan en cuclillas sobre un solo talón. Al principio también eso es un poco cansado.

Un viejo acampador tiene su manera de sentarse en cuclillas para no hacerlo en el suelo.

Encendido de fogatas.

Los indios siempre han sido listos para sus fogatas. Usaban cuatro clases: la Fogata del Consejo, dentro del "teepee" que era algo muy solemne. La Fogata de la Amistad, algo más grande que la Fogata del Consejo, para que en ella se calentaran todos los del pueblo. La Fogata de señales, empleada para enviar señales de humo, y la Fogata para cocinar, pequeña y de ascuas muy rojas.Los Scouts usan las mismas fogatas.

Preparar el terreno.

Antes de prender vuestra fogata tened presente lo que todo guardabosque hace, esto es, retirar del lugar todo pasto, hojas secas, maleza, brezo, etc., 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, las que tomaban por verdaderas fogatas de campamento. Cuando exista peligro de que el pasto se prenda con el fuego, hay que tener preparadas varas o sacos viejos para aporrearlo hasta extinguirlo.
Los Scouts deben estar siempre prestos a apagar el fuego que, accidentalmente, se haya producido en un bosque, como Buena Acción hacia el dueño de la tierra, o de ganados o cosechas que puedan correr peligro.

Colocando la fogata.

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 la fogata.
En el libro titulado 'Two Littles Savages', se dan las siguientes instrucciones para encender una fogata:
"De abedul corteza seca, para principiar,
"Después, raíces muertas colocadas con tino

"Para recordar al hogar familiar;
"Y para que el caldo hierva, bellotas de pino. "

Recordad que el error usual del principiante, es querer construir una fogata demasiado grande. Jamás veréis hacer eso a un guardabosque; por el contrario, éstos encienden sus fogatas con la menor cantidad posible de leña.

Para una fogata construida así, basta un fósforo.

Primero, juntad vuestra leña. La madera verde, recién cortada, no sirve para el caso; tampoco sirve la madera muerta que ya tiene mucho tiempo de estar tirada en el suelo. Conseguid permiso para cortar ramas secas de los árboles.
Para hacer vuestra fogata, colocad unos cuantos palos sobre el suelo, horizontalmente, en especial si el suelo está húmedo. Sobre este piso, colocad yesca, virutas, astillas o cualquier otro material que arda fácilmente y, sobre él, en forma de pirámide, poned ramas, astillas y rajas de madera seca, apoyadas unas sobre otras en su extremidad superior. A esto se le llama leña.
Un buen encendedor puede hacerse con un palo al que se le hagan varias cortaduras como las que muestra el grabado. A éste se le llama palo encendedor. Si se coloca con las cortaduras hacia abajo, hacia el suelo, pronto arde y alza llama. Sobre el encendedor se colocan algunos palos más gruesos para hacer la fogata.

Encendido de la fogata.

Para poner fuego a todo esto, hay que colocar la cerilla debajo de la yesca.
Cuando la madera ya ha cogido fuego hay que agregar más palos largos y finalmente leños.
Un Pie Tierno, después de encender el fuego, apagará su fósforo y lo dejará caer al suelo.
Un experto lo doblara en dos antes de tirarlo al suelo. ¿Por qué? Porque si la cerilla no está realmente apagada sino sólo en apariencia se lo dará a conocer quemándole la mano.

TOMASITO, EL PIE TIERNO - N° 6
TOMASITO CONSTRUYE UNA FOGATA
Tomasito a todos da clases de cómo un fuego encender. Pero cuando del suyo se trata, no quiere prender.

Diferentes clases de fogatas.

Lo mejor en una fogata para cocinar es conseguir formar un montón de ascuas, las cuales pueden quedar en el centro de tres leños colocados radialmente, como los rayos de una rueda. Este fuego nunca se extingue, pues basta ir empujando los leños hacia el centro, para conseguir nuevas ascuas. En esta forma se obtiene un fuego que apenas levanta llama y que no hace humo.
Si deseáis que el fuego permanezca ardiendo durante la noche, para obtener luz o calor, construid la fogata en estrella, con uno de los leños al alcance de vuestra mano, para que podáis empujarlo de cuando en cuando hacia el centro, sin tener que levantaros a atizar.

Los encendedores hechos de madera seca son muy útiles.

Si deseáis que vuestro fuego permanezca latente durante la noche, cubridle con un montón de cenizas y lo tendréis listo para usarlo por la mañana, cuando, al descubrirlo, vuelva a arder fácilmente.

La "Fogata en estrella" está formada por leños colocados como rayos de rueda.

He aquí un método usado en Norteamérica para hacer una fogata para calentar la tienda: Clávense en el suelo dos estacas gruesas, un metro veinte centímetros separadas una de la otra, e inclinadas hacia atrás. Tálese un árbol de unos quince centímetros de espesor y córtese en tramos de un metro veinte centímetros de largo cada uno. Colóquense tres o cuatro de estas fracciones una sobre la otra, recargadas contra las estacas. Este "reflector" constituirá la parte posterior de vuestra fogata.

La fogata de "reflector" se usa en Norteamérica para calentar la tienda, especialmente cuando se acampa en invierno.

Con tres troncos más, dos a los lados y uno enfrente, se completa. En el interior de esta "parrilla;', se hace la fogata en forma de pirámide, para que produzca mucho calor. La "parrilla", por supuesto, hay que construirla de frente al viento.

Apagando el fuego.

Un Scout es muy precavido acerca del fuego. Cuando ha tenido que usar uno se cerciora de que está bien extinguido, antes de retirarse del lugar. El fuego debe extinguirse con agua y tierra, apisonándolo bien para estar seguro de que no se desprenderá después alguna chispa que pueda causar un incendio. Finalmente, el pasto que fue retirado al principio para limpiar el terreno, vuelve a colocarse en su lugar, no dejando, casi, huella alguna.
También se necesitan tenazas en las fogatas de los campamentos y éstas pueden hacerse con una vara de haya, o cualquier otra madera dura, cortada de un metro veinte centímetros de largo y en el centro, como se ve en el grabado, y después se pone sobre las ascuas por unos momentos, para poder doblarla de manera que sus dos puntas coincidan. Las puntas se aplanan por el lado de adentro para obtener mejor aprehensión, y ya con eso tenéis unas buenas tenazas. Háganse unos cortes en la mitad de la vara, antes de doblarla, para formar las tenazas.

Encender una fogata sin fósforos

¿Qué haríais si tuvieseis necesidad de encender una fogata y no tuvieseis fósforos?
La forma en que un muchacho zulú vence esa dificultad es buscando un pedazo de madera dura, de forma cilíndrica, y haciendo con él un agujero en otro de madera suave. Haciendo girar rápidamente con las manos el pedazo de madera dura, dentro del agujero, logra formar ascuas con las que se puede prender fuego al pasto seco, o a un pedazo de corteza de árbol también seca, y con esto encender su fogata.
Entre el Africa del Sur y Australia hay una gran distancia a través de miles de kilómetros de océano. Sin embargo, al llegar a Australia, se encuentra uno con que los nativos tienen

muchas de las costumbres y usan muchas de las trampas de los salvajes de Africa del Sur.

Los muchachos australianos encienden un fuego haciendo girar un palo en el agujero de un trozo de madera suave.

Los nativos de Borneo encienden fuego aserrando un leño con una vara flexible.

Los indios Pieles Rojas de Norteamérica también tienen su método para encender fuego, el cual es muy usado por los Scouts de allí.
En este caso, el muchacho toma una astilla de madera dura y sosteniéndole vertical, con la palma de la mano protegida con un pedazo de madera o una piedra, le da vueltas rápidamente por medio de un arco, cuya cuerda ha sido torcida alrededor de la astilla.
La punta de la astilla es introducida por este medio en un pedazo de madera suave, que el muchacho sostiene en su lugar por medio del pie. Con una ranurita hecha en la madera a un lado se llega al agujero horadado por la astilla, y las ascuas que se desprenden de la madera caen a esta pequeña abertura y prenden fuego a la yesca que el muchacho ha colocado debajo.
De esta manera, quien ha aprendido a encender fuego en esta forma y sabe qué clase de madera debe usar (pues no todas las maderas son apropiadas), puede salir al campo sin preocuparse de llevar consigo una caja de fósforos y podrá calentarse o cocinar sus alimentos, encendiendo su fogata a la manera de los leñadores.

Secar los vestidos.

Algunas veces, en el campamento se moja uno y los Pies Tiernos conservan sus ropas mojadas hasta que se secan solas. Ningún Scout deberá hacer eso, pues es la mejor manera de contraer un resfrío.
Siempre que se mojen vuestros vestidos, aprovechad la primera oportunidad para quitároslos y ponerlos a secar, aun cuando no tengáis otros que poneros, como me ha pasado muchas veces. Me he tenido que sentar debajo de un carro, enteramente desnudo, mientras mis vestidos se secaban al fuego. Tanto en el sistema de encender fuego de los Pieles Rojas, como de los Scouts, se usa el arco y el taladro.
La manera de secar la ropa es hacer un fuego de ascuas y construir una pequeña jaula de veras en forma de panal; colgando de ellas las ropas, pronto estarán secas.
En tiempo de calor no se debe permanecer con las ropas mojadas por el sudor, pues es peligroso. En la costa occidental de Africa, 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 sufrían las consecuencias de su imprevisión.

Pulcritud.

El terreno del campamento debe conservarse siempre limpio, no solamente, como ya lo he dicho, para evitar las moscas, sino también porque los Scouts son siempre pulcros, ya sea en campamento o en cualquier otra parte, 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.
Una escoba es cosa útil en el campamento para conservarlo limpio y puede fácilmente construirse con varas de abedul amarradas fuertemente a un palo.
Un Scout es pulcro, también, en su tienda, litera o recámara, ya que en cualquier momento puede ser llamado inesperadamente para prestar un servicio y si no encuentra con rapidez sus cosas, tardará mucho en salir, especialmente si es llamado en la mitad de la noche. Por tanto, al acostaros, aun en casa, practicad el hábito de doblar vuestros vestidos y colocarlos donde Ios podáis encontrar, inmediatamente, en la oscuridad.

Fuegos de campamento.

Alrededor de la fogata se puede cantar, recitar y aun llevar a cabo pequeñas representaciones; a todos los Scouts se les debe obligar a contribuir con algo al programa, ya sea que se consideren aptos o no.
Diferentes patrullas pueden tener a su cargo el desarrollo del programa cada noche de la semana.

Levantando el campo.

No olvidéis jamás que el estado en que dejéis el terreno donde habéis acampado refleja el grado de pulcritud de la Tropa o patrulla que lo ha usado. Ningún Scout que se precia de serlo deja sucio el campo. Barren bien y entierran o queman hasta el desperdicio más pequeño. Evitad que los dueños tengan que limpiarlo después que os hayáis ido y así quedarán bien dispuestos a prestároslo de nuevo.
Es una gran ignominia para una Tropa, patrulla o acampador solitario, dejar el lugar sucio o desarreglado.
Recordad cuáles son las únicas dos cosas que debéis dejar al retiraros:
1. Nada.
2. La expresión de vuestra gratitud para con el dueño del terreno.
La fogata de campamento constituye uno de los ratos más felices en el campamento. Las canciones, recitaciones y representaciones se suceden en el programa, unas a otras.

Pago

Otra cosa que hay que recordar es compensar al dueño del terreno por el favor que os ha prestado, permitiendo que lo uséis. Si no lo hacéis con dinero, hay otras maneras de hacerlo. Podéis y debéis desempeñar algunas labores que le sean de utilidad, tales como arreglar las cercas, extirpar la hierba y otras cosas por el estilo.
Debéis constantemente hacer "buenas acciones" para el dueño y para las personas que vivan alrededor de vuestro campamento, para que todos ellos sienten placer de teneros allí.

PRACTICAS DE PATRULLA EN EL CAMPAMENTO.

La mejor práctica de campamento es aprovechar, siempre que podáis, para acampar, Ya sea una noche aislada, o un fin de semana, o por tiempo más largo.
Al salir del campamento con la Tropa es necesario dar algunas "órdenes permanentes" que pueden ser adicionadas de cuando en cuando, si es necesario. Los Guías deben ser estrictamente responsables de que éstas sean cumplidas por sus Scouts con exactitud.
Tales órdenes incluirán el horario de campamento, podrán señalar que las patrullas queden separadas unas de otras y que se establezca comparación entre unas y otras respecto a la limpieza de sus tiendas y del terreno adyacente.
Comúnmente, cada patrulla tiene sus tiendas agrupadas, pero bien lejos de las otras patrullas, aún cuando al alcance del llamado del Jefe de Tropa, cuya tienda, generalmente, se coloca en el centro.

* * *

La natación en el campamento siempre se practica bajo estricta supervisión, para evitar que los que no saben, se aventuren en aguas peligrosas.
Las siguientes reglas deben ser observadas puntualmente: bajo la vigilancia personal del Scouter encargado del grupo, o de algún adulto puesto por él para el objeto. Previamente, hay que cerciorarse de que el lugar no es peligroso y tomar todas las precauciones que la razón aconseja incluyendo el proveerse de una cuerda salvavidas.
Una guardia compuesta de dos buenos nadadores, con preferencia adiestrados en salvamento de vidas, debe permanecer de servicio, desnuda, ya sea en un bote o en la playa, lista para salvar a cualquier muchacho que se encuentre en apuros. La guardia no se bañará sino hasta que los otros hayan salido del agua.
Entre los Scouts de los Estados Unidos se usa el llamado "buddy-system" que consiste en dividir a los Scouts por parejas. Los dos muchachos de la pareja son, más o menos, iguales nadadores. Una vez en el agua, cada uno es responsable del otro, pero siempre bajo la vigilancia del Scouter encargado del grupo.

* * *

Construcción de un telar de campamento. Entiérrense en hilera, firmemente en el piso, cinco estacas de 80 cm de largo (hilera N.° 1). Enfrente, a una distancia de 1.80 a 2.10, se entierran otras cinco estacas coincidiendo con las anteriores (hilera N.° 2), o solamente dos estacas en los extremos y una barra horizontal, uniéndolas. Cuerdas o cáñamos se atan a las primeras estacas y de ahí se llevan a las segundas, cada una por separado, donde se atan fuertemente, continuando con ellas hasta 1.60 más allá de las estacas de la hilera N.° 1, atando las puntas de estas cuerdas a una barra suelta, a la misma distancia entre sí de aquella a que está colocada cada estaca.

En un telar de campamento es fácil construir un buen colchón de helechos, brezo, paja o juncos.

La barra suelta es movida entonces hacia arriba y hacia abajo por un Scout mientras otro va colocando sobre las cuerdas horizontales manojos de helechos o paja, una vez abajo y otra arriba, alternativamente, de las cuerdas estiradas. Con el movimiento hacia arriba y hacia abajo de las cuerdas se logra sujetar los manojos.

Si se mueve la barra, ligeramente, hacia uno y otro lado, de manera que las cuerdas caigan una vez de un lado y otra de otro, éstas se tuercen haciendo que los manojos queden mejor sujetos.

FOGATA N° 10
COCINA DE CAMPAMENTO

Cocina - Cocina con caja de heno - Pan - Limpieza

Por supuesto que todo Scout debe saber cómo cocinar su propia comida carne y verduras y hacer pan, sin los útiles ordinarios de cocina.

Cocinar carne.

La carne puede cocerse, colocándola en la punta de una vara sobre el fuego, de tal manera que se ase. O usar la tapa de una lata vieja, a guisa de sartén, poniendo grasa en ella, para que la carne no se pegue al cocerla.
También se pueden hacer "Kabobs", cortando la carne en rebanadas de dos centímetros de espesor y luego en trozos de dos centímetros y medio de Iargo, los cuales se ensartan en un alambre o varilla de hierro colocándolos suspendidos sobre las ascuas, o enfrente del fuego, por unos minutos, hasta que estén asados.
También puede envolverse la carne en unas cuantas hojas de papel mojado, o en barro y colocarse sobre las ascuas, donde quedará cocida.
Córtese la carne o la caza en pedazos pequeños de dos y medio a tres centímetros cuadrados. Mézclese harina, sal y pimienta y úntese bien la carne con esta mezcla. Fríase un poco de manteca en la marmita, póngase la carne, moviéndola hasta que se tueste, pero evitando que se queme. Después añádase agua limpia y cuélguese la marmita bastante encima del fuego. Es muy importante que el agua no hierva fuerte, sino muy suavemente. Más tarde agréguesele verduras cortadas, tales como patatas, zanahorias, y cebollas. El agua debe, apenas, cubrir la carne, no más. Cuézase hasta que esté tierna.

Cocer aves y pescados.

Las aves y los pescados se pueden cocer de la misma manera. Un ave es más fácil de pelar recién matada, pero no hay que desplumarla si se va a cocer envuelta 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 cáscara.

Un hogar puede ser construido con dos hileras paralelas de terrones, ladrillos, leños gruesos o piedras, sobre los cuales se asientan o cuelgan las marmitas.

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 se ponga roja, colocarla dentro del ave y a ésta sobre una parrilla o sobre un asador de madera, sobre el fuego.

Hogares.

Generalmente un Scout cuenta con su olla o marmita de campamento, en la que puede hervir agua, cocer verduras, o estofar carne.
Para cocinar en la marmita se puede colocar ésta sobre la extremidad de los leños de una fogata en estrella (pero teniendo cuidado con ella para que no se vuelque), o mejor aun, sentarla en el piso entre las ascuas. También se puede construir un trípode con tres palos verdes amarrados en el extremo superior y colgar de ellos la marmita por medio de un alambre o cadena.

A. Hoyo para desperdicios líquidos.
B. Leña.
C. Canasta con huevos.
D. Agua.
E. Incinerador.
F. Armazón para los cubiertos.
G. Fuego para cocinar.
H. Armazón para platos.
I. Hoyo líquidos.
J. Fregadero de madera inclinado, para los platos.
K. Jofaina para lavar.
L. Armazón para las tazas.
M. Mesa de cocina.
N. Trozo de madera para tajar.
O. Fuelle.
P. Tenazas.
Q. Sartén.
R. Escoba.
S. Despensa.
T. Ollas.
U. Paños.

He aquí algunas sugerencias para tener la cocina de campamento en orden y facilitar el trabajo.

Mejor aún es construir un hogar con dos hileras paralelas de terrones ladrillos, leños gruesos o piedras. Las hileras deben ser planas en la parte superior, de unos dos metros de largo, separadas en un extremo unos diez centímetros y en el otro unos veinte, quedando éste del lado que el viento sopla.
Cada patrulla construirá sus ganchos y colgadero para sostener sus marmitas sobre el fuego. El grabado muestra algunas maneras de hacerlo.

Sugestiones de cocina.

Cuando se hierve agua no hay que colocar la tapa de la olla demasiado firme, ya que al formarse el vapor necesita tener algún escape. Para saber cuando ya esté hirviendo, no hay necesidad de levantar la tapa y ver, basta con acercar a la olla una vara o la punta de una navaja y si ya ha principiado a hervir se la sentirá sacudirse.

Potaje de avena.

Póngase en una olla una taza de agua por cada persona, agréguese una pizca de sal por cada taza y cuando el agua esté hirviendo, póngase la avena, mientras se agita con una vara o una cuchara de mango largo. La cantidad de avena depende de si se desea el potaje espeso o delgado. Hiérvase a fuego lento hasta que esté cocido, sin dejar de agitarlo.
No hay que hacer lo que yo hice una vez, cuando era Pie Tierno. Me tocó mi turno de cocinero y pensé variar el menú dándoles sopa. Tenía un poco de harina de chícharo, la mezclé con agua y la herví, sirviéndola como sopa de chícharo. No se me ocurrió ponerle un trozo de carne, caldo o jugo, no sabía que tal cosa fuera necesaria o perceptible. Pero lo notaron enseguida y llamaron a mi sopa "budín aguado de chícharo", haciéndome saber que me la tenía que comer y no sólo me lo dijeron, sino que me obligaron a comerla. Nunca más cometí ese error.

Cocinar con caja de heno.

Cocinar con caja de heno es el mejor sistema en campamento, ya que lo único que hay que hacer es principiar y el resto lo hace la caja de heno. Así os podréis ir a jugar los juegos de campamento con los demás y volver para encontrar que vuestra comida se ha cocinado sola, por supuesto, si principiasteis correctamente. Si no lo hubiérais hecho así, no seréis muy populares con vuestra patrulla.
He aquí como debéis principiar: Conseguíos una caja de madera; forradla con varias capas de papeles al fondo y a los lados; después llenadla con heno o más papel, comprimid todo bien, dejando en el centro espacio suficiente para vuestra marmita. Se necesita suficiente heno o papel, tanto debajo, como alrededor de la marmita, luego haced una tapa también con varias capas de papel o heno bien comprimidas y colocadla en la parte superior.
Llenad vuestra marmita de comida y una vez que ya esté hirviendo bien, colocadla dentro de la caja de heno. Comprimid bien el heno o el papel a su alrededor y arriba antes de taparla, ajustando la tapa y conservándola en posición por medio de alguna cosa pesada.
La carne tarde en cocerse por este sistema, unas cuatro o cinco horas. La avena después de haber hervido unos cinco minutos se coloca en la caja de heno y se deja toda la noche en ella, estando lista para servirse a la mañana siguiente.

Manufactura de pan.

"Las tres cualidades requeridas en campamento son: habilidad para hacer bollos, cocinar guisantes y tocino".
Para hacer pan o bollos, lo usual es mezclar harina con una o dos pizcas de sal, y levadura, formar con ella una pila sumiéndole enseguida el centro hasta formar una taza en la que se echa agua. Se mezcla todo bien hasta formar una masa o pasta. Con las manos cubiertas con un poco de harina nueva, para que la masa no se adhiera a ellas, hay que golpearla y formar con ella un gran bollo o varios bollos pequeños.
Después, se pone en una parrilla sobre las ascuas, o bien, se hacen un lado parte de las ascuas y se colocan los bollos sobre el piso caliente amontonando las ascuas a su alrededor, hasta que se cuezan.
Sólo piezas pequeñas se pueden hacer en esta forma.

Pan.

Otra buena manera es la siguiente:
Hágase un bollo, moderadamente duro, con los siguientes ingredientes: una taza, de las de té, de harina; una pizca de sal; una cucharada de azúcar; una cucharadita de levadura. Caliéntese bien una sartén, engrásese, póngase en ella el bollo y colóquese cerca del fuego. En unos momentos el bollo se esponjará y se endurecerá. Entonces, póngasele sobre uno de sus lados y cuando esté cocido voltéese y cuézase el otro. Para saber si está bien cocido y sobre todo, por dentro, introdúzcase en él una astilla de madera y si ésta sale sin adherencias de masa, es señal de que ya está.

Roscas.

Otro sistema es el siguiente: Tómese un palo grueso, sáquesele punta por el lado más delgado, límpiese y póngase a calentar sobre el fuego. Hágase una tira larga de masa en forma de listón, de cinco centímetros de ancho y un centímetro de grueso y enrósquese alrededor del palo, en forma de espiral. Póngase el palo cerca del fuego y déjese que la masa se cueza, dándole de cuando en cuando una vuelta.

Se puede hacer pan sin necesidad de horno. Enrédese la masa alrededor de un palo y cuézase sobre las ascuas.

Horno.

Si se necesita pan verdadero, habrá que construir alguna clase de horno, ya sea utilizando algún trasto viejo de barro, o un bote de hojalata que se coloque sobre el fuego amontonando ascuas a su alrededor y sobre él; o construir uno de barro, encender fuego dentro de él y cuando ya esté caliente, sacar el fuego y meter la masa, cerrando la entrada hasta que el pan esté cocido.

Limpieza.

Los viejos Scouts ponen especial empeño en tener muy limpia la cocina. Tienen buen cuidado de limpiar sus marmitas, platos, tenedores y cuchillos. Saben que si se dejan tirados suciedad o desperdicios de comida, se juntarán las moscas.
Las moscas son muy peligrosas porque acarrean los gérmenes de las enfermedades en las patas, y si se paran en la comida, dejan ahí el veneno para que uno se lo coma y después se pregunte por qué se enfermo.
Por tal razón, hay que tener mucho cuidado con la limpieza del campamento y muy especialmente de la cocina, evitando que se acerquen las moscas. Todos los desperdicios deben ser quemados y los que no puedan quemarse, arrojados en los hoyos excavados ex profeso, donde serán enterrados para que no queden tirados dondequiera.
Los Guías de las patrullas son los responsables de ver que siempre se cumpla con esto. Recuérdese que "un Scout es limpio".

PRACTICAS DE COCINA POR PATRULLA.

Los Scouts deberán saber cocinar antes de salir de campamento. Hay, pues, que enseñarles las cosas más importantes, tales como cocer patatas, avena, carne y verduras. Todo esto puede practicarse durante la época de mal tiempo.

* * *

Practíquese amasar y cocer bollos y roscas.

* * *

Constrúyase una caja de heno y utilícese.

* * *

Fabríquense personalmente las bolsas de género para las raciones.

* * *

Las patrullas deben competir en la confección de menús, fijando cantidades.

* * *

En las excursiones, llévense raciones de víveres crudos, enciéndase fuego y cocínense los alimentos necesarios.

* * *

Experiméntese con diferentes tipos de fogatas hasta que se llegue a encontrar la que más acomode a la patrulla para cocinar. Luego, practíquese la construcción de una serie de aditamentos para la cocina como los que se muestran en la página 130.

CAPITULO IV
RASTREO
FOGATA N° 11
OBSERVACION DE SEÑALES

Advertencia de señales - Detalles de las personas - "Señales" - Alrededor de un cadáver - Detalles en el campo - El uso de los sentidos por los Scouts - Escultismo nocturno.

"Señal" es la palabra que usan los Scouts para significar 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, que puedan servir de pista para obtener los informes que se desea.

Cuando la señora de Walter Smithson viajaba por Cachemira, seguí con algunos rastreadores indios las huellas de los "cimientos" de una pantera, que había matado y llevado consigo un gamo joven. Había pasado sobre una roca lisa donde, por supuesto, no había dejado huella alguna de sus patas. El rastreador se fue, desde luego, al extremo opuesto de la roca, donde terminaba en filo, se mojó los dedos y los pasó sobre él hasta encontrar unos pelos del gamo. Estos le indicaron que por ahí había pasado la pantera, arrastrando al gamo. 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 notó un rasguño fresco hecho en la corteza de un árbol, que era evidente había sido 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 dicho árbol.

Advirtiendo "señales".

Una de las cosas más importantes que un Scout debe aprender, ya sea Scout de guerra, cazador, o Scout de paz, es no dejar que nada se escape a su atención. Deberá tomar nota de

cualquier cosa, por pequeña que sea, de cualquier señal y deducir de ella su significado. 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, hay que advertir cualquier sonido extraño u olor peculiar y pensar lo que pueda significar. Si no se acostumbra uno a tomar nota de toda señal, no tendrá suficiente de "esto y aquello" y no sentirá como Scout.
Hay que recordar que un Scout considera como una gran deshonra que un extraño descubra cualquier cosa antes que él, ya sea que ésta se encuentre a gran distancia suya o debajo de su pie.
Si salís con un Scout adiestrado, notaréis que sus ojos se mueven en todas direcciones fijándose en los objetos, distantes y cercanos, observando todo lo que pasa.
Una vez, caminaba yo con una persona por el parque Hyde en Londres. De pronto me dijo: "Aquél caballo cojea". No había ningún caballo cerca; pero pronto descubrí que se trataba de uno que estaba muy lejos de nosotros, al otro lado del Lago Serpentina. Enseguida se agachó y recogió un botón del suelo. Sus ojos, como veis, observaban cosas lejanas y cercanas.

"¿Ha visto usted un hombre?".

En las calles de una ciudad desconocida, el Scout se guiará por los edificios principales, por las calles que cruce, por las tiendas por que pase, por lo que haya en los escaparates de éstas; también notará los vehículos que pasen.
Muy especialmente se fijará en las personas: sus rostros, sus vestidos, sus zapatos, su manera de caminar, de tal 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?" Pueda contestarle con algo como esto: "Sí, cojeaba un poco del pie derecho; usaba zapatos que parecían extranjeros; llevaba un bulto en la mano. Dio vuelta en la calle Gold, la segunda de aquí, a la izquierda, y de esto hará como tres minutos".
Informes como los anteriores han sido a veces de gran valor para encontrar a un criminal.
Recordaréis en la historia de Kim cómo éste había sido instruido en el arte de la observación por medio de un juego en el que tenía que describir de memoria los objetos contenidos en una bandeja y que le habían sido mostrados por un minuto.
Nosotros usamos el juego de Kim, porque constituye para los Scouts una excelente práctica.

Es muy fácil disfrazarse con cosas sencillas, si se sabe cómo. ¿Cuántas cosas ha cambiado este hombre para modificar su apariencia? Notad que lo que principalmente cambia su apariencia es el cambio de postura.

Existió en Italia una sociedad revolucionaria llamada Camorra, que adiestraba a sus socios en la observación rápida de las cosas y su retención en la memoria. Cuando uno de ellos caminaba por las calles, se le acercaba otro "Camorrista" y le preguntaba de repente: - "¿Cómo estaba 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 coche 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 socio un minuto para que observara los objetos de un escaparate y, después, describiera lo que allí había.
El Scout deberá también observar el piso, especialmente en las orillas de la acera; pegado a los edificios o al basamento. Yo he encontrado con frecuencia objetos valiosos, que se le habían caído a alguien y que habían sido pisados y aventados por numerosos transeúntes sin que los hubieran notado.

Fijaos en los rostros de las personas para que podáis reconocerlos después.

Todo Scout de la ciudad debe saber, como cosa indispensable, dónde queda la farmacia más cercana (para caso de accidentes), la estación de policía; doctor; hospital; alarma de incendio; teléfono; ambulancia, etc., más cercanos.

Detalles de la gente.

Cuando viajéis por tren u ómnibus, siempre tomad nota de todos los detalles de vuestros compañeros de viaje. Fijaos en sus rostros, vestidos, manera de andar y otras cosas por el estilo, de tal manera que más tarde puedan ser descritos con precisión. Hay que tratar también de deducir de su apariencia y comportamiento si son pobres o ricos (lo que es fácil de conjeturar por sus zapatos), cuál es su ocupación, si son felices, están enfermos, o necesitan ayuda.
Pero al hacer todo esto, no hay que dejar que se den cuenta de que los está uno observando, pues entonces se pondrán en guardia. Recordad al pastorcillo de quien os he hablado en la Fogata N° 2, quien 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 subgerente o vendedor que trata de persuadir a alguien para que compre determinada mercancía o para descubrir a un probable estafador. Se dice que el carácter de una persona se puede deducir de la manera como usa el sombrero. Si lo lleva ligeramente de lado, se supone que es de buen carácter; si demasiado de lado, es un fanfarrón; si echado hacia atrás, es malo para pagar sus deudas; si lo usa derecho sobre la cabeza probablemente será honrado pero lerdo.

¿Podéis deducir el carácter por la manera de llevar el sombrero?

La manera de andar de una persona 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 apurado y a brincos del hombre nervioso; el paso lento y cansino del haragán; el paso suave, rápido y silencioso del Scout; y así sucesivamente.

Prácticas de observación.

Con un poco de práctica de observar se puede juzgar el carácter de una persona, con bastante precisión, por su manera de vestir.
Los zapatos, son, en general, la mejor prueba en los detalles del vestido.

Hace algún tiempo me encontraba en el campo, con una dama, y una joven caminaba delante de nosotros.
"¿Quién será?" - me dijo mi amiga.
"Podría saberlo - le contesté - si averigua de quién es sirvienta".
La joven iba muy bien vestida, pero al fijarme en sus zapatos, adiviné que el vestido pertenecía a otra persona, que se lo había regalado y ella se lo había adaptado, pero por lo que hacía a los zapatos, seguramente le acomodaban más los suyos. Poco después se detuvo a la entrada de sirvientes de la misma casa a la cual íbamos nosotros: era una de sus domésticas.
Una vez, pude prestarle un servicio a una dama en malas circunstancias. Había adivinado por sus vestidos, mientras caminaba detrás de ella, que a pesar de ir bien vestida, las suelas de sus zapatos necesitaban ser reparadas con urgencia. No creo que jamás se haya dado cuenta de cómo supe que necesitaba ayuda.

TOMASITO, EL PIE TIERNO - N ° 7
TOMASITO LOCALIZADOR
"¿Hacia qué lado he de voltear?" Ni de amigo o enemigo puedo la huella encontrar.

Es una práctica divertida, cuando se viaje en un compartimento de ferrocarril, en un tranvía, o en un ómnibus, observar los pies de los otros pasajeros y adivinar, sin mirar más arriba, si son viejos o jóvenes, ricos o pobres, gordos o flacos, y luego levantar la vista y ver lo acertado que estuvo uno.
No hace mucho, hablaba yo 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 es pescador".
Mi compañero no supo por qué, pero es que él no era pescador.
Yo había notado una porción de hilos saltados en el puño de la manga izquierda de su saco. Un buen número de pescadores, cuando recogen sus anzuelos, los ponen a secar sobre su sombrero; pero otros, se los prenden en la manga del saco. Una vez secos, al quitarlos de allí, con frecuencia arrancan uno o dos hilos de la tela.
Recordad como Sherlock Holmes encontró un desconocido en la calle y observó que parecía hombre de posibles, 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, que estaba tostado por el sol y llevaba las manos tatuadas... ¿Qué había deducido de todo esto? Pues bien, Sherlock Holmes dedujo lo correcto: aquel hombre se acababa de dar de baja de la Marina Real con el grado de sargento, su mujer había muerto y tenía en casa algunos hijos pequeños.

Señales alrededor de un cadáver.

Tal vez sea alguno de vosotros quien encuentre un cadáver. En tales casos, hasta el más pequeño rastro es de importancia; hay que examinar, cuidadosamente, todos los que se encuentran cerca o lejos, y anotarlos antes que el cadáver sea retirado o el terreno pisado o alterado. Además de anotar la posición exacta en que se encontraba el cadáver (que de ser posible hay que retratar tal como se encontró), debe examinarse con mucho cuidado todo el terreno alrededor, sin pisarlo más de lo absolutamente necesario, para no echar a perder las huellas que puedan existir. Además, es muy conveniente dibujar un pequeño plano con la posición exacta del cadáver y los rastros que había a su alrededor.

Conozco dos casos de cadáveres encontrados, que en un principio se creyó pertenecían a personas que se habían colgado ellas mismas, pero que un examen detenido 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 los cuerpos habían sido colgados después de muertos, para hacerlos aparecer como suicidas.

Huellas digitales.

Las huellas digitales es lo primero que busca la policía. Si no corresponden a las del muerto deben corresponder a las del asesino, quien puede ser identificado comparando las impresiones halladas con las de sus dedos.
Hubo un caso de un hombre culto, a quien encontraron muerto en su cuarto con una herida en la frente y otra en la sien izquierda.
Con frecuencia, después de un crimen, el asesino, con sus manos llenas de sangre, al huir, coge el picaporte de la puerta, o una vasija con agua para lavarse.
En el caso a que me refiero, un periódico que se encontraba sobre la mesa tenía las huellas de tres dedos ensangrentados.
Recayeron sospechas sobre el hijo del muerto y fue arrestado por la policía.
Una investigación más minuciosa del cuarto y las huellas digitales encontradas en el periódico descubrieron que el anciano se había sentido enfermo durante la noche y se había levantado de la cama para tomar una medicina; pero un nuevo ataque le había hecho caer y golpearse contra la esquina de la mesa, ocasionándole la herida de la sien, que se ajustaba enteramente a ella. Al tratar de levantarse, se cogió de la mesa y dejó las marcas sangrientas de sus dedos en el periódico, que allí se encontraba. De nuevo cayó, hiriéndose por segunda vez la cabeza con los pies de la cama.
Las huellas digitales fueron comparadas con las del muerto y encontradas exactamente iguales. Como en 64.000.000.000.000 de ellas no se encuentran dos iguales, era pues evidente que no hubo asesinato, y el hijo del muerto fue puesto en libertad, como inocente.

Otras huellas.

En una ciudad rusa, encontraron muerto a un banquero. Cerca del cadáver descubrieron una boquilla de ámbar. Era ésta de forma peculiar, que solo podía ser sostenida en la boca en una sola posición y tenía 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. En cambio, su sobrino tenía los dientes que se ajustaban a las huellas de la boquilla.
Se le arrestó y más tarde se reunieron otras pruebas que demostraron que era el asesino.
Hay en las memorias de Sherlock Holmes una historia semejante llamada 'El paciente permanente'. En ella, un hombre fue encontrado ahorcado y se consideró que se había suicidado hasta que llegó Sherlock Holmes y mostró varias huellas tales como colillas fumadas por distintas personas; huellas de pies, que demostraban que en la habitación habían estado tres personas con el muerto, algún tiempo antes de su muerte, y después lo habían colgado.

Detalles en el campo.

Cuando estéis en el campo notad los mojones, es decir, los puntos de referencia que os sirvan para encontrar vuestro camino, evitando perderos, tales como cerros lejanos, campanarios; y objetos cercanos como construcciones peculiares, árboles, puertas, rocas, etc.
Y recordad al tomar nota de estas referencias que probablemente tendréis que hacer uso de vuestro conocimiento de ellas, describiéndolas a alguien más para que le sirvan de guía a fin de encontrar su camino; así pues debéis fijaros en ellas muy detalladamente para que seáis capaces de describirlas con exactitud y por su orden. Debéis observar y recordar todos los caminos y todas las veredas.

Una gran polvareda no siempre significa gran cantidad de gente. He aquí un ardid empleado para llamar la atención del enemigo, consistente en arrastrar ramas en un camino polvoriento, para hacer creer en una masa de caballería en marcha.

También debéis reparar en las pequeñas señales, como pájaros que vuelan precipitadamente, lo que significa que anda por ahí un hombre o un animal. Una polvareda quiere decir que algo se mueve; gentes, animales o vehículos.
Por supuesto, que cuando os encontréis en el campo debéis fijaros tanto como en la ciudad en todos los que pasan; cómo van vestidos, cómo son sus rostros y su manera de andar. Hay que examinar las huellas de sus pies y hacer dibujos de todo en vuestro cuaderno de apuntes, de tal manera que los conozcáis si los volvéis a ver, tal como aconteció con el pastorcito en la historia que os he narrado al principio de este libro.
También notad las huellas de los animales, los pájaros, las ruedas, etc. pues de todas ellas podéis sacar valiosos informes.
La lectura de huellas es de tal importancia, que a ella dedicaré toda una Fogata.

El uso de vuestros ojos.

Que no haya nada demasiado pequeño para vuestra atención. Un botón, un fósforo, la ceniza de un cigarro, una pluma o una hoja, todo ello puede ser de gran importancia.
Un Scout no sólo debe ver hacia enfrente, sino, también a los lados, y aún para atrás. Deberá tener "ojos en la nuca", como dice el dicho.
Con frecuencia, volviendo los ojos hacia atrás inesperadamente, podréis ver a un Scout enemigo o a un ladrón, en una actitud que seguramente no habría tenido si hubiera sabido que ibais a volver los ojos hacia él.
Existe una historia interesante de Fenimore Cooper llamada 'El Localizador', en que se describe muy bien la acción de un Scout Piel Roja. Tenía éste "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 y eso le hizo pensar que habían sido puestas allí intencionadamente para indicar que aquel era un buen escondite y, en efecto, descubrió a unos fugitivos que allí estaban escondidos.

Escultismo nocturno.

Un Scout debe ser capaz de notar pequeños detalles lo mismo de noche que de día.

De noche, tendrá principalmente que hacerlo escuchando, y en ocasiones, por el tacto o por el olfato.
En la quietud de la noche los venidos lejanos se escuchan mejor que de día. Si ponéis vuestro oído contra el suelo, o contra un palo o, lo que es mejor, 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 clavando una de ellas en el suelo, morder la otra con cuidado, lo que os permitirá oír mucho mejor.
La voz humana, aún hablando en voz muy baja, va muy lejos y es difícil de confundir con cualquier otro ruido.
Con frecuencia he atravesado por entre las avanzadas, de noche, después de haberme dado cuenta del lugar donde se encontraban los centinelas por el ruido de su conversación y el ronquido de los que dormían.

PRACTICAS DE OBSERVACION POR PATRULLAS.

EN LA CIUDAD: Enseñad a vuestros muchachos que, al caminar por una calle, tomen nota de las diferentes clases de tiendas por las que pasan y las recuerden por su orden. Después, a recordar sus nombres. Luego, a fijarse y recordar lo que había en sus escaparates, después de haberlos observado por dos minutos. Y, finalmente, a recordar el contenido de varios escaparates, vistos uno después del otro por medio minuto cada uno.
* * *
Haced que los muchachos se fijen en los edificios prominentes usándolos como referencia, el número de esquinas que han doblado, los nombres de las diferentes calles por donde han pasado, datos de los automóviles que los han cruzado y muy especialmente detalles de personas con respecto a sus vestidos, facciones y manera de andar. Conducidles la primera vez para enseñarles cómo han de hacer. Después, enviadlos solos e interrogadlos a su regreso.
* * *
Haced que los Scouts aprendan por sí mismos a fijarse y retener en la memoria el lugar donde se encuentran las 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 sirven de referencia tales como cerros, torres y otros detalles por el estilo; cosas cercanas, tales como construcciones peculiares, árboles rocas puertas etc., que también puedan servir de referencia. Hacedles notar, además, los caminos vecinales, las veredas, las diferentes clases de árboles, aves, animales, huellas, personas y vehículos.

Enviad a los muchachos a dar un paseo. A su regreso examinadlos uno por uno y haced que todos juntos escriban las respuestas a, digamos, seis preguntas que les pongáis referentes a ciertos puntos en que debieron haberse fijado. Da más interés a la prueba el poner de antemano algunas señales en el piso, o dejar tirados botones y fósforos para que los muchachos los vean y recojan, haciendo con ello que examinen con detenimiento el terreno adyacente, igual que se fijan en los objetos distantes.

* * *
En la junta de la Tropa preparad un "incidente" insospechado, tal como éste: un hombre entra corriendo, pone "fuera de combate" al Jefe de Tropa y escapa. Cada patrulla escribirá un informe de lo que ha ocurrido, con la descripción del hombre, etc.

JUEGOS DE OBSERVACION.

Encontrar el dedal.
(En el local)

Envíese una patrulla fuera del cuarto.
Tómese un dedal, anillo, moneda, pedazo de papel, o cualquier otro objeto y colóquese en un lugar donde sea perfectamente visible, pero donde no sea fácil de notar. Haced que la patrulla entre y lo busque. Cuando un Scout lo ve se va silenciosamente a sentar, sin decir dónde lo ha visto.
Después de un tiempo razonable, se le pedirá que indique a los que no lo han visto el lugar donde se encuentra.

Lejos y cerca.
(Para la ciudad y el campo)

El árbitro sale con una patrulla en formación de patrulla a un camino señalado. Lleva consigo una tarjeta para marcar, 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 al 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 durante el paseo, es el que gana. Deben escogerse detalles como los siguientes, para conseguir desarrollar la facultad de observación en el Scout y a la vez estimularle a ver lejos y cerca, arriba o abajo. Los detalles deben variarse cada vez que se juegue y se darán ocho o diez de ellos a la vez.

Por cada fósforo encontrado ..... 1 punto.
Por cada botón ..... 1 punto.
Huellas de pájaros ..... 2 punto.
Ver un caballo gris ..... 2 puntos.
Ver una paloma volando ..... 2 puntos.
Ver un gorrión empollando ..... 1 punto.
Ver un fresno ..... 2 puntos.
Ver una ventana roja ..... 1 punto.
(y así sucesivamente)

Escaparate.
(En la ciudad, al aire libre)

El árbitro lleva consigo una patrulla y la pasa frente a seis tiendas diferentes, permitiendo a los muchachos detenerse por un minuto, y los provee de lápiz y papel para que escriban de memoria lo que pudieron observar en la tercera y quinta tienda. El Scout que anota correctamente el mayor número de objetos es el que gana. Es muy útil hacerlos competir de dos en dos, volviendo a repetir el que pierde hasta dar con el peor. Esto hace que el peor tenga mayor práctica.

Observar el cuarto.
(En el local)

Envíese por turno a un cuarto, durante un minuto, a cada Scout. Al salir, haced que escriban una lista de los muebles y objetos que allí había. El muchacho que anota correctamente el mayor número es el que gana.
La manera más sencilla es formar una lista de todo lo que hay en el cuarto y poner a continuación tantas columnas como Scouts compiten, para en ellas irles anotando los puntos y luego sumarlos.

El "cara manchada".

Se preparan pequeños cuadros de cartón divididos en una media docena de cuadros más pequeños. Cada Scout toma consigo uno de esos cuadros y un lápiz, alejándose unos cuantos centenares de metros del juez, quien tiene un cuadro grande, dividido en igual número de cuadros de unos siete centímetros por lado. El juez tiene consigo unos discos de papel negro de poco diámetro, y unos alfileres con que fijar los discos al cuadro. Coloca indistintamente, digamos, seis de éstos, en el centro de otros tantos cuadros pequeños y exhibe el cuadro grande. Los Scouts se van acercando y señalando en su cuadro los puntos en que están colocados los discos negros en el del árbitro, y el que acierte a mayor distancia es quien gana.
Otórguense cinco puntos por cada acierto y dedúzcase uno por cada cinco centímetros que se esté colocado más cerca que el Scout más lejano.

Contrabandistas.

La "frontera" estará marcada por una línea de unos trescientos metros de largo, con preferencia, un camino, una vereda, o un poco 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, a la mitad del camino entre la "frontera" y la "ciudad". La "ciudad" será una base marcada por un árbol, un edificio, o una bandera y a medio kilómetro de la frontera. La patrulla hostil de contrabandistas se reunirá a medio kilómetro del otro lado de la frontera. Todos cruzan la frontera, ya sea separados en formación de patrulla o en otra cualquiera y se dirigen a la ciudad caminando, corriendo o a paso Scout. Sólo uno se supone que trae el contrabando y ése lleva clavos en los zapatos para que sus huellas puedan ser distinguidas. Los centinelas se pasean por un lado a otro tratando de descubrir las huellas (no pueden correr hasta que se ha dado la "alarma"). Tan pronto un centinela descubre las huellas del contrabandista, da la señal de alarma a los de la reserva y corre tan aprisa como le sea posible siguiendo la huella. Los de la reserva

cooperan con él y todos tratan de prender al contrabandista antes de que llegue a la ciudad, pues una vez dentro de sus límites está a salvo y gana el juego.

"Cara manchada" es un juego muy bueno para practicar observación y también para aguzar la vista.

Juego de Kim.

Colóquense de veinte a treinta objetos pequeños, tales como dos o tres diferentes clases de botones, lápices, corchos, trapos, tuercas, piedras, navajas, cordones, fotos o cualquier otra cosa que se tenga a la mano.
Hágase una lista de estos objetos con columnas enfrente para anotar las respuestas de los muchachos. Así:

Lista	Martínez, Pérez, Gamboa, Ramírez, Saavedra.
Nueces	
Botones negros	
Trapo rojo	
Navaja de bolsillo	
Lápiz amarillo	
Corcho	
Cordón	
Timbre postal	

Enseguida, descubrid los objetos, y contad un minuto en el reloj, o mientras contáis despacio sesenta. Inmediatamente cubridlos de nuevo.
Haced que cada muchacho, separadamente, os diga al oído los nombres de los objetos que pueda recordar o haced que escriba una lista de ellos y vosotros marcadlos en vuestra lista.

El muchacho que recuerda el mayor número de objetos es el que gana.

Fugitivos.

A cada Scout de la patrulla se le da un disco de cartón blanco con un número claramente escrito en él y se le prende a la espalda, en la camisa.
A uno de los miembros de la patrulla se le escoge de "fugitivo", mientras el resto actúan de cazadores
El "fugitivo" deberá llevar zapatos con claveteado en las suelas o, por lo menos, dejar alguna huella de su paso. Se le conceden, digamos, diez minutos de ventaja y pasado este tiempo salen los demás en su persecución.
Tan pronto como un "cazador" se acerca lo suficiente al "fugitivo" como para poder leer su número, éste queda cazado, pero si el "fugitivo" puede de alguna manera voltearse y leer primero el número del cazador, éste queda fuera de combate.
Tan pronto el "fugitivo" lee el número de uno de los cazadores, lo dice en vez alta para que éste sepa que ha quedado fuera de combate.

Este juego requiere acechar con mucho cuidado. Para "fugitivo" deberá escogerse a un Scout muy listo, que no sólo sepa evadirse de los seis o siete que le persiguen, sino a su vez, ponerlos fuera de combate, para que no lo cacen a él.

FOGATA N°12
RASTREO.

Huellas de hombres - Huellas de animales - La edad de las huellas - Sugestiones sobre rastros.

El general Dodge, del ejército norteamericano, nos describe cómo una vez tuvo que perseguir una partida de indios Pieles Rojas que habían asesinado a algunas personas. Los asesinos le llevaban una semana de ventaja, e iban a caballo; excepto uno, todos llevaban cabalgaduras sin herraduras.
El general Dodge se consiguió un magnífico Scout especialista en rastreo, llamado Espinosa. Después de haber seguido las huellas de los indios por muchos kilómetros, Espinosa de pronto se apeó del caballo y sacó de una grieta, entre las rocas, cuatro herraduras que allí estaban escondidas. Evidentemente que el jinete del caballo herrado se las había quitado para que no dejaran huella.
Durante seis días, Dodge y sus hombres persiguieron a la banda, la mayor parte del tiempo sin huellas visibles para ojos profanos. Después de haber caminado doscientos cuarenta kilómetros, finalmente dieron alcance a la banda y capturaron a todos sus componentes, gracias a la habilidad de Espinosa como rastreador.

Rastreo nocturno.

En otra ocasión, tropas americanas perseguían a unos indios que habían asaltado y matado a unos blancos. Llevaban consigo algunos Pieles Rojas que les servían de rastreadores.

Un Scout practica siempre el rastreo al caminar en la ciudad o en el campo.

Para asegurar el éxito, las tropas marchaban de noche y los rastreadores tenían que palpar las huellas con los dedos, en la obscuridad. Caminaron a muy buen paso, pero de pronto hicieron alto y los rastreadores informaron que las huellas estaban cruzadas por otras recientes. 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 las de los fugitivos. Continuaron la marcha sin novedad y en la madrugada, sorprendieron a los asaltantes.
El Scout norteamericano Federico Burnham, que se encontraba entre las gentes de Wilson en el Africa del Sur cuando la matanza del río Shangani, en la tierra de los matabeles, había sido enviado con un mensaje poco antes de que fueran copados. Viajó durante la noche para evitar ser observado por el enemigo y tuvo que guiarse palpando las huellas que la columna había dejado en el lodo esa mañana, cuando marchaban hacia aquel lugar.
Yo, también, tuve que guiar una columna, durante la noche, por las intrincadas montañas de Matopo, en Rhodesia, para atacar una fortificación enemiga que había reconocido el día anterior. Seguí el camino palpando mis propias huellas, unas veces con mis manos y otras

con las suelas de mis zapatos, ya que estaban muy gastadas. No tuve ninguna dificultad en seguir el rastro.

La importancia del rastreo.

Rastrear, o poder seguir huellas, se designa de diferentes maneras en los diversos países. Así, en el Africa del Sur se habla sólo de "spooring" es decir, seguir el "spoor"; en la India es "pugging" o seguir los "pugs", en la América del Norte se le llama "trailing", rastrear. Es uno de los medios principales por el que los Scouts consiguen sus informes y los cazadores su caza. Pero, para ser un buen rastreador, hay que empezar joven y practicarlo siempre al caminar, ya sea en la ciudad o en el campo.

Frederick Burnham, Scout norteamericano, se hizo famoso en la tierra de los matabeles.

Si al principio os lo recordáis constantemente, pronto encontraréis que se ha convertido en un hábito y ya no tenéis que recordároslo. 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 por ahí hay animales. Después, estudian las más recientes, para ver si los animales se están escondiendo. Cuando han dado con un buen rastro, lo siguen hasta encontrar al animal y matarlo. Hecho esto, quizás tengan que valerse de sus propias huellas para regresar al campamento. Los Scouts de guerra tienen que hacer esto mismo con respecto a sus enemigos.

Huellas humanas.

Ante todo, hay que aprender a distinguir las huellas de los pies de un hombre de las de otro teniendo en cuenta su tamaño, forma, clavos, etc. Y de la misma manera, las huellas de los caballos y otros animales.
Por la huella de un hombre, es decir, por el tamaño de su pie y el largo de su paso, se puede apreciar, hasta cierto punto, su estatura.

Notad la longitud del zapato, el ancho de la suela, la longitud del tacón y también los detalles. (X) Indica los clavos faltantes.

Al tomar nota de las huellas, hay que escoger una que esté bien marcada, y con sumo cuidado medir su longitud, longitud del tacón, ancho de la suela, largo de la punta al tacón, ancho del tacón, número de hileras de tachuelas, número del claveteado en cada hilera, placa o clavos de la punta y del tacón, número de clavos de suela que faltan, etc.
Lo mejor es hacer un diagrama como el del grabado.
También se debe medir cuidadosamente la longitud del paso, del tacón de un pie al tacón del otro.
Una vez, se encontró a un hombre ahogado en un río y se supuso que, accidentalmente, se había caído y que las cortaduras que tenía en la cabeza se las había hecho con los guijarros que allí se encontraban. Pero a alguien se le ocurrió hacer un dibujo de sus botas y después de una minuciosa búsqueda por la ribera, dio con la huella de ellas. Siguiéndola, llegó a un lugar donde evidentemente se veía que había habido lucha, ya que el suelo estaba muy

pisado, los arbustos con las ramas quebradas y había también huellas de pisadas de otros dos hombres. Aun cuando los asesinos jamás fueron encontrados, sin embargo, se comprendió que el hombre aquel probablemente había sido víctima de un crimen, cosa que, de otra manera, nunca se hubiera siquiera sospechado.

Las diferencias en las huellas de los pies descalzos.

Es un verdadero enigma para un principiante encontrar la diferencia entre varias huellas de pies descalzos, pues se parecen mucho unas a otras; sin embargo, he aquí la manera como los rastreadores de la policía india las distinguen.
Al medir la huella del hombre que se busca, hay que trazar una línea del extremo del dedo gordo al extremo del pequeño y tomar nota de la relación que guardan los otros dedos con respecto a esta línea, anotando en su libreta de apuntes. Más tarde, al confrontar varias huellas, lo único que hay que hacer es trazar en ellas esta misma línea hasta encontrar la que se desea. En todo el mundo varía, aunque sea un poco, la posición de los dedos.
Ensayad hacer esto con los Scouts de vuestra patrulla, imprimiendo cada uno la huella de su pie descalzo y tomad nota de la diferencia entre ellos una vez trazada la línea sobre los dedos.

Para distinguir las huellas de los pies descalzos, dibujad una Iínea de la punta del dedo gordo a la del pequeño y observad la posición de los demás dedos con respecto a ella.

La velocidad del paso deducida de las huellas.

Un Scout debe estar capacitado para decir, por las huellas, a qué paso iba el que las dejó.
Al caminar un hombre, asienta todo el pie en el suelo a unos noventa centímetros, más o menos, el uno del otro. Al correr, los dedos quedan marcados más profundamente y un poco de polvo se levanta en cada pisada, siendo la distancia entre una y otra de un poco más de noventa centímetros. Algunas veces, un hombre que trata de despistar camina hacia atrás, pero un buen Scout no se deja engañar, ya que los pasos son más cortos, los dedos están más volteados hacia adentro, y las marcas de los talones son más profundas.
Los animales, cuando caminar deprisa, marcan más los dedos y levantan polvo, siendo sus pasos más largos que cuando van despacio.
Vosotros debéis ser capaces de decir a qué paso va un caballo, inmediatamente después de ver 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 lejana (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 angostas que las de las delanteras.

Cuando encontréis huellas de caballos, tratad de descubrir a qué velocidad caminaban, La misma está indicada por la distancia entre las huellas de las patas delanteras y de las traseras. En el dibujo las herraduras largas son de las patas traseras.

Era trampa corriente antaño, entre los salteadores de caminos y 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.
También deberán estudiarse las huellas de las ruedas, hasta encontrar la diferencia entre las de un automóvil y las de una bicicleta y la dirección en que caminaba el vehículo.

La edad de las huellas.

Además de aprender lo que hemos dicho de las huellas, hay que deducir el tiempo que llevan marcadas. Esto es de suma importancia y requiere mucha práctica y experiencia antes de poder juzgar realmente bien.
Mucho depende 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 corto tiempo se verá como si fuera antigua, porque la tierra húmeda que vuele sobre ella se secará rápidamente y tomará el mismo color que el de la superficie; también las aristas angulosas pronto se redondearán por efecto de la brisa, que vuela parte de la tierra de que están formadas. Cuando se forman en terreno húmedo, las mismas huellas se ven mucho más frescas, ya que el sol sólo las habrá secado parcialmente en la parte de arriba y el aire no habrá podido redondear sus aristas vivas. Si las huellas han sido impresas en barro húmedo y bajo la sombra de un árbol, a donde el sol no puede llegar, la misma huella que en arena parecerá tener un día de existencia, ahí se verá como muy reciente.

La dirección en que camina una bicicleta la marca el polvo que arroja hacia atrás También las curvas en la huella hechas al voltear el ciclista o bambolearse. La punta delgada a la izquierda señala la dirección.

La clave para determinar la edad de una huella, se obtiene en aquellos lugares donde ha llovido, después de que éstas fueron impresas, por supuesto si sabéis a qué hora llovió; también lo es el polvo o las semillas que el aire haya volado sobre ellas, si es que sabéis a qué hora sopló el viento, y las huellas marcadas sobre las originales, el pasto pisoteado y lo que de él se haya 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, que se tome en consideración el efecto que sobre él hayan tenido el sol, la lluvia y los pájaros.

Habiendo aprendido a conocer el paso y la edad de una huella, hay que aprender, enseguida, a seguirla en toda clase de terrenos. Esto es algo que uno puede practicar muchos años y, aún así, seguir aprendiendo.

Al seguir la huella de una bicicleta o de un automóvil, estudiad especialmente los lugares donde el camino es irregular Ahí encontraréis muchas señales.

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 que en él se coció y si ésta fue abundante o escasa.
No sólo hay que estar alerta para descubrir las señales puestas por los propios Scouts, sino también las de los Scouts "hostiles".

Rastreando cosas robadas.

En el Sudán y en Egipto hay muy buenos rastreadores nativos y yo pude darme cuenta del trabajo que hacen.
Un coronel de caballería egipcio había sido robado en su casa y envió a un rastreador de la tribu Jaalin en busca de los objetos perdidos.
Pronto dio con la huella del ladrón y la siguió hasta muy adentro del desierto, hasta el lugar en donde estaban enterrados los objetos robados. De ahí las huellas seguían hasta el cuartel.

El regimiento entero fue formado descalzo, para que el rastreador pudiera examinar las huellas de todos, pero después de hacerlo declaró que allí no se encontraba el ladrón; pero en ese momento llegó el sirviente nativo del coronel a entregarle un mensaje y enseguida el rastreador, que se encontraba presente, dijo: "Ese 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.

Algún día tropezaréis con estas huellas. Son, de izquierda a derecha: venado, borrego, lobo y zorra.

Sugestiones sobre rastreo.

Cuando un viejo Scout tropieza con una huella fresca de hombre o de animal, evita, generalmente, seguirla de cerca, y procede a describir grandes círculos para cruzarle en donde calcula volverla a encontrar, pues, con frecuencia, el animal mira hacia atrás para ver si es seguido. Cuando no encuentra huella donde debía cruzarla sabe que se ha adelantado a la caza y retrocede, describiendo círculos más pequeños, hasta encontrarla de nuevo, pero teniendo siempre cuidado de no quedar entre el animal y el viento, especialmente si se encuentra a distancia de ser venteado por aquél.
Unos rastreadores de Scinde siguieron a un camello robado de Karachi a Sehwan, como doscientos cincuenta kilómetros, por terrenos arenosos y rocosos. Los ladrones, para despistar, llevaron al camello al través de una calle muy transitada, 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.

En terreno duro hay que mirar más lejos.

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 unos veinte o treinta metros adelante. En el pasto, generalmente, se pueden ver las hojas dobladas o pisadas y en terreno duro posiblemente se pueda ver alguna piedrecita fuera de su lugar, o rasguñada, o algunos otros pequeños signos que, colocados en línea, dan una pista que de otra manera seria imposible de notar.
Una vez tuve que rastrear una bicicleta en camino duro de macadam, en el que realmente no había dejado impresión alguna; pero mirando a lo lejos sobre la superficie del camino, a la salida del sol, entonces, la línea que había seguido era perfectamente visible sobre la casi

imperceptible capa de humedad que había sobre el suelo; pero, parado sobre la pista y mirando hacia ella cerca de mis pies, no podía descubrir el menor rastro.
Es una gran cosa, cuando se busca una huella difícil, mirar contra el sol, pues entonces se puede descubrir, por la sombra, hasta la menor huella.

Tratando de encontrar una huella perdida.

Cuando se pierde una huella hay que tratar de volverla a encontrar. 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 la prueba, hay que usar el sentido común respecto a la dirección probable que haya tomado y ensayar por allí.
Recuerdo un caso en que se rastreaba a un jabalí y que esclarece lo que quiero decir. El jabalí había estado corriendo por terrenos inundados y fangosos, lo que hizo muy fácil la persecución, hasta que dio vuelta para tomar por terrenos duros y pedregosos, donde, a poco rato, ya no había rastro de sus huellas. Tuvo, pues, que hacerse una prueba. Se marcó la última huella y el rastreador describió un amplio círculo, pero no encontró ninguna señal. Entonces miró a su alrededor y a lo lejos, 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 portillos. El rastreador se dirigió hacia uno de ellos con la línea probable que el jabalí hubiera seguido. El piso seguía siendo muy duro y, por tanto, en el suelo no había huella alguna, pero en una de las hojas de cactus se encontraba una pelotita de lodo fresco y ésta proporcionó la deseada clave. Sobre el terreno duro no había lodo; luego, seguramente 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 jabalí.

Para localizar huellas perdidas describid un círculo amplio hasta encontrarlas de nuevo.

Acomodando el paso a las huellas.

Una vez observé a un rastreador en el Sudán que seguía unas huellas en sitio en que, por algún tiempo éstas eran invisibles para el ojo profano: lo hacía en 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 con su bordón marcaba cada paso. Cuando las huellas se hacían invisibles, ya fuera 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. De cuando en cuando, podía observar una depresión o marca, que le confirmaba que allí debía haber una huella y que por lo tanto iba sobre la pista correcta.

Estas son huellas de dos pájaros. Uno vive generalmente en el suelo, el otro en los arbustos y los árboles.

PRACTICAS DE RASTREO POR PATRULLA.

Preparad el terreno para rastreo escogiendo un pedazo suave, de unos diez o quince metros cuadrados, emparejándolo con un rodillo y barriéndolo. Parte debe mojarse como si hubiera llovido y parte debe conservarse seco. Hágase que un muchacho pase sobre él, primero andando, luego corriendo y luego en bicicleta. Explicad la diferencia de las huellas, de tal manera que los Scouts de la patrulla puedan, al ver unas huellas, decir inmediatamente si la persona que las dejó iba andando o corriendo.
Envíese un muchacho a marcar sus huellas y que la patrulla siga el rastro, tomando nota de las huellas que pasen encima de las del Scout y que indique qué hombres o animales han pasado por ahí después de él. El muchacho puede usar tachuelas amarradas a las suelas de sus zapatos, unos cuantos clavos metidos en la suela, o un regatón en su bordón, de manufactura especial, que haga la huella inconfundible.
* * *
Estudiad la edad de las huellas marcando algunas nuevas, junto a las otras, un día después, y observando la diferencia en el aspecto para que los muchachos aprendan a calcular su antigüedad.
* * *
Haced que cada Scout marque una huella con su zapato en terreno suave, y después la dibuje en un papel.
Enviad varias patrullas por caminos diferentes para que a su regreso informen sobre las huellas que hayan visto, ya sea de otras personas, de vehículos, o de animales. Con yeso haced moldes de huellas, construyendo un borde de lodo alrededor de la huella y luego poniendo agua en una cacerola: agregad yeso y batidlo hasta formar una especie de crema espesa, la cual verteréis sobre la huella. Cuando la pasta se encuentre casi seca, grabad en ella la fecha, el lugar en que la encontrasteis, etc., y cuando ya esté absolutamente seca arrancadla de ahí y lavadla.

JUEGO DE RASTREO.

Memorización de huellas.

Haced que una patrulla se siente 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 el cuarto o poniéndolos fuera del alcance de la vista, haced que uno de los de la patrulla estampe algunas huellas sobre un pedazo de terreno y enseguida llamad uno por uno a los Scouts, para que observen las huellas y digan a quién pertenecen.

Dibujo de huellas.

Hágase que la patrulla observe unas huellas de pies y véase cuál de sus componentes puede hacer el dibujo más exacto. Deberá permitirse a los Scouts seguir las huellas hasta el lugar donde se encuentren las más claras.

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. Enseguida, colóquese al extraño entre ocho o diez personas más, y hágase que todos ellos marquen sus huellas Para que los muchachos, uno después de otro, las examinen. Cada Scout, por turno, dirá en secreto al juez de quién cree que son las huellas, señalándolo por el lugar que ocupaba al marcarlas: El Scout que acierte 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.

Seguir la pista.

Envíese una "liebre", ya sea caminando o en bicicleta llevando en el bolsillo maíces, habas, confettis, etc., para que los vaya dejando caer de cuando en cuando y así formar una pista que la patrulla pueda seguir.
También puede dejar señales Scouts grabadas en el piso o formadas con raíces, escondiendo una carta al final de la pista.

FOGATA Nº 13
LECTURA DE "SIGNOS" O DEDUCCION.

Juntar esto y aquello - Casos de deducción - Sherlockholmismo.

Cuando un Scout ha aprendido a observar "signos", debe aprender a relacionar esto y aquello y, de esa manera, leer el significado de lo que ha observado. A esto se le llama "deducción".
He aquí un ejemplo que demuestra cómo un joven Scout, una vez adiestrado, puede leer el significado de los "signos".
El viejo Blenkinsop salió corriendo de su pequeña tienda, cercana a la villa Kaffir, en Africa.
- " ¡Eh! ¡Detened al ladrón! ", gritaba. "Me acaba de robar el azúcar. Detenedle."
¿Detener a quién? No había a la vista nadie que corriera.
- "¿Quién os robó?", preguntó un policía.
-"No sé, pero me falta un costal entero de azúcar. Ahí estaba hace unos cuantos minutos."
Se llamó a un policía nativo, buen rastreador, pero parecía un trabajo imposible distinguir las huellas del ladrón entre docenas de huellas de pies descalzos que había alrededor de la tienda. Sin embargo, el policía pronto salió, visiblemente esperanzado, a trote corto, con rumbo a la maleza. En algunos lugares encontró piso de roca pura, pero no detuvo su paso, a pesar de que no había allí ninguna huella visible.
Después de haber caminado por largo rato, se paró de repente y comenzó a observar a su alrededor; evidentemente había perdido la pista. Luego una sonrisa apareció en su rostro,

mientras con el pulgar señalaba por encima de su hombro un árbol cerca de él. Allí, entre las ramas, se encontraba escondido un nativo con el saco de azúcar.
¿Cómo había el rastreador dado con él? Sus aguzados ojos habían descubierto unos granos de azúcar brillando entre la tierra. El saco se salía, dejando una pequeña estela. Siguió esa pista y cuando llegó al final de ella, entre la maleza pudo observar una fila de hormigas que se dirigía al árbol. Ellas iban tras el azúcar y él también, y entre ambos capturaron al ladrón.
Me imagino que el viejo Blenkinsop le daría unas palmadas en la espalda al rastreador, felicitándole por la manera inteligente de usar sus ojos para descubrir los granos de azúcar y las hormigas, y por haber usado sus conocimientos para deducir por qué las hormigas se dirigían al árbol.

El soldado perdido.

Un soldado de caballería se perdió en la India y sus compañeros le buscaban por todas partes. Se encontraron con un muchacho nativo a quien preguntaron si habla visto al hombre perdido. El muchacho respondió enseguida: "¿Se refieren a un soldado alto, que cabalga en un caballo rosillo, ligeramente cojo?".
A lo que ellos respondieron: "Sí, ése es el hombre. ¿Dónde lo viste?".
El muchacho replicó: "No lo he visto, pero sé para dónde se ha ido".
Inmediatamente lo aprehendieron, creyendo que el hombre habría sido asesinado y su cadáver enterrado, y que el muchacho lo había oído decir.
Pero el muchacho explicó que había visto sus huellas.
Les condujo a las huellas y finalmente a un lugar donde había hecho alto. Allí, el caballo se había restregado contra un árbol y había dejado algunas de sus cerdas pegadas a la corteza, las que demostraban que era rosillo. Las huellas de sus herraduras hacían ver que cojeaba, porque las de una pata no estaban tan grabadas como las de la otra, 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.

Un caballo que cojea deja estas huellas La cuestión es saber de qué pata cojea. Las herraduras alargadas pertenecen a las patas traseras.

Entonces preguntaron al muchacho: "¿Cómo sabes que es alto?". Y él 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 esos signos que están en la página son letras y que esas letras agrupadas forman palabras y éstas, a su vez, frases o párrafos y de las frases se sacan los informes.
De igual manera, un Scout adiestrado verá los signos pequeños y las huellas. Juntará en su imaginación todo eso y rápidamente leerá su significado, exactamente como vosotros lo hacéis en un libro, sin perder tiempo deletreando cada palabra.

Ejemplo de deducción.

Un día, durante la guerra con los matabeles, en Africa, estaba desempeñando una tarea esculta en compañía de un nativo, sobre una planicie con abundante pasto, cerca de los cerros de Matoppo.
De repente, cruzamos unas huellas hechas recientemente sobre el pasto, pues las hojas todavía estaban verdes y húmedas, aún cuando habían sido aplastadas contra el suelo. Todas se inclinaban hacia un lado, lo cual indicaba la dirección en que caminaban los que las habían pisado. Seguimos las huellas por algún rato hasta llegar a un lugar arenoso, donde nos dimos cuenta de que las huellas pertenecían a varias mujeres (pies pequeños, con aristas rectas y pasos cortos) y niños (pies pequeños, aristas curvas y pasos largos), que no corrían sino que caminaban hacia los cerros que se encontraban a unos ocho kilómetros de distancia y en donde nosotros pensábamos se escondía el enemigo.
Entonces, vimos una hoja tirada a unos doce metros de las huellas. No había árboles en varios kilómetros a la redonda, pero sabíamos que los árboles con esta clase de hojas se daban en una villa a veintitrés kilómetros, en dirección de donde las huellas venían. Era, por tanto, probable, que las mujeres venían de aquella villa trayendo consigo las hojas y se dirigían hacia los cerros.

Una sola hoja que había volado de la olla en que la llevaba una mujer africana, hizo posible que obtuviéramos informes acerca del enemigo.

Al recoger la hoja, encontramos que estaba mojada y que tenia el olor de la cerveza nativa. Por los pasos cortos se deducía que las mujeres llevaban sobre sí cosas pesadas. Por tanto, adivinamos que, de acuerdo con sus costumbres, llevaban ollas de cerveza nativa sobre sus cabezas y que las bocas de aquéllas iban cerradas con manojos de hojas, de los cuales se había desprendido la que nosotros encontramos y, puesto que se hallaba a doce metros de las huellas, seguramente, cuando cayó, soplaba viento. Ahora la atmósfera estaba quieta y eran las siete; pero a las cinco habla soplado viento.
De todos estos pequeños signos dedujimos que un grupo, compuesto de mujeres y niños, había llevado cerveza durante la noche, de la villa a veintitrés kilómetros de distancia para el enemigo que se encontraba en los cerros, llegando a éstos alrededor de las seis.
Los hombres, con toda probabilidad, habrían comenzado a beber la cerveza inmediatamente (ya que ésta se agria en unas cuantas horas) y, por tanto, para la hora en que nosotros pudiéramos llegar a donde se encontraban, estarían durmiendo y por consiguiente, sus guardias no estarían muy aptos y nos darían la oportunidad de examinar sus posiciones.
De acuerdo con lo anterior, seguimos las huellas de las mujeres y dimos con el enemigo. Hicimos nuestras observaciones y nos retiramos con nuestros informes, sin dificultad.
Todo ello pudo hacerse, principalmente, gracias a una hoja.
Esto os hará ver la importancia de observar cosas tan pequeñas como ésta.

El polvo ayuda a la deducción.

Los detectives han podido descubrir crímenes observando pequeños signos. Cierta vez, se había cometido un crimen, encontrándose el saco de un extraño que no proporcionaba ninguna clave respecto a su dueño.
Se colocó el saco dentro de una bolsa amplia y se le sacudió con una vara. Enseguida, 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 ensamblista. 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; por tanto, pertenecían a un ensamblista. Y de esta manera, la policía pudo dar con el criminal.
El polvo de las bolsas, o el que queda adherido a una navaja de bolsillo, etc., puede decir mucho, si se lo examina cuidadosamente.

Sherlockholmismo

Dicen que el Dr. Bell, de Edimburgo, fue el modelo de quien Sir Arthur Conan Doyle sacó su idea de Sherlock Holmes.
Estaba el doctor dando una clase en el hospital a unos estudiantes de medicina, sobre cómo debían tratar a sus enfermos. Introdujeron a uno para que el doctor pudiera mostrarles cómo debían tratar a un herido. El paciente entró cojeando y el doctor, dirigiéndose a uno de los estudiantes, le preguntó:
-¿Qué tiene este hombre?
El discípulo contestó:
- No sé, señor. No le he preguntado.
A lo que replicó el doctor:
- Pues bien, no hay necesidad de preguntarle, debíais verlo por vos mismo: tiene lastimada la rodilla derecha, puesto que cojea de esa pierna. Se la ha quemado, como podéis ver por su pantalón que muestra una quemadura a la altura de la rodilla. Hoy es lunes, ayer hizo buen tiempo; pero el sábado llovió y estuvo lodoso. Los pantalones de este hombre tienen lodo por todas partes, de donde se deduce que el sábado por la noche se cayó en el lodo.
Volviéndose al paciente le dijo:
- El sábado os pagaron vuestro jornal y os emborrachasteis. Más tarde, al tratar, en casa de secar vuestros vestidos al fuego, os caísteis sobre él y os quemasteis la rodilla, ¿no es así?

- Así es, señor- repuso el hombre.
Una vez, vi en los periódicos que un juez de una Corte de Condado, usó de su facultad "de observar cosas pequeñas" y "juntar esto y aquello" al juzgar 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 y éste resultó ser de grandes utilidades. Por lo que el juez le ordenó que pagara su deuda.

Verdaderas historias Scouts.

El capitán Stigand en "Scouting and reconnaissance in savage countries" da a conocer los casos siguientes, en que los Scouts han deducido cosas de importancia de signos insignificantes.
Cuando recorría el exterior de su campamento una mañana, se dio cuenta que había allí huellas frescas de caballo que andaba al paso. Él sabía que todos sus caballos caminaban al trote corto; por tanto, tenía que ser el caballo de un extraño. Así dedujo que un Scout enemigo había andado por allá a caballo, la noche anterior, reconociendo calladamente su campamento.

Al llegar a una población del Africa Central, cuyos habitantes la habían abandonado, Stigand no pudo decir a qué tribu pertenecía ésta, hasta que encontró la pata de un cocodrilo en una choza. Esto significaba que la población pertenecía a la tribu Awisa, ya que ésta comía carne de cocodrilo y las tribus vecinas no.
Un hombre cabalgaba sobre un camello como a un kilómetro de distancia. Un nativo que le miraba, observó: "Ese hombre es de sangre eslava".
-¿Cómo puede decirlo a esta distancia?
- Porque balancea la pierna y un verdadero árabe cabalga con las piernas pegadas a los flancos del camello.

Las huellas de las patas de los camellos se asemejan mucho entre sí, pero los rastreadores egipcios están adiestrados para seguirlas y encontrar los camellos perdidos

Encontrando cosas perdidas.

Un oficial perdió sus gemelos de campaña durante unas maniobras en el desierto, a ocho kilómetros de El Cairo y envió unos rastreadores nativos a buscarlos.
El caballo que montaba les fue mostrado a los rastreadores para que observaran las huellas de sus herraduras, que grabaron en su memoria. Fueron enseguida al campo de las maniobras y, entre miles de huellas de caballería y de artillería, pronto encontraron las del caballo del oficial, las que siguieron hasta dar con los gemelos que, resbalando de su funda, habían caído en el desierto.

El camello "perdido".

Los rastreadores egipcios son particularmente buenos para seguir huellas de camellos. Para una persona que no está acostumbrada, las huellas de un camello son enteramente iguales a las de cualquier otro; pero para el ojo experto, son todas distintas, como las caras de varias personas, y los rastreadores nativos las recuerdan exactamente como vosotros recordáis los rostros de las personas que habéis visto.

Las huellas en la puerta de vuestra misma casa pueden tener alguna historia que contar, si las sabéis leer. Estas muestran la historia sencilla de un perro correteando a un gato y el enojo de su dueño.

Hace algunos años, robaron un camello cerca de El Cairo. Se llamó a un rastreador de la policía, a quien mostraron sus huellas. El rastreador siguió éstas por larga distancia, pero llegó a unas calles donde se confundían con las de otros muchos camellos.

Un año más tarde, aquel policía tropezó de repente con las huellas frescas de aquel camello, las que no olvidó durante tan largo tiempo. Evidentemente, habla sido conducido, con otro camello cuyas huellas también reconoció y que sabía pertenecía a un muy conocido ladrón de camellos. Así pues, sin tratar de seguir las huellas por la ciudad, el rastreador buscó otro policía y, juntos, se dirigieron al establo del ladrón, donde encontraron el camello que hacía tanto tiempo se había perdido.

Rastreadores sudamericanos.

Los gauchos o "cowboys" naturales de América del Sur son magníficos Scouts. Las haciendas ganaderas hoy están, en su mayor parte, cercadas, pero antiguamente los gauchos tenían que rastrear los animales perdidos o robados por muchos kilómetros y eran, por tanto, buenos rastreadores. Una vez, se envió a uno de estos hombres a seguir las huellas de un caballo robado, pero fracasó. Diez meses más tarde, en un lugar distinto del país, de repente vio las huellas frescas de aquel caballo. Inmediatamente las siguió y recuperó el caballo.

Ejemplos de prácticas en deducción.

He aquí una sencilla deducción de signos notados durante mi paseo, una mañana de tormenta, por un sendero en las montañas de Cachemira.
Signos observados.- Al lado del sendero había un tronco de árbol, de un metro, más o menos, de altura, y una piedra del tamaño de un coco, tirada allí cerca, a la cual estaban adheridos algunos pedazos magullados de corteza de nuez seca. Un poco más lejos, sobre el sendero, a unos veinte metros al sur del tronco, habla pedazos de corteza de cuatro nueces y, cerca de ahí, una roca grande en declive. El único nogal que había cerca estaba como a 150 metros al norte del tronco. Al pie de éste, había una torta de lodo 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 con rumbo al sur, hacía dos días, llevando una carga pesada, y había descansado en la roca mientras comía nueces.
Mis deducciones fueron las siguientes:
El hombre iba cargado, porque los cargadores, cuando descansan, no se sientan, sino que descansan 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 metros más, hasta la roca. Las mujeres no acarrean cargas allí, de manera que tenía que ser un hombre. Rompió las cáscaras de las nueces en el tronco con la piedra que encontró tirada. Las nueces, las había traído desde el árbol a 150 metros al norte de éste; por tanto, caminaba hacia el sur. 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 después ya no había llovido y por eso se encontraba seca. La corteza 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 un Scout debe hacer.

PRACTICAS DE DEDUCCION POR PATRULLAS.

Léanse en alta voz historietas en que haya gran número de detalles observados. con sus deducciones correspondientes tales como las "Memorias o las Aventuras de Sherlock Holmes". Luego, pregúntese a los muchachos cuáles son los detalles que sugieren las soluciones, para ver si han comprendido el método.
Imprímanse huellas, de incidentes diversos, en terreno suave, tales como las de un ciclista que encuentra a un muchacho que va a pie y se apea para conversar con su amigo y luego

vuelve a montar su bicicleta. Haced que los muchachos estudien las huellas y deduzcan su significado.
* * *
Colocad sobre una bandeja los objetos provenientes de los bolsillos de un hombre y haced que los muchachos deduzcan la clase de hombre a quien pertenecen los objetos y sus aficiones, etc.

JUEGOS DE DEDUCCION.

Forasteros

Conseguid que algunas personas desconocidas para los muchachos pasen por la calle frente a ellos y haced 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 los caminantes, sus peculiaridades notables y cuál cree que sea su ocupación.
O bien, hágase que cada muchacho tenga unos dos minutos de conversación con algún desconocido y que trate de averiguar lo que pueda en ese tiempo por medio de preguntas y de observación.

Deducción de un "crimen" - Detective

Arréglese un cuarto o un terreno con pequeños signos y huellas, etc. Léase luego una historia relativa al crimen hasta el punto en que entran los signos y hágase que cada muchacho, 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 muy sencillos; pero gradualmente se irán haciendo más complicados. Por ejemplo, marcad huellas de pies alrededor de un árbol y dejad caer ahí también algunos fósforos quemados, para indicar que un hombre tuvo dificultad para encender su pipa, etc.
Para un tema mas acabado escoged algo misterioso, como: "El enfermo permanente" de las Memorias de Sherlock Holmes. Arreglad un cuarto que representa el del enfermo en el cual se le encontró colgado, con las huellas de las botas enlodadas sobre la alfombra, colillas de cigarrillo mordidas o cortadas en la chimenea, cenizas de cigarro, un destornillador y unos tornillos, etc. Colocad una tira de periódicos simulando el paso de piedras sobre las que los competidores caminarán para producir una confusión de huellas. Haced que cada Scout o la patrulla entre en el cuarto por separado y dadles tres minutos para que investiguen. Después concededles media hora para que preparen su informe, ya sea verbal o escrito.

"Rastrear al asesino".
El asesino escapa después de haber "apuñalado a su víctima" llevando en la mano "el puñal ensangrentado". El resto de los muchachos salen un minuto después a tratar de aprisionarle, guiados por las huellas de sangre que va dejando caer en el suelo cada tres pasos y que se representan por confettis. Su cómplice (el juez) le indica de antemano a dónde debe dirigirse y si llega al lugar con más de ocho minutos de anticipación a sus perseguidores, gana.

CONOCIMIENTO DE LA NATURALEZA

FOGATA N° 14
ACECHO

Cómo esconderse - Cómo aprender a acechar - Juego de acecho.

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. Lo mismo hace el Scout de guerra cuando observa o vigila al enemigo. Un policía no trata de atrapar a los rateros estando parado enfrente de ellos con su uniforme. Sino que se viste como cualquiera 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 notad los detalles que queráis con una o dos miradas. Si deseáis estudiarla mejor, caminad detrás de ella; podéis aprender tanto del reverso, como del anverso, si no es que más y, si no es 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 siempre hacen dos cosas para no ser vistos:
Una, poner cuidado de que sus vestidos sean del mismo color que el terreno, los árboles o los edificios que queden detrás de ellos.
La otra, - si el enemigo o un venado están mirando en dirección de ellos -, quedarse perfectamente quietos hasta que se retire.
De esta manera un Scout, aún en el campo, con frecuencia escapa de ser descubierto.

Escoger el fondo

Al escoger el fondo sobre el que se va a actuar, hay que considerar el color del propio vestido. Si vuestros vestidos son de color kaki, no os coloquéis enfrente de una pared pintada de blanco, ni de unos arbustos oscuros; id a donde haya arena color kaki, o poneos detrás de pasto seco, o de rocas y permaneced inmóviles. De esta manera le será muy difícil a un enemigo el reconoceros aun a corta distancia.
Si vuestros vestidos son oscuros, colocaos entre arbustos oscuros o a la sombra de los árboles o de las rocas, pero tened cuidado de que el suelo de detrás de vosotros también sea oscuro. Si el suelo detrás de los árboles donde estáis colocados es claro, vuestra silueta se destacará claramente sobre él.
Al usar los cerros como punto de observación, tened cuidado de no pararos en la punta sobre el cielo, disparate que generalmente hacen los Pies Tiernos.

TOMASITO, EL PIÉTlERNO. N.° 8
TOMASITO ESTA ACECHANDO
Tomás no se da cuenta de que es peligro verdadero, cuando se está en acecho, mostrar el trasero.

Movimientos lentos

Es provechoso observar a un Scout zulú hacer uso de la cúspide de una montaña o de un promontorio como punto de observación. Se arrastra a gatas lo más plano posible sobre el pasto. Al llegar a la cúspide, levanta muy despacio la cabeza, centímetro a centímetro, hasta darse cuenta del panorama. Si ve al enemigo a lo lejos, se detiene a observarlo cuanto mejor puede; y si piensa que lo están viendo, conserva la cabeza inmóvil por un largo rato, con la esperanza de ser confundido con una trocha o con una piedra. Si no ha sido descubierto, baja la cabeza poco a poco, centímetro por centímetro, hasta tocar el pasto y entonces se desliza hacia atrás. Un movimiento rápido o intempestivo hecho contra el cielo, fácilmente atrae la atención, aun a considerable distancia.
De noche, conservaos 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.
Acurrucándome bien bajo, en la sombra de un arbusto, dejé a un Scout enemigo acercarse a menos de un metro de mí, de tal manera que, cuando me volvió la espalda, me fue posible ponerme en pie y abrazarlo.

Caminar silenciosamente.

Un punto que también hay que recordar al tratar de conservarse oculto al caminar, especialmente de noche, es hacerlo silenciosamente. El golpe del talón de un hombre ordinario sobre el suelo, puede oírse a gran distancia. Un Scout y un cazador caminan ligeros sobre las puntas de los pies, nunca sobre los talones. Esto hay que practicarlo cada vez que se camina, ya sea de día o de noche, en lugar cerrado o al aire libre, de tal manera que se forme de ello un hábito. Conforme vayáis adquiriendo el hábito, os daréis cuenta que vuestro poder de caminar largas distancias va aumentando y no os cansaréis tan pronto como las personas que caminan asentando todo el pie, como lo hace la mayoría de las gentes.

Conservarse en contra del viento.

Recordad siempre que para acechar a un animal salvaje, o simplemente para ser un buen Scout, no hay que estar nunca colocado entre el viento y lo que se acecha, aun cuando el viento sea muy ligero.
Antes de comenzar a acechar a vuestro enemigo, hay que cerciorarse de qué lado sopla el viento, y caminar en contra. Para saber de qué lado sopla el viento, mojaos el dedo pulgar todo alrededor con la lengua y enseguida ponedlo en alto y ved de qué lado se siente más frío. O podéis echar al viento un poco de polvo fino, pasto seco u hojas y ver de qué lado caen.

El uso del disfraz.

Los Scouts Pieles Rojas, cuando deseaban hacer un reconocimiento del campo enemigo, se amarraban una piel de lobo sobre la espalda y, a gatas, se acercaban de noche al campo enemigo, imitando el aullido de este animal. También, 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 lobo, con las orejas del animal en su lugar, de tal manera que pudiera ser tomada por la cabeza del animal.

El nativo de Australia acecha al emús, cubriéndose con una piel de ese animal. Lleva en la mano un "boomerang" y entre los dedos de los pies, una lanza.

En Australia, los nativos acechan al emús - 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 de este.
Los Scouts, cuando tratan de observar desde el pasto, se atan a la cabeza, con una cinta, algo de pasto de modo que parte quede erecto y parte cuelgue sobre su frente, de tal manera que su cabeza se hace invisible. Cuando observan por detrás de una piedra o de un promontorio no lo hacen desde lo más alto, sino de un lado.

PRACTICAS DE ACECHO POR PATRULLAS.

Demostrad el valor de adaptar el color de los vestidos al del fondo, enviando a un muchacho a unos quinientos metros de distancia, Para que se pare frente a diferentes fondos, hasta que encuentre uno semejante a sus vestidos. El resto de la Patrulla observará y tomará nota de cómo se hace invisible cuando escoge el fondo adecuado: un muchacho vestido de gris, si se para frente a unos arbustos de color oscuro. se hará muy visible; pero ya no lo será tanto si se coloca frente a una roca del mismo color o frente a una casa. Un muchacho vestido de oscuro se hace muy visible en un campo verde, pero no así colocado frente a una puerta abierta, sobre el fondo oscuro del interior.

* * *

Demostrad también el efecto del movimiento. Colocad a varios Scouts medianamente ocultos entre arbustos y mostrad cuán difícil es dar con ellos mientras permanecen quietos.

* * *
Practicad cambiar rápidamente de escondite; arrastrarse en zanjas, detrás de unas lomas y de un arbusto a otro.

* * *
Ensayad acechar durante el crepúsculo. Algunos de los juegos propuestos pueden practicarse en la penumbra del crepúsculo, o en la oscuridad. No principiéis a ensayar en una noche muy oscura.

JUEGOS DE ACECHO.

La caza del Scout.

A un Scout se le da tiempo para que se esconda y enseguida el resto se lanza en su busca. El primero gana si no es encontrado, o si puede regresar al lugar de partida sin haber sido tocado.

Llevar un mensaje.

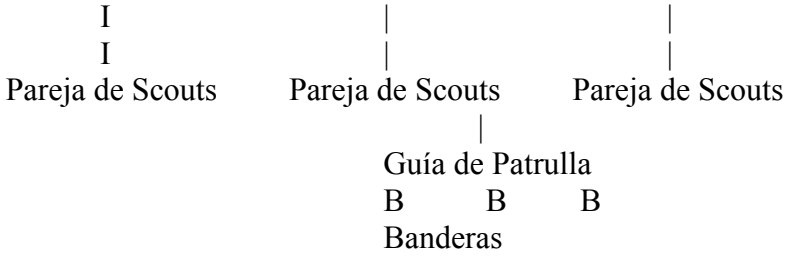
A un Scout se le ordena llevar una nota a cierto lugar o casa colocados a cierta distancia y en un tiempo determinado. A otros Scouts, que simular ser "hostiles", se les advierte que no dejen llegar a ese lugar ningún mensaje, para cuyo objeto deberán esconderse en distintos sitios desde donde puedan capturar al mensajero. Para poder declarar que el mensajero ha sido capturado, dos Scouts deberán tocarle antes de que llegue al lugar de su destino.

Acecho del venado.

El Guía de la patrulla actúa de venado, pero no deberá esconderse, sino permanecer de pie y, si gusta, puede moverse de cuando en cuando.
Los Scouts de su patrulla tratan de encontrarla, y cada uno a su manera, hace lo posible por llegar hasta él sin ser visto.
En el momento que el Guía descubre a uno de sus perseguidores, lo llama por su nombre ordenándole quedar fuera del juego por haber sido descubierto. Después de cierto tiempo, el Guía grita: -¡Alto! Y todos se ponen de pie, ganando el que se encuentre más cerca del Guía.
Este mismo juego se puede emplear para practicar el andar sin hacer ruido, vendándole los ojos al juez. Con preferencia, esta práctica debe hacerse en un lugar donde haya ramas u hojas secas, o grava. El Scout puede empezar el acecho a unos cien metros del Scout vendado, y hacerlo rápidamente, digamos, en minuto y medio, tocándole sin ser sentido.

Asalto a la bandera.

De cada lado se colocan una o dos patrullas.
Cada lado constituye un puesto avanzado dentro de una cierta área en que hay que proteger tres banderas (si se juega de noche, en vez de banderas se usarán tres linternas colocadas a sesenta centímetros del suelo) plantadas a no menos de doscientos metros (de noche cien metros). El puesto que las protege tendrá a sus Scouts escondidos, ya sea todos juntos o diseminados por parejas. Después enviará algunos Scouts en busca de informes del enemigo y sus posiciones y una vez recabados estos, se arrastrarán hasta ellos, ocultándose hasta conseguir hacerse de las banderas y llevarlas a su puesto. Un Scout no puede capturar más de una bandera.
He aquí la distribución general del puesto de defensa:



El Scout que, dentro de un radio de cincuenta metros de uno de los puestos, es descubierto, queda fuera del juego: de lo contrario, va bien.

Los Scouts que están de centinelas no pueden salirse de su terreno, pero cuentan doble, y pueden enviar mensajeros aislados a sus vecinos o a sus propios Scouts.
Debe haber un juez en cada puesto y con cada patrulla de reconocimiento.
A la hora fijada, todos se reunirán en un lugar señalado de antemano, para entregar sus informes. Los puntos pueden ser otorgados en la forma siguiente:
Por cada bandera o lámpara capturada:.....5 puntos
Por cada informe o plano de la posición enemiga:.....5 puntos
Por cada informe de movimiento de las patrullas de reconocimiento:..2 puntos
El lado que obtenga el total más alto es el que gana.

NOTA: En juegos como el anterior, generalmente llamados Juegos amplios, Porque se practican en lugares abiertos, a veces se hace necesario algún sistema de 'matar' o 'capturar'. Una bola de estambre de diferente color para cada bando o una pieza de gasa de dos centímetros y medio de ancho, pueden llenar esta necesidad usando, anudado sobre el brazo entre el codo y el hombro, un pedazo de uno de estos materiales, de manera que sea visible y pueda, con facilidad arrancársele al "muerto" o "capturado". Cuando se rompe, el dueño recurre al juez para que le acierte otra "vida" y pueda continuar gozando del juego. Es muy importante que tanto el más pequeño de los Scouts como el mayor, tengan iguales oportunidades para jugar y durante el juego.

Emboscadas

Se divide la tropa en dos partes: una sale con anticipación y se esconde entre la maleza, etc., a la vera del camino. La otra sale enseguida y va nombrando a los Scouts de la primera que logre ver, sin salirse del camino. Pueden ir tan lejos como lo deseen, alternándose en esconderse y buscarse.

Ensayad estos medios de acechar. Manteneos tan pegados al suelo como sea posible.

La primera vez que se practica este juego se concederá bastante tiempo a los que van a esconderse; pero después, ya podrán hacerlo con mucha más rapidez, Siempre debe darse oportunidad para que, cuando uno se sale del juego, el resto del grupo pueda esconderse con rapidez, de tal manera que cuando regrese aquél, éste haya desaparecido como por arte de magia. Esto es siempre motivo de diversión.

Acechando para informar.

El juez se coloca en un lugar despejado y manda a los Scouts, solos o por parejas, retirarse a kilómetro y medio en diferentes direcciones. Cuando ondea una bandera. es señal de que 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, 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. Pero también ha hecho algunas cosas para que los Scouts las observen e informen sobre ellas, tales como: sentarse, ponerse de rodillas, mirar con gemelos, usar su pañuelo, quitarse por un rato el sombrero, caminar varias veces

describiendo un círculo y otras cosas por el estilo. 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 actos haya de ejecutar más una, para anotar los puntos que tenga que restarles por haberse dejado ver.

Se necesita mucho tiempo y paciencia para poder llegar a acechar a los animales salvajes de manera de poder observar sus hábitos, sin alborotarlos.

La araña y la mosca.

Se escoge un pedazo de campo o una sección de la ciudad, de un kilómetro cuadrado, para que sirva de telaraña, cuidando de señalar bien sus linderos y se fija el tiempo que durará el juego.
Una patrulla o media patrulla se constituye en "araña" retirándose para ir a ocultarse en el lugar que escoja. La otra patrulla o media patrulla sale, un cuarto de hora más tarde, en busca de la "araña", haciendo de "mosca". Pueden diseminarse como mejor les parezca, pero deben informar a su director sobre todo lo que descubren.
Un juez acompaña a cada grupo.
Si durante el tiempo señalado, digamos, una o dos horas, la mosca no ha descubierto a la araña, ésta gana. Los "araña" anotan los nombres de los Scouts de la "mosca" que logren ver y de igual manera, los "mosca" anotan a los "araña' que descubren y el lugar de su escondite.

FOGATA N° 15
ANIMALES

Las llamadas de los animales salvajes - Animales - Aves - Reptiles - Peces Insectos.

Los Scouts, en muchas partes del mundo, usan las llamadas de los animales y los pájaros para comunicarse entre sí, especialmente de noche, entre la maleza tupida o en la niebla. Pero también es muy útil conoce sus llamadas cuando se desea observar sus hábitos. Se puede principiar por llamar a las gallinas, o hablar a los perros en su propio lenguaje, y pronto os encontraréis con que podéis imitar el gruñido colérico o lastimero del perro. Las lechuzas, las palomas y los chorlitos, son fáciles de llamar.
En la India, he conocido tribus de gitanos que se alimentaban con chacales, siendo éste uno de los animales más suspicaces que existen Es dificilísimo cogerlo con trampas; pero estos gitanos los cazan llamándolos de la siguiente manera:
Varios hombres con sus perros se esconden entre el pasto o la maleza, alrededor de un campo pequeño. En el centro de este lugar abierto uno de los gitanos imita el aullido con que se llaman entre sí los chacales. Va aumentando la fuerza del llamado hasta simular una manada de ellos aullando y finalmente, hace como si se atacaran unos a otros en forma violenta, gruñendo y gritando. 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 las raíces. Después se tire en el suelo y levanta mucho polvo hasta quedar cubierto por él, sin dejar de gruñir y pelear.

En la India cazan a los chacales en forma peculiar. Un hombre imita la llamada de una manada de chacales y agita un manojo de hojas secas.

Si hay un chacal en la vecindad que alcance a oír este ruido, se dejará venir corriendo para tomar parte en la lucha y al encontrar en medio del polvo a un hombre saldrá de nuevo corriendo, pero entre tanto los perros han sido soltados y pronto lo agarran y lo matan.

Caza mayor.

William Long, en su interesante libro: "Beasts of the Field", describe cómo llamó una vez a un alce. El alce es una especie de venado, pero muy grande, que tiene una enorme nariz panda. Vive en las selvas de América del Norte y Canadá; es muy difícil acercársele y muy peligroso cuando está enojado.
Long andaba de pesca a bordo de una canoa, cuando escuchó la llamada de un alce en la selva y, por divertirse, se le ocurrió desembarcar y, cortando un pedazo de corteza de abedul, la enrolló para hacer con ella una especie de bocina de unos veinticinco centímetros de largo: quince en la parte más ancha y cinco en la más angosta. Con ella procedió a imitar el rugido de un alce. El efecto fue tremendo. Un viejo alce se dejó venir destrozando cuanto encontraba a su paso y aun se echó al agua y trató de alcanzar a Long, quien sólo remando con ahínco pudo salvarse.
Uno de los grandes deportes es la caza mayor, es decir, la de elefantes, leones, rinocerontes, jabalíes, venados y toda esa clase de animales. Pero tiene uno que ser muy buen Scout si desea tener éxito en ella.
Hay en esto mucha emoción, pero también mucho peligro. En ella se emplea todo cuanto os he dicho respecto a observación, acecho y ocultación. Además hay que saber todo lo relativo a los animales, sus hábitos y sus costumbres.

..después se tira al suelo y levanta una polvareda. El chacal viene corriendo a tomar parte de la lucha y es atrapado rápidamente.

He dicho que la "caza", o el "ir tras de" la caza mayor, es un gran deporte, pero no he dicho que disparar o matar la caza sea un gran deporte, pero no he dicho que disparar o matar la caza, ya que, mientras más estudia uno a los animales, más cariño les toma. Pronto se da uno cuenta de que ya no se le antoja matarlos por matarlos. También, mientras más se les observa, más se admira la obra maravillosa de Dios en su creación.

La vida aventurera de la caza.

Toda la diversión de la cacería está en la vida de aventura en la selva: en el albur, que suele presentarse, 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, del acecho, de ver qué es lo que hacen, cuáles son sus hábitos aprender todo lo que se relaciona con los animales. El mero hecho de dispararles es sólo una mínima parte de la diversión.

"Dispararles" con la cámara.

Ningún Scout debe jamás matar a un animal sin razón suficiente y, en caso que tenga que hacerlo, deberá ejecutarlo con rapidez, en la forma más efectiva para causarle el menor sufrimiento posible
De hecho, muchos de los cazadores actuales 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 los animales que sea necesario.
Mi hermano fue un gran cazador en el Este del Africa y practicó mucho este deporte con la cámara, viviendo en la selva, rastreando, acechando y, al final, retratando elefantes, rinocerontes y otros grandes animales.

Cuando tratéis de disparar con vuestra cámara a la caza mayor, debéis tener ojos en la nuca, pues de otra manera, la caza puede sorprenderos.

Un día había logrado arrastrarse hasta muy cerca de un elefante, colocando su cámara y enfocándola para retratarlo cuando su criado nativo le gritó: "¡Cuidado, señor! " Y echó a correr. Mi hermano se dio vuelta encontrándose con un elefante enorme que se dirigía hacia él por lo que disparó la cámara y se echó a correr también. El elefante llegó hasta la cámara y, al parecer, dándose cuenta que se trataba de una simple cámara inofensiva, se detuvo y, riéndose de su irritabilidad, cabeceando, se volvió a internar en la selva.
El libro de Schilling: "With flashlight and rifle in Africa" es una interesantísima colección de fotografías de animales salvajes, la mayor parte obtenidas de noche, con magnesio que prendían los mismos animales por medio de alambres colocados estratégicamente para que, al tropezar con ellos, establecieran el contacto. De esta manera, Schilling obtuvo espléndidas fotografías de leones, hienas, venados de todas las clases, cebras otras bestial. Hay una, magnifica, de un león en el aire, brincando sobre un gamo.

Jabalíes y panteras.

El jabalí es, en verdad, el más bravo de los animales. Él 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 si 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. Aun el tigre, si está bebiendo en el charco, dará un gruñido y se alejará presuroso.
Con frecuencia me he agazapado en la selva, en una noche de luna, para observar a los animales, especialmente a los jabalíes.

Una pantera pequeña puede ser un animal doméstico bello y deliciosamente juguetón.

Y también he cazado y criado un pequeño jabalí y una pequeña pantera, encontrándolos muy divertidos e interesantes. El jabalí vivía 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, para luego dejarse caer a su lado jadeante por el esfuerzo.
Mi pantera también era una bestia bella y entretenidamente 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 y entender más acerca de los animales teniéndolos primero como favoritos domésticos, para observarlos, después en su vida natural y salvaje.

El estudio de los animales en casa.

Pero, antes de estudiar a los animales grandes en la selva, hay que estudiar, en casa, tanto a los domésticos como a los salvajes.
El Scout debe saber todo lo concerniente a los animales domésticos que ve todos los días. Y, si vive en el campo, todo lo relativo a limpiar alimentar y dar de beber a un caballo, ponerle y quitarle las guarniciones llevarlo a la caballeriza y conocer cuando cojea y no debe trabajar.

Vuestro perro.

Un buen perro es el mejor compañero de un Scout y éstos no deben considerarse verdaderos Scouts hasta que hayan adiestrado a un perro a hacer cuanto ellos desean. Esto requiere una gran dosis de paciencia, de bondad y de verdadera simpatía para con el perro. A los perros se les emplea, con frecuencia, para buscar hombres que se han perdido y para llevar mensajes.
El perro es el más humano de todos los animales y, por tanto, el mejor compañero del hombre. Siempre es cortés y siempre está listo para jugar, de buen humor, leal y cariñoso.

Dónde estudiar a los animales.

Por supuesto que un Scout que vive en el campo tiene mejores oportunidades para estudiar a los animales, que uno que vive en la ciudad.
Sin embargo, si vivís en una ciudad grande seguramente habrá en sus parques una gran variedad de pájaros y en su jardín zoológico casi todos los animales existentes.
En las ciudades más pequeñas es, quizás, más difícil; pero algunas cuentan 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 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 y a los pájaros, observar lo que hacen, conocer varias clases y sus nombres, la forma de las huellas que dejan sobre el suelo y, si se trata de pájaros, sus nidos, huevos y otras cosas.
Si tenéis la suerte de poseer una cámara, nada mejor podéis hacer que principiar a formar una colección de fotografías de animales y pájaros. Una colección de esta naturaleza es diez veces más interesante que las colecciones ordinarias que hacen los muchachos de timbres postales y autógrafos.

Observando a los animales.

Todo animal vale la pena de ser observado y es lo mismo de difícil acechar a una comadreja que a un león.
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 gamo pequeño huye del hombre por un temor natural de él, que lleva dentro de sí.
William Long, en su libro "School of the woods", demuestra que los animales, en su mayor parte, deben su astucia a sus madres, que los adiestraron cuando pequeños. Él vio a una nutria llevar sobre su lomo a dos de sus pequeñuelos al ir a nadar y, de repente, sumergirse en el agua dejando a los hijos luchar por un rato solos, aun cuando ella volvió a la superficie muy cerca de ellos para observarlos y ayudarles a nadar hasta la villa y, de esta manera, gradualmente, enseñarles este deporte.
Una vez, en el Este de Africa, pude ver a una leona, con sus tres 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:

La madre enseña a sus hijos. Esta leona parece decir a sus cachorros lo que deben hacer caso de que un hombre se acerque.

"Ahora, pequeños, deseo que os fijéis en la apariencia de un hombre blanco. Después, uno por uno debéis saltar e iros de aquí haciendo un movimiento rápido con la cola, y, tan pronto estéis fuera de su vista, entre el pasto, os arrastraréis 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 dar con vosotros".

Aves

El hombre que se dedica al estudio de las aves se llama ornitólogo. Mark Twain, el divertido y bondadoso escritor norteamericano, dijo:
"Hay personas que escriben libros acerca de los pájaros y que los aman tanto, que pasan hambre y desvelos con tal de descubrir una nueva ave y... matarla.
"Se les llama 'ornitólogos'.
"Yo pude haber sido un ornitólogo, pues siempre amé a los pájaros y todas las criaturas y hasta principié a estudiar cómo serlo. Pero un día, vi a un pájaro parado sobre una rama seca de un árbol muy alto, que cantaba con la cabeza echada hacia atrás y el pico abierto y, antes de pensarlo siquiera, le disparé con mi escopeta. Se interrumpió bruscamente su canto y cayó de la rama fláccida como un trapo. Yo corrí a levantarlo: estaba muerto. Su cuerpo aún estaba caliente, 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 a un lado de su cabeza brillaba una mancha roja de sangre... y no pude ver más porque me cegaron las lágrimas. Desde entonces, no he vuelto a asesinar a ninguna otra criatura que no me hiciera daño, ni volveré a hacerlo jamás."

El cuervo, con su penetrante graznido, parece encontrarse en todas partes.

Observando los pájaros.

Un buen Scout es un "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, ir a robar los huevos; lo que le gusta es observar cómo empollan, cómo alimentan a sus pequeñuelos y cómo les enseñan a volar. Llega a conocer, por su canto y manera de volar, todas las especies de pájaros. Sabe cuáles pájaros permanecen todo el año y cuáles llegan sólo en ciertas estaciones; la clase de alimento que toman; cómo cambian su plumaje; qué clase de nidos construyen y cómo son sus huevos. Mucho se puede aprender de Historia Natural observando a los pájaros de la propia localidad, 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 y otros, como el gallo de la puerta del granero, 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 le va en zaga.

Cuando un polluelo cae del nido, los padres van a donde está para alimentarlo.

También es interesante ver cómo salen del cascarón los pájaros: algunos salen sin una sola pluma, sus ojos cerrados y los picos abiertos. Otros, enteramente cubiertos de plumas como vello y llenos de vida y energía. Las cercetas pequeñas, no bien acaban de salir del cascarón, comienzan a nadar; los pollitos, en unos cuantos minutos principian a correr, mientras que un gorrión no se puede bastar a sí mismo en varios días y tiene que ser alimentado y criado por sus padres.
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 a la pájara grande 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 está el poder que los ha de sostener en el aire Un día más tarde, veréis a padres e hijos ir de rama en rama alrededor del nido, ayudados por sus alas en los saltos largos. Los pequeños, sin darse siquiera cuenta que se les está enseñando".
Muchas especies de pájaros se están acabando porque los muchachos roban los huevos cuando encuentran sus nidos.

Nidos de aves.

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 que uno busca; se observa a los pájaros ir y venir, y así se da con el nido; pero no para ir entonces a destruirlo y apropiarse de 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. Mejor aun que tomar un huevo es sacar una fotografía del nido o hacer un dibujo de la pájara echada, o hacer una colección de fotografías de las diferentes clases de nidos hechos por las distintas clases de pájaros.

Peces y pesca.

Todo Scout debe saber pescar para poder obtener comida por ese medio. Un Pie Tierno muriéndose de hambre a la villa de un arroyo lleno de peces seria una cosa estúpida, y sin embargo, puede darse el caso con alguien que jamás haya aprendido a pescar.
El arte de pescar requiere muchos de los puntos del escultismo, especialmente cuando se pesca con mosca artificial. Para tener éxito hay que conocer los hábitos y peculiaridades de los peces, cuáles son sus guaridas, en qué clase de tiempo se alimentan y a qué hora del día, qué clase de alimento es el que les gusta, a qué distancia pueden ver a uno, y otras cosas por el estilo. Sin estos conocimientos, ya podéis estar pescando hasta que se os ponga la cara azul, que no tendréis éxito.
Los peces, generalmente, tienen sus guaridas particulares en el arroyo, las cuales, una vez descubiertas, os dan la oportunidad de acercaros y observar lo que ellos hacen.
Después, tendréis que saber hacer nudos muy especiales, con tripa delicada, lo cual es muy enredado para un muchacho cuyos dedos son todos pulgares.
Aquí os doy algunos, pero hay muchos más. Los que aquí os doy, están dibujados a medio hacer, ya listos para apretarse.

He aquí la lazada volteada:

Para unir una gaza con una cuerda, hay que hacerlo así:

El mismo nudo, más o menos, es el que se usa para atar un anzuelo a la cuerda:

Para unir dos cuerdas, aún cuando no sean del mismo grueso, hay que hacerlo así:

Además, hay que tener paciencia infinita. La cuerda se os 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 a desenredarla. Posteriormente, tendréis grandes contratiempos cuando vuestra cuerda se reviente y deje escapar el pez que ya había mordido, y otras cosas por el estilo. Mas recordad que eso pasa siempre a todo principiante y constituye las dificultades que da tanto gusto vencer.
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 al río. El piquete del anzuelo en el cuero de la boca no les lastima mucho tiempo y pronto vuelven a nadar felices 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 se hace con el venado o con cualquier otra caza, porque, las truchas por ejemplo, tienen muy buena vista y son muy cautelosas.

La pesca de la trucha requiere mucha habilidad y astucia. La trucha pelea con fuerza, por lo que debéis estar alerta para poder cogerla.

Podéis también pescar con redes o, como con frecuencia tienen que hacerlo los Scouts, con arpones de tres afiladas pumas. Muchas veces lo he hecho así, pero se necesita práctica.

Reptiles.

Un Scout, por supuesto, tiene que saber acerca de las culebras ya que, en la mayor parte de las regiones silvestres se las encuentra uno en cantidad y algunas veces son sumamente peligrosas.
Las culebras, algunas veces se arrastran dentro de las tiendas y debajo de las cobijas o dentro de las botas. Las personas que viven, o han vivido en las regiones en que hay culebras, revisan cuidadosamente debajo de sus cobijas antes de meterse en la cama y sacuden sus botas al levantarse. Yo todavía, por la fuerza de la costumbre, lo hago a veces en casa.
Las culebras, generalmente, no gustan de arrastrarse sobre cosas ásperas, por lo que, en la India, con frecuencia se construyen caminos de piedras quebradas con aristas muy vivas, alrededor de las casas, evitando así que las culebras se introduzcan en ellas.
Cuando estaba yo en la escuela, acostumbraba atrapar culebras, por medio de un palo largo con un pequeño tenedor en la punta. En cuanto veía una culebra la acechaba y colocaba los dientes del tenedor a los lados de su cuello; luego, la amarraba con tires de un pañuelo viejo y me la llevaba para vendérsela a alguien que quisiera tener una en su casa. Pero no son buenas para tenerse en casa, ya que mucha gente les tiene horror. Y no es justo tenerlas donde puedan asustar a alguien.

Culebras venenosas.

Las culebras venenosas llevan el veneno en bolsas dentro de la boca
Generalmente están provistas de dos colmillos o dientes largos y puntiagudos, colocados sobre una especie de bisagras. Los colmillos descansar paralelos a las encías de la culebra, hasta que ésta se enoja y desea matar a alguien; entonces se enderezan y ella, lanzando la cabeza hacia adelante, ataca a su enemigo clavándole los colmillos y pasando el veneno, a través de los agujeros que tienen éstos en la punta, a las heridas que con ellos acaba de hacer. El veneno va así a las venas y es llevado por la sangre a todo el cuerpo en unos cuantos segundos, a menos que, violentamente se tomen providencias para detener la sangre, ligando las venas y chupando el veneno por la herida. El veneno de las culebras no es dañino si se traga.

Insectos.

Los insectos son animales interesantísimos de coleccionar, observar y fotografiar.
Para el Scout afecto a la pesca o al estudio de las aves y los reptiles, es además de gran utilidad e importancia el saber cuáles insectos son el alimento favorito de estos animales y en qué época del año, y a qué hora del día.
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 nueve -, para encontrar la clase de flores que les produzcan el licor azucarado para hacer la miel y regresar con ella a la colmena. Son un modelo acabado de comunidad: respetan a su reina y matan a las que no quieren trabajar.

Algunos insectos son también útiles como alimento. En la India y en el Africa del Sur las langostas - unos saltamontes muy grandes - se comen. En Mafeking, nos daba 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 con una piedra y nos las comíamos. Las hormigas son un sustituto de la sal.

Las hormigas, salvadores de vidas.

Sé de otro caso en que las hormigas, no sólo fueron de utilidad, sino que salvaron la vida de varios hombres.

Una niña nativa ayudó a los sabios profesores sedientos, cuando viajaban por Australia.

Eran éstos una partida de hombres de ciencia que excursionaban por las selvas de Australia en busca de plantas, animales, reptiles y sabandijas raras. En el desierto se les acabó el agua. Lucharon horas enteras hasta enloquecer de sed y quedar completamente debilitados y exhaustos. Parecía que, como otros muchos exploradores antes que ellos, sufrirían un colapso y morirían. Afortunadamente, y para su alivio, apareció una niña nativa. Por señas le indicaron que se morían de sed y que deseaban que fuera a traerles agua. Por toda respuesta les señaló una fila de hormigas que trepaban a un árbol baobab (este árbol tiene el tronco grueso y hueco a manera de tanque). La pequeña niña tomó del suelo una paja larga y con ella subió al árbol hasta un agujerito que en su tronco habían abierto las hormigas y por donde se metían a su interior, e introduciendo por él una punta de la paja y la otra en su boca, chupó el agua.
En esta forma, aquella pequeña salvaje del desierto enseñó a aquellos sabios algo muy valioso que ellos, a pesar de sus estudios y de toda su ciencia, no conocían.
Espero que si con ellos se hubiera encontrado un Scout, habría sabido de este árbol o, por lo menos, habría usado sus ojos y su intelecto y, habiendo observado a las hormigas, habría adivinado para qué usaban aquel agujero en el árbol.

Observando a los insectos.

No parece ser muy interesante el observar a los insectos; sin embargo, el gran naturalista francés Henri Fabre, hijo de unos campesinos, ocupó sus días estudiando la vida y hábitos de los insectos y descubrió un sinnúmero de cosas curiosas acerca de ellos y acabó siendo universalmente famoso por sus estudios.
Algunos insectos son nuestros amigos, tales como el gusano de seda y el coquito de San Antón. Pero otros son nuestros enemigos; destruyen las verduras y atacan a las flores.
Todos vosotros sabéis cómo el mosquito propaga enfermedades tan peligrosas como la malaria y la fiebre amarilla.
Tampoco necesito recordaros cómo la mosca doméstica puede transmitir los gérmenes de las enfermedades y cómo, por eso, debe cuidarse de que los alimentos estén siempre bien cubiertos, tanto en casa como en el campamento, y no permitir que los desperdicios sean tirados dondequiera.

PRACTICAS DE PATRULLAS EN OBSERVACION DE ANIMALES.

En el campo, enviad a los Scouts a cerciorarse por medio de la observación de los puntos siguientes, e informar sobre ellos:
¿Cómo escarba su agujero un conejo silvestre? Cuándo están reunidos varios conejos, ¿corren porque los otros corren, o cada uno mira a su alrededor para cerciorarse del peligro que los amenaza antes de echar a correr?
El picamaderos, ¿rompe la corteza para llegar hasta los insectos que hay en el tronco de un árbol?, ¿O los atrapa en los agujeros?, ¿O cómo lo hace?
Una trucha, cuando se espante al pasar una persona por la villa, ¿nada con o contra la corriente? ¿Se aleja de allí definitivamente, o regresa luego al mismo lugar?
* * *
En una ciudad grande, llevad a los Scouts al jardín zoológico o al museo de Historia Natural para que estudien a los animales. Seis serán suficientes para un día.
***
Aprended todo lo relativo al animal de vuestra patrulla. Aprended su llamada, descubrid su guarida, sus huellas y sus hábitos si no es un animal originario de la localidad, estudiadlo en el museo o en el parque zoológico.
* * *
Haced que cada patrulla escriba un diario de su vida al aire libre durante un mes y luego comparad los resultados. Todos los Scouts deberán contribuir con algo para el diario como una nota de una cosa que hayan visto el dibujo de un animal o de algún pájaro. O bien, que formen un álbum con recortes de periódicos o revistas de fotografías de la Naturaleza, apuntes sobre la vida al aire libre, calendarios de la Naturaleza, etc.
***
Alentad a los muchachos para que tomen fotografías, ya que hasta la cámara más corriente puede usarse para retratar el lugar en que cada clase de pájaros hace su nido.
***
El alimentar a los pájaros se puede practicar tanto en la ciudad como en el campo, especialmente en el invierno. Una bandeja con alimento colocada en el alféizar de una ventana atrae a diferentes pájaros. La provisión de agua durante el verano también es de importancia.
Fórmese una biblioteca de patrulla con libros bien ilustrados, que permitan reconocer los animales, pájaros, reptiles, Pescados e insectos.
* * *
Tratad de conseguir unos anteojos de campaña para el uso de la patrulla, pues es un buen entretenimiento el observar los pájaros y animales. También familiarizad a vuestros Scouts con el uso de la lupa o lente de aumento y, si os es posible, con el microscopio. Todos los instrumentos atraen a los muchachos Y el mundo nuevo que se les presenta a la vista fascina a muchos Scouts.

En el campo podéis construir un "club" para los pájaros, con su "comedor", un cacharro para agua limpia y unas ramas para que puedan haraganear en ellas.

FOGATA N°16
PLANTAS

Los árboles y sus hojas - Plantas comestibles - Observación de las plantas.

Un montero que vive alejado de las habitaciones humanas, en lo intrincado de la selva, debe saber todo lo relativo a los árboles y plantas que son de utilidad.
Con frecuencia, un Scout tiene que describir el lugar por donde ha pasado. Si informa que está "muy poblado de árboles" puede ser de gran importancia para el que lo lea, saber qué clase de árboles son aquéllos.
Por ejemplo, si los árboles allí existentes eran abetos o alerces, querría decir que podría obtenerse madera para la construcción de puentes. Si fueran palmas de coco, se podría obtener de ellas nueces para alimento y "leche" para beber. Los sauces, son seña de que hay agua en la vecindad. Los pinos, la caña de azúcar y los árboles que dan el caucho significan buena leña.
El Scout, por tanto, deberá proponerse aprender los nombres y el aspecto de los árboles que haya en su localidad. Deberá tomar una hoja de cada especie y compararla con la hoja del árbol y así llegará a conocer el aspecto general de cada clase, de tal manera que pueda reconocerlos a distancia, no solamente en el verano, sino también en el invierno.
Algunos árboles tienen formas típicas, como puede verse en los dibujos del roble, el álamo y el olmo. Tratad de encontrar otros, digamos de pino, abedul, sauce, etc.

Los guardas de los bosques.

Vosotros, como Scouts, sois los guardianes de los bosques. Un Scout jamás hace daño a un árbol con el hacha o la navaja. No se necesita mucho tiempo para derribar un árbol; pero si muchos años para que crezca uno Por tanto, un Scout sólo derriba un árbol cuando hay buena razón para ello y no por el solo gusto de usar su hecha. Por cada árbol derribado, se deberán plantar dos.

Aprended a diseñar las hojas y el perfil de los árboles como en el caso de este roble.

Leña

Es poco frecuente la necesidad de tener que cortar un árbol aun para leña, ya que, generalmente se encuentra cantidad de madera seca tirada en el suelo. También puede arrancarse una rama seca de un árbol. La madera seca arde con mucha mayor facilidad que la verde.
En general, las maderas suaves, como el pino, el abeto, el alerce, producen buena llama y buen fuego, pero poco durable, que sólo puede emplearse en tareas cortas, como hervir agua. Las maderas auras, como el roble, el haya, el arce y otras, producen fuegos más duraderos con brasas propios para tareas más lentas tales como asar, cocer y hornear.
En América existe este dicho: "De un árbol, se puede sacar un millón de fósforos y un fósforo puede destruir un millón de árboles". Por eso el Scout es tan precavido con el fuego y cuando ha tenido que encender uno, después de haberlo usado, se cerciora de que está bien apegado, antes de retirarse del lugar, echando agua hasta sobre la última chispa.

El olmo europeo tiene una forma especial. También el álamo de Lombardía. Observad la hoja del sicomoro.

Otras plantas.

Vosotros debéis saber cuáles plantas os son de utilidad como alimento. Suponiendo que os encontrarais sin alimento en la selva, podríais morir de hambre si no conociereis algo acerca de las plantas 0 bien podrías morir envenenados por no saber distinguir los frutos o raíces que son saludables de los que son venenosos.

Plantas comestibles.

Hay multitud de bayas, nueces, raíces, cortezas y hojas que son buen alimento. Buscad cuáles de éstas se encuentran cerca de vuestro campamento y trata de hacer con ellas una comida.
Las cosechas de diferentes clases de maíz y otras semillas, algunas raíces vegetales y muchos pastos son alimenticios, así como también algunas clases de musgo. Ciertas clases de algas marinas pueden también utilizarse como alimento.
Debéis ser capaces de reconocer las flores ordinarias del campo y el bosque. Algunas de ellas tienen cierto parentesco con las de nuestros jardines y la misma belleza. Otras son yerbas que se utilizan para dar sabor a la comida, o en medicina.

PRACTICAS DE PATRULLAS EN OBSERVACION DE PLANTAS.

Lleva a vuestra patrulla al campo a conseguir muestras de hojas, frutos, o flores de diferentes árboles y arbustos para que observar la forma y naturaleza de los árboles, tanto en verano como en invierno.
* * *
Coleccionad hojas de diferentes arboles. Procurad que los Scouts hagan calcos de ellas, escribiendo debajo el nombre del árbol a que pertenecen.
* * *
En el campo, haced que los Scouts examinen los plantíos en sus diferentes etapas de crecimiento, de tal manera que sepan, a primera vista, decir qué clase de cosecha puede esperarse.
* * *
Tratad de catalogar todas las plantas silvestres de la localidad que sean útiles como alimento.
* * *
Formad una colección de impresiones de hojas hechas por medio de papel carbón. Colocad la hoja con las venas hacia abajo sobre el papel carbón y una hoja de papel delgado sobre ella y frotad fuertemente. Retirad enseguida el papel y la hoja. Luego colocadla de nuevo con la vena hacia abajo sobre el papel en el cual se va a hacer la impresión; de nuevo poned una hoja de papel sobre ella y frotad fuertemente. Así podréis obtener una impresión clara de la hoja.
* * *
Alentad a los Scouts para que coleccionen muestras de flores silvestres y las disequen prensándolas entre las hojas de un libro, poniéndolas en medio de dos secantes.

JUEGOS RELATIVOS A LA OBSERVACION DE LAS PLANTAS.

"¿Qué es?"

Dos Scouts salen a marcar un sendero con señales de pista, pero antes se han puesto de acuerdo sobre una señal extraña que significa: "¿Qué es?" , tal como un círculo con una línea atravesada y un número junto a ella.
El resto de la patrulla sale, digamos, diez minutos después de los dos primero Scouts, ya sea en grupo o diseminados y llevando cada uno de sus componentes una libreta y un lápiz para tomar notas.
El juego consiste en anotar en la libreta el "¿Qué es?" con su descripción correspondiente y la de los objetos cercanos a él, tales como, un roble, un diente de león etc.
Los puntos se otorgan de acuerdo con el número de signos observados y la correcta respuesta a ¿Qué es?
Este juego, además de ser muy interesante, desarrolla la facultad de observación fortalece la memoria y proporciona buena instrucción en botánica.

Carrera de las plantas.

El Guía sale con sus Scouts, ya sea a pie o en bicicleta, en cualquier dirección con objeto de conseguir una muestra de una planta escogida de antemano. Esta podrá ser un brote de tejo, una rama de malva, una bellota de nogal, una rosa silvestre o cualquiera otra cosa por el estilo, que ponga a prueba sus conocimientos sobre plantas, su memoria con respecto al lugar donde se encuentra la planta que se le pide y que los haga ser rápidos para ir y venir a ese lugar en el menor tiempo posible.

CAPITULO VI
RESISTENCIA DE LOS SCOUTS
FOGATA N° 17
COMO HACERSE FUERTE

La necesidad de que un Scout sea fuerte - Ejercicios - Cuidado del cuerpo - Nariz - Oídos - Ojos - Dientes - Prácticas.

Un Scout estaba enfermo en un hospital de la India, de esa enfermedad fatal llamada cólera. Los doctores dijeron a los nativos que lo cuidaban que la única esperanza de salvarlo era calentándole los pies y conservando su sangre en circulación frotándole constantemente el cuerpo.
No bien hubo vuelto la espalda el doctor, cuando los nativos dejaron de frotar al paciente y se pusieron a fumar sin preocuparse por él.
El pobre enfermo, aun cuando no podía hablar, se daba perfecta cuenta de lo que pasaba y se encolerizó tanto con la conducta de los nativos que resolvió inmediatamente sanar, aunque no fuera más que para dar una lección a los nativos. Habiéndose hecho el propósito de aliviarse, se alivió.
La divisa del Scout es "Nunca darse por vencido hasta que esté muerto"; si se actúa de acuerdo con ella, nos sacará de muchos atolladeros cuando todo parezca ir mal. Esto significa una mezcla de ánimo, paciencia y fuerza y es lo que llamamos resistencia.

Un ejemplo de resistencia.

Un 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 la mitad de la noche, su campamento fue atacado por una tribu hostil que, haciendo fuego a corta distancia se lanzó a la carga.
El y su pequeño grupo de nativos se dispersaron inmediatamente en la oscuridad yendo a esconderse entre la maleza. Selous logró llevar consigo un rifle y unos cuantos cartuchos, consiguiendo escapar entre la maleza pero no pudo dar con ninguno de sus hombres y, viendo que el enemigo se había posesionado 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, vestido tan sólo con camisa, pantalones cortos y zapatos. Durante varios días con sus noches, siguió caminando hacia el sur, escondiéndose con frecuencia para evitar a los nativos hostiles. Para alimentarse tuvo que matar venados.

Los animales saben hacer ejercicio para conservarse fuertes. Un caballo, si se le deja solo, parece que salta obstáculos sólo por el placer del deporte.

Pero una noche, creyendo haber llegado a una villa amiga, le robaron el rifle y tuvo nuevamente que huir, sin armas con que defenderse o conseguir su alimento. Sin embargo, como no era hombre que se amilanara fácilmente, mientras alentaba algo de vida, continuó hasta que, al fin, llegó a un lugar donde encontró a una parte de sus hombres que habían logrado también escapar. Después de haber caminado algún tiempo más, llegaron por fin salvos, a país amigo.
¡Qué terrible experiencia habrá sido ésta para ellos!
Tres semanas transcurrieron desde el ataque al campamento hasta que Selous pudo descansar en tierra amiga y la mayor parte la pasó solo, perseguido, hambriento, sufriendo un frío intenso durante la noche y un calor insoportable durante el día.
Nadie que no hubiera sido un Scout con extraordinaria resistencia, habría sobrevivido; pero Selous era un hombre que, de niño se habla fortalecido, cuidándose y haciendo ejercicio. Y conservó su ánimo todo el tiempo.
Esto demuestra que, si se desea salir adelante de aventuras como ésta y no ser un apocado ya de hombre, debe uno adiestrarse desde niño y hacerse - entonces - fuerte, sano y activo.

El camino contrario a la resistencia.

Un hombre me decía recientemente, con orgullo, que estaba enseñando resistencia a su hijo haciéndole efectuar largas caminatas en bicicleta. Hube de decirle que probablemente estaba haciendo todo lo contrario; que el camino para hacer resistente al muchacho, no era haciendo proezas, pues éstas, con toda probabilidad, le dañarían el corazón y lo perjudicarían; que lo que debía hacer era darle alimentación sana y ejercicio moderado, para que cuando llegara a hombre y sus músculos estuvieran totalmente desarrollados, pudiera soportar trabajos y esfuerzos en que otros hombres más débiles fracasarían.

Los ejercicios y su objeto.

Se cometen una serie de disparates en materia de ejercicios físicos, ya que, multitud de personas parecen pensar que el solo objeto de éstos es crear músculos gigantescos. Pero, para hacerse fuerte y sano, es necesario comenzar por dentro, haciendo que la sangre circule bien y el corazón trabaje con regularidad. 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 esa manera, tendréis buenas carnes, huesos y músculos.

Ejercicio. La lucha y la "lucha de muñecas", pág. 214.

b) HACED FUERTES VUESTROS PULMONES, para que provean de aire fresco a vuestra sangre.

Ejercicio: "Respiración profunda"; véase pág. 205.

c) HACED QUE VUESTRA PIEL TRANSPIRE, para libraros de las impurezas de la sangre.

Ejercicio: Bañarse o darse todos los días un frotamiento con una toalla húmeda.

d) HACED QUE VUESTRO ESTOMAGO TRABAJE, para que alimente vuestra sangre.

Ejercicio: Del "Cono", "Doblar el Cuerpo" o "Torcerse". Véanse las páginas siguientes.

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 "Sobar el abdomen". Beber bastante agua pura. Desalojar el intestino con regularidad todos los días.

f) TRABAJAR LOS MUSCULOS DE TODAS LAS PARTES DEL CUERPO, para que la sangre llegue hasta ellas y, de esa manera, aumente vuestra fuerza.

Ejercicio: Correr, andar y ejercicios especiales de determinados músculos, tales como la "lucha de muñecas", página 214, etc.

El secreto para conservarse bien y sano es mantener la sangre pura y activa. Estos ejercicios lo lograrán si lo hacéis diariamente.

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.

Seis ejercicios para la salud.

Es posible para casi todo el mundo, aun para aquellas personas pequeñas y débiles, convertirse en fuertes y sanos, si se toman la molestia de hacer algunos ejercicios corporales, todos los días. Sólo se necesitan alrededor de unos diez minutos y no requieren aparatos de ninguna clase.

Deberán practicarse todas las mañanas inmediatamente después de levantarse y todas las noches antes de acostarse. Es mejor practicarlos con poca ropa o sin ninguna y al aire libre, o cerca de una ventana abierta. El valor de estos ejercicios aumenta considerablemente si se piensa en el objeto de cada movimiento mientras se ejecuta, teniendo cuidado de aspirar el aire por la nariz y expirarlo por la boca. He aquí algunos buenos ejercicios; fortalecen los dedos de los pies si se ejecutan descalzo:

1. Para la cabeza y el cuello, frótese la cabeza, la cara y el cuello, firmemente, varias veces, con la palma y los dedos de ambas manos y con los pulgares frótense los músculos del cuello y de la garganta.

Cepíllese el cabello, lávense los dientes, la boca y la nariz; bébase un vaso de agua fría y enseguida procédase a hacer los siguientes ejercicios.
Los movimientos deberán ser lo más lentos que se pueda.

En el grabado, la flecha primera significa aspirar por la nariz y la flecha segunda, expeler por la boca.

2. Para el pecho. De la posición de firmes dóblese el cuerpo hacia adelante con los brazos estirados al frente y con los dorsos de las manos juntos a la altura de las rodillas. Expélase el aire.
Levántense las manos lentamente sobre la cabeza, echándose hacia atrás lo más que sea posible, aspirando profundamente por la nariz mientras esto se hace, lo cual significa llevar el aire de Dios a los pulmones y la sangre. Bajad luego los brazos lentamente dejándolos caer a los lados y expeliendo el aire por la boca mientras se dice: "Gracias, Dios mío".
Por último, doblaos hacia el frente de nuevo, expeliendo hasta la última partícula de aire que haya en vosotros y diciendo el número de veces que hayáis repetido el ejercicio, para llevar así la cuenta.
Repetid el ejercicio doce veces. Recordad, al ejecutarlo, que el objeto de este ejercicio es desarrollar vuestros hombros, pecho, corazón y aparato respiratorio.
El aspirar profundo es muy importante para llevar aire fresco a los pulmones y de ahí a la sangre; y para el desarrollo del pecho también es de suma importancia; pero debe hacerse con cuidado y sin sobrepasarse. Se ejecuta aspirando el aire por la nariz hasta henchir vuestro abdomen lo más que sea posible, especialmente la parte posterior; después de una pausa, hay que expeler todo el aire hasta la última partícula, pero gradualmente, muy despacio y por la boca. Después de otra pause repítase el ejercicio.

El canto desarrolla, simultáneamente, la respiración adecuada, el corazón, pulmones, pecho y garganta, además del sentimiento dramático que da expresión a lo que se canta.
3. Para el estómago. Estando en posición de firmes, extended los brazos con los dedos hacia afuera y luego, muy despacio y sin mover los pies, girad sobre la cintura lo más que os sea posible, conservando los brazos a la altura de los hombros o un poco más altos. Después de una pausa, girad lentamente hacia el otro lado. Repetidlo doce veces.
El objeto de este ejercicio es mover los órganos interiores tales como el hígado y los intestinos, ayudando así a que trabajen; además sirve para dar fuerza a los músculos exteriores alrededor de las costillas y del estómago.
Hay que regular la respiración con todo cuidado mientras se ejecuta este ejercicio, aspirando por la nariz al girar hacia la derecha y expeliendo el aire por la boca al girar hacia la izquierda. Al mismo tiempo, tomándolo como parte de vuestras oraciones matutinas, decid en alta voz: Dios mío, bendecid a mi padre, a mi madre, etc., recordando así a todos los miembros de vuestra familia.
Cuando lo hayas hecho seis veces respirando a la derecha, entonces cambiad y hacedlo otras seis a la izquierda.
4. Para el tronco. Ejercicio del "Cono". Estando en posición de firmes, levantad ambas manos tan alto como os sea posible sobre la cabeza y enlazad vuestros dedos. Entonces echaos hacia atrás y moved los brazos muy despacio tratando de describir un cono, de tal manera que vuestras manos describen un amplio círculo arriba y alrededor de nuestro cuerpo, el cual deberá girar alrededor de la cintura, inclinándose primero de un lado,

después hacia el frente, luego hacia el otro lado y por último hacia atrás. Con esto se ejercitan los músculos de la cintura y del estómago.
Repetidlo seis veces de cada lado. Con los ojos deberéis tratar de ver lo que pasa a vuestra espalda.
El significado que deberéis dar a este ejercicio es el siguiente: Las manos con los dedos entrelazados significan el enlace que tenéis con vuestros amigos, es decir, con otros Scouts, que os rodean a la derecha, a la izquierda, detrás, delante y por todas partes. En todas direcciones tenéis amigos. El amor y la amistad son dones de Dios; por tanto, al hacer el movimiento hacia arriba, mirad al cielo y aspirad el aire y con él los buenos sentimientos que después debéis demostrar con vuestros camaradas que os rodean.
5. Para la parte inferior del cuerpo y la parte posterior de las piernas. Como todos los demás ejercicios, es éste un ejercicio de respiración, por medio del cual se desarrollan los pulmones y el corazón, creando sangre fuerte y sana. En posición de firmes, levantad los brazos hacia arriba y hacia atrás lo más que os sea posible y luego doblaos hacia adelante hasta tocar los pies con la punta de los dedos, pero sin doblar las rodillas.
Después, colocaos con los pies un poco separados y las manos con los dedos entrelazados sobre la nuca, echándose hacia atrás lo más que podáis y mirando hacia el cielo, como en la figura de la pág. 205.
Si mezcláis vuestra oración con vuestro ejercicio, como os lo he descrito antes, podéis, mientras miráis hacia arriba, decir a Dios: "Soy vuestro de pies a cabeza" y aspirar el aire de Dios por la nariz (no por la boca). Enseguida, extender vuestros brazos hacia arriba cuanto podáis, expira el número de veces que hayáis hecho este ejercicio y doblaos lentamente hacia adelante y hacia abajo, con las rodillas rígidas, hasta tocaros los pies con las puntas de los dedos.
(Estirad los músculos de la espalda en el movimiento hacia abajo).
Entonces, conservando sin doblar los brazos y las rodillas, levantad lentamente el cuerpo hasta ponerse en la posición original; repetid el ejercicio doce veces.
El objeto de este ejercicio no es tocarse los pies sino dar masaje al estómago. Si encontráis que no os es posible tocaros los pies, no os forcéis y, especialmente, no os sacudáis tratando de hacerlo, ni hagáis que otra persona os ayude a ello. El valor del ejercicio está en doblar y estirar el estómago alternativamente.
6. Para las piernas, los pies y sus dedos. En la posición de firmes, descalzos, poned vuestras manos sobre las caderas y levantaos sobre las puntas de los pies, doblad las rodillas lentamente hasta que quedéis sentados en cuclillas, teniendo cuidado de conservar los talones despegados del suelo todo el tiempo.
Luego levantaos despacio, hasta quedar en la posición original.
Repite el ejercicio doce Veces.
Los músculos de la espalda deben plegarse, el aire aspirarse por la nariz al levantar el cuerpo y expelerlo por la boca conforme va uno bajando. El peso del cuerpo debe concentrarse todo el tiempo sobre las puntas de los pies y las rodillas vueltas hacia afuera, para que eso os ayude a conservar el equilibrio con mayor facilidad. Al ejecutar este ejercicio, debéis recordar que su objeto es dar fuerza a los muslos, pantorrillas y nervios de los dedos de los pies, a la vez que ejercitar el estómago; por tanto, si lo practicáis varias veces durante el día en los momentos libres tanto mejor.
Y podéis pensar durante este ejercicio, ya que a ratos estaréis de pie y a ratos en cuclillas, que parados o sentados, trabajando o descansando, debéis manteneros alerta para cumplir con vuestro deber.

Estos ejercicios no son un mero pasatiempo; son en realidad algo útil para ayudar al individuo a crecer bien y ser fuerte.

Trepar a los árboles es un gran ejercicio. Amarrad una cuerda gruesa a una rama fuerte y ensayad varias formas de trepar por ella.

Trepar

A todo muchacho le gusta trepar y si es constante en ello y llega a ser apto, podrá hacerlo siempre que quiera.
La mayor parte de los grandes alpinistas comenzaron cuando niños trepando por cuerdas, palos y árboles. Después de eso, mucho después, ya que si no tenéis mucha práctica y músculos fuertes, tendréis que asistir a un entierro como el protagonista principal, podréis ascender a una roca y más tarde a una montaña.
Es un deporte delicioso, en el que abundan las aventuras, pero se necesitan músculos fuertes, resolución, determinación y resistencia. Todo lo cual se adquiere con la práctica.
Es muy importante en la ascensión de las montañas poder conservar el equilibrio y colocar los pies con agilidad y rapidez donde se desea. Para esto no hay nada como el juego de "Caminar sobre un tablón" haciéndolo sobre el canto de éste; o "Brincando piedras" colocadas éstas sobre el suelo a diferentes ángulos y distancias unas de otras.
Cuando era joven me gustaba el baile folclórico movido. Con ello divertía al público en las fiestas del regimiento y a la vez me proporcionaba magnífico ejercicio. Pero no fue sino más tarde, cuando tuve que realizar algunas actividades Scouts en servicio contra los matabeles, en Sudáfrica, cuando vine a darme cuenta del valor que había tenido para mí.

He aquí un gimnasio doméstico construido con palos fuertes amarrados con cuerdas No esta hecho para determinado ejercicio; cada cual inventa lo que ha de hacer.

Había ascendido hasta sus fortalezas en las montañas Matoppo y fui descubierto por ellos. Tuve que huir, corriendo, para salvarme. Su gran deseo era tomarme VIVO, pues deseaban darme un tratamiento especial en materia de ejecución y no un simple tiro en la nuca. Tenían destinada para mí una forma no muy placentera de tortura. Por tanto, cuando corrí, lo hice a conciencia.
La montaña estaba formada en su mayor parte por grandes rocas de granito, colocadas unas sobre otras. Mi carrera consistía, pues, principalmente, en brincar de una roca a otra; y así fue como el arte de guardar el equilibrio, que había yo adquirido en el baile, me fue tan útil. Conforme huía montaña abajo, pude darme cuenta que aventajaba a mis perseguidores con facilidad. Como ellos provenían de las planicies, no sabían mucho de trotar entre las rocas y les fue muy laborioso el deslizarse y gatear por entre ellas detrás de mí. Escapé y con la confianza adquirida, después hice, con éxito, muchas otras visitas a las montañas.

Mi adiestramiento en las danzas folclóricas me fue de gran utilidad para escapar de los matabeles

Nariz

Un Scout deberá olfatear bien para poder dar con un enemigo en la noche. Si está acostumbrado a respirar 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. Un norteamericano escribió un libro titulado: Shut your mouth and save your life y mostró cómo los Pieles Rojas adoptaron por mucho tiempo ese método con sus hijos, a tal grado, que les amarraban las quijadas por la noche para estar seguros de que respiraban por la nariz solamente.
Respirar por la nariz evita el que muchos gérmenes de los que hay en el aire se introduzcan en los pulmones y la garganta.
Para un Scout, respirar por la nariz es especialmente útil. Cuidando de tener cerrada la boca, evita tener sed cuando ejecuta algún trabajo rudo. También, por la noche, el respirar por la nariz evita roncar, cosa muy peligrosa cuando se duerme en terreno enemigo. Por tanto, practica el tener siempre cerrada la boca y respirar por la nariz.

Oídos

Un Scout debe ser capaz de oír bien. Generalmente, los oídos son muy delicados y si sufren algún daño alguna vez, éste puede causar sordera incurable.
La gente con frecuencia juega con sus oídos, al limpiarlos, introduciendo en ellos las puntas de los pañuelos, horquillas y otras cosas por el estilo o rellenándolos con algodón. Todo esto es peligroso, ya que el tímpano es una membrana tensa muy sensible, que puede ser dañada con gran facilidad. Muchos niños han sufrido daños permanentes del tímpano por haber recibido algún puñetazo sobre los oídos.

Ojos

Un Scout, por supuesto, debe tener vista particularmente buena y ser capaz de ver a gran distancia. La práctica de ver a grandes distancias fortalece la vista. Mientras sois jóvenes, debéis cuidar vuestros ojos lo más que os sea posible. Evitad leer con poca luz y sentaos con la luz 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. 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.
Algunas veces, este mal puede curarse. Una manera de hacerlo es: formar una colección de pequeños trozos de madera 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.

Dientes.

Un recluta en perspectiva llegó a una oficina de reclutamiento del ejército y se dirigió al oficial encargado de las inscripciones. Se le encontró suficientemente fuerte y bien constituido, pero cuando los doctores le examinaron los dientes, se los hallaron en malas condiciones y se le dijo que no se le podía admitir como soldado, a lo que él replicó: "Señor esto me parece extraño, pues no creo que tendremos que comernos a los enemigos después de matarlos. ¿No es así?"
Tener buenos dientes depende del cuidado que se haya tenido con ellos cuando niño, por lo que hay que tenerlos siempre escrupulosamente limpios. Cepilladlos por lo menos dos veces al día, al levantaros y al acostaros, por encima y por detrás, con un cepillo y polvo o pasta especial y enjuagadlos con agua limpia, si es posible, después de cada comida.
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 una de sus extremidades.

El bosquimano fabrica un cepillo de dientes sencillo, desfibrando la punta de una vara seca de quince centímetros de largo.

Uñas

Los soldados, lo mismo que otras muchas personas, sufren con frecuencia dolores y cojera a causa del crecimiento de la uña del dedo gordo del pie que se incrusta en el dedo de al lado. Generalmente; la causa de esto es dejar que esta uña crezca demasiado y que la presión de la bota la obligue a irse de lado, sobre el dedo contiguo; por tanto, todo Scout cuida mucho de cortarse las uñas con frecuencia, por lo menos cada semana o cada diez días. Las uñas deben cortarse derechas y no redondas y hacerlo con tijeras filosas.
Las uñas de los dedos de las manos deben cortarse cada semana, para conservarlas en orden. Morderse las uñas es perjudicial para éstas.

PRACTICAS DE HIGIENE POR PATRULLA.

Los ejemplos enseñan mucho, no sólo las acciones personales de los Guías, sino también el ejemplo de dejar la ventana abierta cuando se efectúa la reunión y las puertas de la tienda cuando se está en campamento
* * *
La higiene puede enseñarse mejor en el campamento, donde hay suficiente tiempo y oportunidad de prestar atención minuciosa a la limpieza y a los buenos hábitos
* * *
En el campamento hay que tener presente la importancia del descanso y el sueño profundo prolongado. Debe darse una hora de descanso después de la comida principal.
* * *
Enseñad los seis ejercicios dados en la Fogata, pero no militarmente, y estimulad a los Scouts a que los practiquen a diario.
* * *
Dad a cada Scout una tarjeta en la que lleve un registro de sus medidas y haced arreglos para que éstas les sean tomadas cada tres meses.

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA FUERZA.

El boxeo, la lucha, remar, nadar, saltar y peleas de gallos, son ayudas valiosas para la salud en el desarrollo de la fuerza, pero escalar montañas es la mejor de todas,

Luchas de muñecas.

De pie, colocad vuestros brazos hacia delante a la altura de la cintura, con las muñecas cruzadas de manera que una de vuestras manos quede con los nudillos hacia arriba Y la otra con éstos hacia abajo; en esa posición trabad vuestros dedos.
Enseguida haced presión con la mano de abajo hacia arriba y con la de arriba hacia abajo Haced presión gradualmente tanto cuanto podáis con ambas manos y solamente 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 llevados cabo con toda vuestra fuerza, desarrollan un buen número de los músculos de vuestro cuerpo. No deberán prolongarse por largo tiempo, sino, más bien, hacerse frecuentemente durante el día, por un minuto más o menos.

Lanzar el bordón al aire.

Tomad vuestro bordón con la mano derecha, cerca del regatón, perpendicularmente y lanzadlo al aire, no muy alto al principio, cogiéndolo cerca del regatón, a caer de nuevo, con la mano izquierda. Lanzadlo ahora con esa misma mano y recibidlo con la derecha y así sucesivamente hasta que lo podáis lanzar cien veces sin dejarlo caer una sola.

Seguid al guía.

El Guía va delante haciendo algunos ejercicios y los demás le siguen, imitándole

La lucha.

Dos jugadores se colocan uno frente al otro, como a un metro 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 del cuarto o hasta alguna otra meta señalada.

Lucha de muñecas entre dos muchachos.

Dos muchachos se colocan el uno frente al otro con los brazos estirados y, apoyando las manos en las del contrario, se hace presión tratando de hacerlo girar hacia atrás.

El empujarse con los pies da vigor a los músculos de las piernas.

FOGATA N° 18
HABITOS SALUDABLES

Conservarse limpio - No fumar - No beber - Ser puro - Levantarse temprano - Reír.

Todos los grandes Scouts de tiempo de paz, quienes han tenido éxito en exploraciones o cacerías en lugares salvajes, lo han conseguido con saber cómo conservarse sanos a sí mismos y a los demás. Y tenia que ser así, ya que, si ellos o sus muchachos enfermaban, se herían o sufrían algún accidente, no podían encontrar doctores en la selva que los curaran. 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 para mucho.
Por tanto, practicad conservaros sanos; después podréis enseñar a otros cómo pueden hacerlo también. En esta forma podréis hacer muchas buenas acciones. También, si sabéis cuidaros, no tendréis necesidad de gastar en medicina. El gran poeta inglés Dryden escribió en su poema "Cymon and Iphigenia" que: "es mejor confiar la salud al aire puro y al ejercicio, que pagar al médico para que os la conserve".
"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"

Conservaos limpios.

Si os cortáis en la mano, estando ésta sucia, es fácil que se infecte y os duela; pero si está limpia, nada os pasará y pronto estará curada.
La limpieza de la piel ayudará a conservar pura vuestra sangre. Los doctores 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 por lo menos podréis daros una buena frotación con una toalla mojada o seca y esto nunca debéis dejar de hacerlo, si queréis conservaros aptos y sanos.
También debéis conservar limpias vuestras ropas, tanto interiores como las que se ven.
Para ser sano y fuerte es necesario conservar limpia la sangre de vuestro cuerpo; esto se consigue aspirando aire puro en cantidad; con respiraciones profundas y limpiando el estómago de toda clase de impurezas lo que se logra haciendo funcionar el intestino diariamente, sin falta; algunas personas lo hacen hasta dos veces al día.
Si alguna vez se experimenta dificultad para hacerlo, hay qué beber bastante agua pura, antes y después del desayuno, y practicar el ejercicio de torsión del cuerpo y con eso se obtendrá el remedio. Jamás principiéis ningún trabajo por la mañana sin haber tomado antes algo de alimento.

TOMASITO EL PIE TIERNO Nº 9
TOMASITO ENSAYA FUMAR
Tomasito creyó que fumar era una diversión. Pero pronto se dio cuenta de su equivocación.

Fumar

Todo Scout conoce la Ley Scout. Pero ésta tiene un mandato extra que no está escrito en ella y que, sin embargo, todos lo entienden y es éste: "El Scout no es ningún tonto" y es por eso que los Scouts no fuman mientras están en el crecimiento. '
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 se puede debilitar su corazón y el corazón es el órgano más importante que posee, y que es la bomba que manda la sangre a todas las partes del cuerpo para crear en él carne, músculo y huesos.
Si el corazón no desempeña adecuadamente sus funciones, el muchacho no puede crecer sano. Además, todo Scout sabe que fumar le arruina el olfato, que le es tan importante cuando desempeña servicios Scouts.
Un gran número de los mejores deportistas, soldados, marinos y otros no fuman; saben que están mejor sin hacerlo.
Ningún muchacho principia a fumar porque le guste, sino, generalmente, por miedo a las burlas de sus compañeros o porque pensó que, haciéndolo, parecía muy hombre cuando lo único que logra es parecer un pobre tonto.
Por esto, haceos el ánimo de no fumar hasta no estar totalmente desarrollados y cumplidlo. 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 y probablemente seguirán vuestro ejemplo, aunque en secreto.

Beber

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 habla servido conmigo en Sudáfrica. Me dijo que no encontraba trabajo y que estaba muriéndose de hambre, que aparentemente todo estaba en contra de él 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 desusado olor a tabaco y cerveza se desprendía de sus ropas, sus dedos estaban amarillentos por el humo de los cigarrillos, hasta se habla 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 seria lo único que haría si lo consiguiera.
Mucha parte de la desgracia y pobreza que hay en el mundo, la ocasionan los hombres que malgastan su tiempo y su dinero bebiendo. Y una gran parte de los crímenes, las enfermedades y la locura, son causados por la bebida.
El viejo refrán de que: "Las bebidas fuertes hacen débil al hombre" es una gran verdad. Sería imposible para el hombre que bebe ser Scout. Rechazad todo licor desde un principio y sed siempre constantes en ello. El agua, el té y el café son bebidas suficientemente buenas para aplacar la sed, o para reanimarnos en cualquier momento; si hace calor, un refresco o un jugo de limón constituyen magnifica ayuda.

En las excursiones.

Un buen Scout se adiestra de tal manera, que puede pasárselo bastante bien sin líquido. Es cuestión de costumbre. 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 absorbiendo aire y polvo. Pero también deberéis estar en buenas condiciones, pues si estáis gordos por falta de ejercicio, seguramente os dará sed y desearéis tomar agua a cada kilómetro. Si no bebéis, pronto se os pasará la sed, pero si por el contrario, os ponéis a beber mientras camináis o mientras jugáis, eso sólo os ayudará a cansaros y a que se os acabe la respiración.

"Pagar el convite".

Algunas veces es difícil evitar tomar bebidas fuertes cuando se está con los amigos y es uno invitado, pero, en general, les gusta uno más si no acepta, ya que entonces no tienen que pagar. Pero si insisten podéis tomar algo inofensivo. A los ociosos les gusta estar en las cantinas charlando y bebiendo generalmente a costillas de los demás pero son ociosos y es bueno alejarse de ellos si se desea servir para algo y gozar.
Recordad que la bebida jamás curó una sola pena, lo único que hace es aumentarlas más y más mientras más se bebe. Por un tiempo hace que el hombre se olvide de cuál es exactamente su pena, pero también le hace olvidar todo lo demás. Si tiene mujer e hijos, le hace olvidar que su deber es trabajar para ellos y ayudarles en sus dificultades, en vez de incapacitarse para el trabajo.
Algunos hombres beben porque les agrada sentirse medio estúpidos pero son verdaderos tontos, porque una vez que se han dado a la bebida nadie los querrá emplear, andarán sin trabajo y fácilmente se enfermarán. No hay nada de varonil en la borrachera. Una vez que el hombre se ha dado a ella arruina su salud, su carrera y su felicidad, junto con la de su familia. Para esta enfermedad sólo hay un remedio: el no adquirirla jamás

Los hombres que adquieren el hábito de la bebida frecuentemente arruinan su salud y su felicidad y la de su familia. El antiguo refrán que dice: Las bebidas fuertes harán débiles a los hombres es muy verdadero.

Continencia

El fumar y el beber son dos cosas que atraen a algunas personas y a otras no, pero hay una tentación que casi seguramente os asaltará en alguna ocasión y acerca de ello deseo preveniros.
Os sorprenderá saber cuántos muchachos me han escrito dándome las gracias por lo que he escrito sobre esta materia; por tanto, espero que todavía haya otros que estén gustosos de recibir una palabra de consejo sobre el vicio secreto, que hace presa de tantos jóvenes.
Fumar, beber y jugar son vicios de hombres y por eso atraen a algunos muchachos, pero este vicio secreto no es un vicio de hombres; éstos sólo sienten desprecio por aquél que se deja llevar de él.
Algunos muchachos, como los que empiezan a fumar, piensan que es varonil el contar o escuchar cuentos sucios, pero eso sólo demuestra que son unos pequeños tontos.
Sin embargo, esa clase de conversaciones, la lectura de libros obscenos y ver cuadros inmorales conducen a los muchachos irreflexivos a la tentación del vicio solitario y esto entraña un gran peligro para ellos, pues, de convertirse en un hábito, les arruinaría la salud y el espíritu.
Pero si tenéis algo de virilidad en vosotros, desecharéis la tentación. Debéis evitar ver libros y escuchar conversaciones obscenas y os dedicaréis a pensar en otras cosas.

Algunas veces el deseo proviene de indigestión, o de haber comido alimentos muy condimentados, o de estreñimiento, o de dormir en un lecho demasiado caliente, con demasiadas mantas. Puede ser, por tanto, curado, corrigiendo esto y tomando enseguida un baño frío, o ejercitando la parte superior del cuerpo con movimientos de brazos, boxeo, etc. Podrá parecer difícil, al principio, vencer la tentación, pero una vez que se ha logrado hacerlo la primera vez, ya será más fácil después.
Si todavía tenéis dificultades acerca de esta materia, no hagáis un secreto de ello, recurrid a un sacerdote, a vuestro padre, o a vuestro Jefe de Tropa y ellos os aconsejarán:

El Scout es puro de pensamiento palabra y obra. Sabe lo que hay que hacer con el que habla de cosas sucias.

Levantarse temprano.

La hora en que el Scout debe ser más activo es en la mañana temprano, ya que es la hora en que los animales silvestres se alimentan y vagan.
Por tanto, el Scout se acostumbra a levantarse temprano y una vez adquirido el hábito ya no le cuesta trabajo, como les pasa a los perezosos, que permanecen en la cama después de que ha salido el sol.
El duque de Wellington, quien acostumbraba dormir en un pequeño cabe de campaña, decía: "Cuando ha llegado la hora de darse vuelta en la cama, es porque ha llegado la hora de abandonarla".
Muchas personas que logran hacer más que otras durante el día, es porque se levantan una o dos horas antes que ellas. Levantándose temprano se tiene también más tiempo para jugar.
El que se levanta una hora más temprano que los demás ha vivido al mes treinta horas más que ellos. Y mientras ellos viven sólo doce meses en el año, aquél ha vivido trescientas sesenta y cinco horas más, o sea trece meses en vez de doce.
La rima antigua tiene mucho de verdad cuando dice:

"El acostarse y levantarse temprano
"Hace al hombre rico y sano".

Risa

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 lo hacéis, si os forzáis a ello, veréis la diferencia.
Si leéis las histories de los grandes Scouts, como el capitán John Smith, el "Rastreador" y otros, encontraréis que, en general, eran gentes alegres.
El muchacho ordinario frunce el ceño cuando tiene que ejecutar ejercicios físicos pecados, pero el Scout está acostumbrado a reír siempre. Se apunta una nota mala en sus carnes cuando frunce el ceño.

JUEGOS

Carreras de relevos.

Se pone a dos patrullas en competencia para ver cuál de las dos puede enviar un mensaje a mayor distancia en menos tiempo, por medio de relevos, corriendo a pie o en bicicleta. Se ordena a la patrulla enviar tres notas sucesivamente, desde un punto distante unos dos kilómetros o más. El Guía, al conducir a su patrulla al lugar, va dejando en el camino, a distancia conveniente, los relevos para que lleven los mensajes de un punto a otro y de regreso.
Si se colocan los relevos por parejas, pueden enviarse mensajes de ida y vuelta.

Lanzar la azagaya.

El blanco puede constituirlo un saco delgado medio lleno de paja, o una sábana, o un cartón, o un pedazo de tela estirado en un marco.
Las azagayas (lanzas) se pueden fabricar con varas que tengan en la punta un peso puntiagudo, o puntas de flecha de hierro.

Lanzar una azagaya o una lanza ordinaria es un buen ejercicio para los brazos. Los nativos de Australia usan un pedazo de madera como extensión del brazo para arrojar con más fuerza la lanza.

FOGATA N° 19
PREVENCION DE ENFERMEDADES

Los gérmenes y cómo combatirlos - Alimentos apropiados - Vestidos - Manera de formar la tropa.

Hace algunos años, cuando yo estaba en Cachemira, en el norte de la India, unos nativos me trajeron a un joven. Me dijeron que se había caído desde un dique muy alto. Sufría mucho y sus amigos y parientes lo daban ya por muerto.
Al examinarlo encontré que no tenía ningún hueso roto, sino sólo dislocado el hombro derecho. Les dije que lo colocaran de espaldas sobre el piso y me quité el zapato derecho. Me senté al lado del paciente, mirando hacia su cabeza, con mi pierna derecha pegada a su costado derecho de manera que mi talón le quedara en el sobaco del hombro dislocado. Hice que uno de sus amigos se sentara del otro lado para que lo sujetara, y asiéndole la muñeca con mis dos manos tiré fuertemente de su 'brazo usando mi pie como palanca hasta que, de repente, se escuchó el ruido peculiar del hombro que volvió a su lugar. Entonces se desmayó.
Su madre se puso a dar alaridos diciendo que buena la había hecho, que ya lo había matado. Pero yo hice una mueca, me puse mi zapato y le dije que ahora lo iba a resucitar, lo que procedí a hacer rociando un poco de agua sobre su rostro. Poco a poco fue recobrando el sentido y se encontró con que estaba prácticamente bien.
Con aquello, los nativos pensaron que yo era un gran doctor y enviaron a todo el país en busca de enfermos para que me los trajeran y los curare y por dos días me las vi negras. Me trajeron toda clase de enfermos y yo no tenía sino muy contadas medicinas, pero hice lo

mejor que pude y realmente creo que muchas de aquellas pobres criaturas se sintieron mejor con sólo pensar que yo les había hecho bien.
Pero muchas de ellas estaban enfermas por sucias y por dejar que sus heridas se les infectaran. Otras estaban enfermas por no hacer que sus intestinos funcionaran adecuadamente, o por beber agua sucia y cosas por el estilo.
Todo esto se lo expliqué a los jefes de las villas y creo haber logrado algo en favor de su salud futura.
De cualquier manera me quedaron muy agradecidos y me prestaron gran ayuda proporcionándome alimentos y magnífica caza de osos.
Si no hubiera sabido algo de medicina, no les habría servido de nada a aquellas pobres gentes.
Al hablar de medicina, deseo preveniros contra el uso excesivo de las medicinas de patente y de las drogas. Si estáis enfermos recurrid a un doctor titulado, que sepa qué es lo que tenéis, en vez de recurrir a medicinas cuyos anuncios dicen que curan lo que vosotros pensáis que tenéis.

Los gérmenes y cómo combatirlos.

Las enfermedades se trasmiten por medio de los "gérmenes" que son seres pequeñísimos llamados también "microbios" que flotan en el aire y están contenidos en el agua. Por tanto, es fácil aspirarlos por la boca o llevarlos al estómago en la bebida o en la comida, produciendo así las enfermedades. Pero si vuestra sangre es realmente buena, generalmente no producen efecto y no causan daño. Por el contrario, si vuestra sangre es mala, os pueden enfermar.
Por tanto, es importante abolir los gérmenes si es posible. A éstos les agrada vivir en lugares oscuros, húmedos y sucios. Y provienen de los malos drenajes, de los basureros y lugares donde se pudren los desperdicios, etc. Así pues, conservad limpios, secos y aireados vuestro cuarto, el campamento y vuestros vestidos; que el sol penetre por todas partes y brille sobre ellos y alejaos de los lugares malolientes.
Antes de vuestras comidas lavaos siempre las manos y limpiaos las uñas, pues éstas son muy aptas para alojar microbios provenientes de las cosas que habéis estado manejando durante el día.

"No escupáis".

Con frecuencia veréis carteles en los lugares públicos prohibiendo escupir; la razón de esto es que de muchos enfermos de los pulmones y de sus esputos se desprenden los microbios de su enfermedad. Quizá tengáis alguna enfermedad que ignoráis y si escupís podéis comunicar esa enfermedad a alguna persona sana, por tanto, hacedlo por ella.

La tuberculosis se transmite en varias formas. He aquí una de ellas: un hombre enfermo escupe el esputo se seca y los gérmenes van al aire. Un muchacho que respira por la boca puede llevarlos hasta su pulmón, en cambio un Scout que respira por la nariz tiene menos probabilidades de que tal cosa suceda.

Una gran cantidad de personas tiene esa enfermedad que se llama tuberculosis, y que es tan contagiosa; pero no hay que tenerle miedo cuando se respira por la nariz y se conserva la

sangre en buen orden. Si se la llega a contraer, la mejor manera de curarse es durmiendo al aire libre y descansando ampliamente. Siempre es conveniente al salir de un teatro lleno, o iglesia, o salón, toser y sonarse para limpiar la garganta y la nariz de los microbios que hayan podido respirarse entre la multitud.

Dormir al aire libre.

Un Scout tendrá que dormir mucho al aire libre; por tanto cuando está en casa duerme con las ventanas tan abiertas como sea posible. Si está acostumbrado a dormir en una atmósfera caliente, podrá resfriarse cuando vaya de campamento y nada será más ridículo y lo hará parecerse más a un Pie Tierno que esto. Una vez que se ha acostumbrado a tener su ventana abierta, no contraerá resfriados.
Muchas personas pálidas y enfermizas lo son porque viven en cuartos cuyas ventanas rara vez se abren y el aire que respirar está lleno de gérmenes y gases malsanos. Abrid vuestras ventanas todos los días para que salga el aire viciado.

Alimentos.

Muchas enfermedades provienen de comer demasiado, o comer alimentos indebidos.
Un Scout debe saber cómo conservarse ágil y activo. Una vez que ha conseguido tener los músculos necesarios, puede conservarse capaz, sin otros ejercicios especiales de los músculos, siempre y cuando se alimente adecuadamente.
En el sitio de Mafeking, cuando se nos puso a pequeñas raciones, aquellos de la guarnición que estaban acostumbrados a comer poco no sufrieron tanto como otros que habían estado acostumbrados a satisfacerse totalmente en tiempo de paz y que en los días del sitio se pusieron débiles e irritables. Allí nuestro alimento durante los últimos días se limitó a una rebanada de avena machacada, del tamaño de un bollo pequeño, como único pan y alrededor de medio kilo de carne y dos litros de "sowers", una especie de engrudo que se había agriado.
Los alimentos más baratos son: chicharos (conocidos como arvejas o guisantes en otros países) secos, harina, avena, patatas, arroz, macarrones, harina de maíz y queso. Otros alimentos buenos son: frutas, verduras, pescado, huevos, nueces y leche, con los que se puede vivir perfectamente sin carne o casi sin ella.
Si contáis con gran cantidad de aire puro, el alimento os conservará sanos. Si por el contrario, estáis encerrados todo el día, el alimento en demasía os hará gordos y somnolientos. En cualquier caso siempre os será mejor comer con moderación. Sin embargo, los muchachos en el crecimiento no deberán quedarse con hambre, pero al mismo tiempo no hacer lo que aquel pequeño marranito que en una fiesta de su escuela cuando le preguntaron "si podía comer algo más" contestó: "si, podría comer más, pero no tengo lugar donde acomodarlo".
Una de las grandes debilidades actuales es la gran cantidad de medicinas que se propinan las gentes sin necesidad.
La mejor medicina es el aire puro, el ejercicio, un gran vaso de agua por la mañana temprano si se está estreñido y un litro de agua caliente al acostarse.

Los vestidos.

Los vestidos de un Scout deberán ser de lana en cuanto sea posible, porque ésta se seca rápidamente. Las ropas de algodón, en contacto con la piel, no sirven, a menos que se cambien tan pronto como se mojan, pues de otra manera ocasionan resfríos.
Una de las cosas que debe cuidar mucho un Scout para conservar su resistencia y poder hacer largas caminatas, son sus zapatos o botas. A mí me gustan más los zapatos que las botas, porque permiten a los pies airearse mejor.
Un Scout a quien le duelen los pies después de mucho caminar, no sirve para nada.

He aquí un zapato amarrado en la forma scout. Una de las puntas de la cinta se anuda debajo del último ojete de abajo, de donde se pasa por afuera al de enfrente de éste, por dentro, se lleva al último de arriba del lado opuesto, de donde se comienza a amarrar hacia abajo. La parte oscura de la cinta es la que no es visible.

Por eso es necesario cuidar de tener zapatos amplios, buenos, que le queden a uno bien y que sean bastante fuertes, lo más parecidos posible a la forma natural del pie, con la parte interior recta. Conservad vuestras botas suaves por medio de grasa, sebo de borrego, adobo impermeable, sebo o grasa para silla de montar o aceite de ricino.
Si se deja que los pies se mojen con el sudor o con la humedad exterior, la piel se suaviza y muy pronto se ampolla con cualquier ligera presión de la bota y quedan en carne viva.
Por tanto hay que conservar los pies lo más secos posible y para hacerlo hay que usar buenos calcetines de lana. Si un hombre usa calcetines delgados de algodón o sede, enseguida puede decirse que no es andarín. A una persona que por primera vez va a una larga excursión a pie se le llama "Pie Tierno" porque, generalmente, le duelen los pies, hasta que, por la experiencia, aprende a conservarlos en buen estado.
Si vuestros pies siempre transpiran mucho, es de utilidad espolvorearlos con un poco de bórax, almidón y óxido de zinc mezclados en partes iguales. Este polvo deberá ser untado bien entre los dedos, para evitar el que ahí se formen callos. Los pies pueden endurecerse hasta cierto punto sumergiéndolos en alumbre y agua, o en agua con sal. Lavaos los pies todos los días.

FORMACIONES

Movimiento de tropa.

Los Scouts deberán saber moverse rápidamente de un punto a otro, por patrullas o Tropas, en buen orden.
Los ejercicios de movimientos rápidos y ordenados bien practicados, capacitan y hacen a los muchachos elegantes y ágiles; dan fuerza a los músculos que sostienen el cuerpo y conservando éste derecho, el corazón y los pulmones tienen campo suficiente para trabajar y los órganos interiores se conservan en posición adecuada para la digestión conveniente de los alimentos.

La S significa serpiente. La I significa "IO'. Cuando estéis de pie, preguntaos: ¿soy serpiente, o soy Yo?.

La posición encorvada del cuerpo, por otra parte, comprime todos los demás órganos y evita que desempeñan sus funciones correctamente, por lo que un hombre que siempre está en esa posición, generalmente, es débil y con frecuencia enfermo.
Los muchachos, durante el crecimiento, son inclinados a encorvarse y por tanto deberán hacer cuanto puedan para salir de ese hábito, haciendo muchos ejercicios físicos y marchas.

Cuando estéis sentados hacedlo derechos y no os dejéis que vuestro cuerpo tome la forma de una "S".

Cuando estéis de pie, procurad estar bien derechos y lo mismo cuando estéis sentados, pegaos totalmente al respaldo de la silla. La diligencia corporal, cuando se está en movimiento, o parado, o sentado, significa diligencia de la inteligencia y es algo que vale la pena, pues más de un patrón escogerá para empleado a un muchacho de apariencia diligente y no a uno encorvado. Cuando tengáis que inclinaros sobre una mesa para escribir, o hacia el suelo para amarraros un zapato, no encorvéis vuestra espalda, sino más bien, plegad vuestra cintura, que eso os ayudará a dar vigor a vuestro cuerpo.
A la voz de "Alerta", o "Atención", el Scout se pone de pie en posición de firmes, mirando hacia el frente, con los dos pies juntos y las manos, con los dedos extendidos, colgando de manera natural a los lados.
A la voz de "Descanso" o "En descanso", mueve el pie izquierdo unos quince centímetros hacia la izquierda y junta las manos por la espalda. Entonces se le permite que vuelva la cabeza. A la voz de "Sentarse" se pone en cuclillas en la forma que más le acomode. La voz de "Sentarse" debe darse siempre que no se desee que los muchachos estén en posición de "Alerta" y que el piso esté seco.
"Paso veloz" quiere decir que los muchachos 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.
"Doblar" quiere decir que los muchachos deberán caminar a trote corto, con paso cómodo, moviendo los brazos libremente y no pegados a los costados.
"Paso Scout" significa que los muchachos caminarán corriendo por cincuenta pasos y luego a trote corto por otros cincuenta y así sucesivamente, alternando, hasta que se les ordene cambio de paso, o "Alto".
"Flanco derecho" quiere decir volver hacia la derecha.
"Sigan al Guía", "Guía flanco derecho", quiere decir que el Guía dará flanco derecho y los Scouts irán hasta el lugar donde él giró y allí también ellos han de hacerlo.
"Línea de frente" (cuando siguen al Guía) quiere decir que los Scouts que van detrás del Guía, correrán a formarse en línea con él' colocándose a su izquierda.

Formaciones de tropa.

En línea significa que se coloquen los unos al lado de los otros. Los Scouts de cada patrulla se forman en línea, con el Guía a la derecha y el Subguía a la izquierda y los demás en orden de derecha a izquierda y el Jefe de Tropa al frente y al centro.

No os encorvéis hacia el piso, como si estuvierais avergonzados. Enderezados y lanzad una sonrisa Scout.

EJERCICIOS CON BORDON.

En descanso - Alerta - Bordón al hombro (en formación cerrada y en funeral)- Sentado en descanso - Descansando en el bordón (en funerales) - Diversas maneras de portar el bordón scout.

Columna abierta (unas patrullas detrás de las otras). Ordenada: "Patrulla, media vuelta a derecha (para formar una línea). Ordenad después: "Alto" (cuando estén exactamente unos detrás de otros y a la distancia conveniente, que les permita dar media vuelta a la derecha o a la izquierda).

SALUDOS CON O SIN BORDON
En marcha - Firmes - Sin bordón

Columna cerrada. Las patrullas de atrás se mueven hasta quedar en línea con las de enfrente, para ocupar menos lugar cuando desfilan, o cuando alguien les va a dirigir la palabra.
Se puede formar en línea de "Columna abierta", hacia la derecha o hacia la izquierda, dando las patrullas media vuelta de ese lado, o al frente, parándose la patrulla que va guiando, la segunda patrulla inclinándose y moviéndose hacia la derecha, la tercera moviéndose hacia la izquierda y siguiendo en esa forma las patrullas posteriores, las pares a la derecha y las nones a la izquierda de la patrulla que gula. Las patrullas al moverse, siempre lo hacen al trote.
La línea se puede formar detrás partiendo de "columna abierta", ordenando a todos media vuelta (ésta deberá darse siempre a la derecha) y procediendo enseguida como anteriormente, para formar la línea.

Formación con señales de brazos.

Con una Tropa lista, esta clase de formaciones puede llevarse a cabo fácilmente sin tener que dar voces de mando; todo lo que se necesita es que el Jefe de Tropa haga una señal e, inmediatamente, todos los Scouts trotan a ocupar sus puestos en su patrulla, todos de frente al Jefe de Tropa.
Por ejemplo, para "Línea" extenderá sus brazos hacia los lados a la altura de los hombros; para "Columna abierta" los extenderá hacia los lados, pero doblándolos a la altura del codo hacia arriba; para "Columna cerrada", en vez de extender los brazos hacia los lados, como para "Columna abierta", lo hará hacia el frente.
"En herradura" es la que ordinariamente se usa para la Tropa. La señal para esta formación es mover los brazos describiendo un semicírculo frente al cuerpo.
Para los juegos entre patrullas se usan "Filas". Esto quiere decir que las patrullas se forman en fila india, detrás de su Guía y llevando al Subguía a la zaga, de frente al Jefe de Tropa y en el orden acostumbrado de derecha a izquierda. La señal es: los brazos extendidos hacia delante a la altura de los hombros.
Los movimientos por señales se ejecutan siempre corriendo y en perfecto silencio.

CAPITULO VII
HIDALGUÍA DE LOS CABALLEROS

FOGATA N.°20
CABALLEROSIDAD PARA CON LOS DEMÁS

Caballeros andantes - Servicio al prójimo - Cortesía con las damas.

"Antaño, cuando los caballeros eran intrépidos", debe haber sido algo digno de ver a uno de esos caballeros cubierto de acero, montando valiente caballo de guerra, fuerte para soportar su carga y lleno de fuego para el ataque contra el enemigo, caminando por entre la espesura del bosque, brillante su armadura, con su escudo y su lanza, y su penacho flotando al aire. Cerca de él cabalgaba su escudero, un joven ayudante y compañero, que algún día también había de convertirse en caballero.
Detrás de ellos marchaba su grupo, o patrulla de hombres de armas, robustos, guerreros de corazón, listos para seguir a su caballero a las puertas de la muerte si era necesario. Eran los hombres rectos de antaño, que ganaron tantas buenas batallas para su patria, por su decisión y leal devoción a sus caballeros.
En tiempo de paz, cuando no habla batallas, los caballeros cabalgaban diariamente en busca de oportunidades para ejecutar una buena acción con alguien que necesitara de ayuda, especialmente con las mujeres y los niños que se encontraran en apuro. Cuando se dedicaban a ejecutar estas buenas acciones se les llamaba "caballeros andantes". Los hombres de su patrulla, naturalmente, obraban de acuerdo con su jefe y, por tanto, uno de aquellos hombres de armas, estaba igualmente listo siempre, para ayudar a los que se encontraban en apuros, defendiéndolos con su fuerte brazo.
Los caballeros de antaño eran los Guías de Patrulla 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 conserváis siempre el honor ante vuestros ojos y hacéis cuanto podáis para ayudar a los demás cuando éstos se encuentren en apuros, o soliciten vuestra ayuda.
Vuestra divisa es "Siempre Listos" para hacer esto y la divisa de los caballeros era parecida: "Estad siempre listos".

Caballería.

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 al lado de su tío y nadie sabia quién era el rey. Él mismo no sabía que era hijo del rey muerto.
Mas sucedió que se encontró una gran loza en el cementerio, en la cual estaba clavada una espada y que tenia la siguiente inscripción:
"Quienquiera que arranque esta espada será el rey de Inglaterra".
A todos los principales "lords" se les dio la oportunidad de tratar de sacarla, pero ninguno pudo siquiera moverla.
Ese día, habla un torneo en el cual debía pelear el primo de Arturo; pero sucedió que al llegar éste al lugar señalado, se dio cuenta de que habla olvidado su espada y envió a Arturo a buscarle. Este no pudo encontrarla, pero recordando aquella espada que habla en el cementerio, fue en busca de ella y la arrancó con toda facilidad. Después de los deportes, la volvió a su lugar en la loza y todos ensayaron el arrancarla, pero no pudieron moverla. Sin

embargo, cuando llegó su turno a Arturo, pudo arrancarla fácilmente, por lo 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".

San Jorge.

Tenían por patrón a San Jorge, porque éste era el único santo a caballo. Es el santo patrono de la Caballería y el santo patrono de Inglaterra.
También es el santo patrono universal de los Scouts, por tanto, todos ellos deben conocer su historia
San Jorge nació en Capadocia, en el año 303. A los diecisiete años se alistó en la Caballería, donde pronto se destacó por su valor.

El scout preparado y alerta sigue la huella de San Jorge, nuestro santo patrono, y de su bravo corcel.

En cierta ocasión, fue a una ciudad llamada Selem, cerca de la cual habla un dragón, que tenía que ser alimentado diariamente con un ciudadano, escogido en suerte.
El día que San Jorge llegó allá, la suerte habla recaído sobre la hija del rey, Cleolinda. San Jorge resolvió que aquella doncella no debía morir y fue en busca del dragón, que vivía en un pantano vecino y lo mató. El Scout preparado y alerta sigue la huella de San Jorge, nuestro santo patrono y de su bravo corcel.
San Jorge es el tipo que deben seguir los Scouts.
Cuando se le presentaba una dificultad o un peligro por grande que pareciera - aún en la forma de un dragón - ni lo esquivaba, ni lo temía, sino que le hacia frente con todas sus fuerzas y las de su caballo. Aun cuando armado inadecuadamente, pues solo contaba con una lanza, se arrojó sobre el dragón e hizo cuanto pudo, venciendo la dificultad que nadie se había atrevido a arrostrar.
De esta manera exactamente es como los Scouts deben enfrentarse a las dificultades y a los peligros, sin tomar en consideración lo grandes y terroríficos que puedan parecer, o lo mal equipados que se encuentren para hacerles frente.
Deberán arrostrarlos valientes y confiados, usando de todas sus fuerzas para vencerlos y las probabilidades son que saldrán victoriosos.
San Jorge se celebra el día 23 de abril. En ese día todo buen Scout se compromete especialmente a meditar acerca de la Promesa y de la Ley Scout. Recordad esto el próximo 23 de abril y enviad felicitaciones en ese día a vuestros hermanos Scouts alrededor del mundo.

El código de los caballeros.

La Ley de los caballeros era ésta:
"Estad siempre listos, con vuestra armadura puesta, excepto durante el descanso por la noche.
En cualquier cosa en que trabajéis, tratad de ganar honor y fama de honestidad.
Defended al pobre y al débil.
No hagáis nada que hiera u ofenda a alguien.

Estad preparados para pelear en defensa de vuestra patria.
Jamás faltéis a vuestra palabra.
Defended el honor de vuestra patria con vuestra vida.
Es mejor morir con honor, que vivir con vergüenza."
La Caballería requería que la juventud se capacitará en oficios laboriosos y humildes, con alegría y gracia, y ejecutara buenas acciones para los demás.
Estas eran las reglas principales de los antiguos caballeros y de las cuales se deriva actualmente la Ley Scout.
Un caballero o un Scout es siempre un caballero. Muchas gentes piensan que un caballero ha menester mucho dinero, pero el dinero no hace al caballero. Un caballero es aquel que guarda las leyes de la "Caballería".

Desinterés.

El capitán John Smith, el aventurero inglés de hace trescientos años, era un sujeto muy difícil de tratar. Había peleado en todas las partes del mundo y había sido herido muchas veces, pero tenía en su pecho un corazón bueno y tierno.
Era tan buen tipo de 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 desinteresado.

Sacrificio de sí mismo.

Uno de los mejores ejemplos de sacrificio de sí mismo es el del capitán Lawrence Oates, que tomó parte en la última expedición de Scott al Polo Sur.
El pequeño grupo habla llegado al Polo el 13 de enero de 1912, encontrándose con la amarga sorpresa de que el explorador noruego Roald Amudsen, se les había adelantado sólo unas cuantas semanas.
En el viaje de regreso sufrieron grandes penalidades, por el frío intenso y el mal tiempo. Los hombres se debilitaban cada vez más y más. Uno de ellos, el oficial subalterno Evans, murió.

El capitán Lawrence Oates demostró ser hombre de gran valor durante la última expedición de Scott al Polo Sur. Se sacrificó para que sus compañeros pudieran vivir.

Oates comenzó a sufrir grandemente de congelación de las manos y los pies.
Sabía que aun cuando pudiera luchar, sólo seria una carga para sus camaradas, retrasándolos. Si desapareciera, sería una boca menos que alimentar, lo que daría oportunidad a los demás para llegar a la próxima estación.
Por tanto, una mañana, se arrastró fuera de la pequeña tienda, en medio de la ventisca y jamás se le volvió a ver. Dio su vida para que sus camaradas pudieran seguir viviendo.
Desgraciadamente, el sacrificio de Oates resultó inútil, ya que sus camaradas también murieron al fin, todos juntos, helados y hambrientos. Varios meses más tarde se encontraron sus cadáveres acostados dentro de la tienda, como si estuvieran dormidos.
Los muchachos también pueden mostrar ese espíritu.

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. Desgraciadamente estaba cojo, debido a un accidente que había sufrido jugando al fútbol y tardó en quitarla del peligro, por lo que ambos fueron atropellados por el tren y murieron; pero el valiente intenso de Currie es un verdadero ejemplo de hidalguía. Se sacrificó a sí mismo en un intento de salvar a la niña.
En miles de casos los Scouts han demostrado su valor salvando vidas.

Bondad.

"La bondad 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 bondadoso lo mismo con los grandes, que con los pequeños; con los ricos, que con los pobres.
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 que antes hay que hacer algo bueno y hacerlo cuanto antes, ya que nadie sabe cuándo va a morir.
Lo mismo es con los Scouts; vosotros hacéis promesa de ayudar a vuestro prójimo en toda ocasión. No importa cuán pequeña sea esa ayuda, así sea solamente ayudar a una anciana con un bulto, o guiar a un niño en una calle muy transitada, o poner una moneda en un cepillo para los pobres.
Alguna buena acción deberéis ejecutar todos los días de vuestra vida. Principiad hoy mismo y nunca lo olvidéis mientras viváis. Recordad que el nudo en vuestra pañoleta y en vuestra insignia son recordatorios para que cumpláis con vuestra "Buena Acción" cotidiana. Haced vuestra buena acción no sólo con vuestros amigos, sino también con los desconocidos.

Un Scout hace cuanto puede por ayudar a los demás, especialmente a los ancianos y a los niños hace, por lo menos, una buena acción diariamente.

Generosidad.

Algunas personas gustan de acumular dinero y nunca gastarlo. Es bueno ser ahorrativo, pero también es bueno gastar cuando es necesario; de hecho, ése es uno de los objetos del ahorro.
En vuestras caridades tened cuidado de no caer en la falsa caridad. Es decir, es muy fácil y consolador dar a un pordiosero un centavo en la calle, pero eso no debéis hacerlo. La mendicidad, en noventa y nueve, de cien casos, es solamente un timo y al darle el centavo a un mendigo, sólo estáis estimulando a él y a otros a seguir con ese negocio. Hay por el contrario una multitud de pobres de verdad, escondidos, a los que nunca véis y para quienes ese centavo sería una verdadera bendición del cielo. Las organizaciones de caridad saben en dónde se encuentran esos pobres y quiénes son; de manera que, si les dais a ellas vuestro centavo, éste llegará a quien verdaderamente lo necesite.
No hay necesidad de ser rico para ser caritativo. Muchos de los caballeros de antaño eran hombres pobres. En cierta ocasión, varios de ellos usaban en su escudo dos caballeros montados en el mismo caballo, para indicar que eran demasiado pobres para poder tener cada uno el suyo.

Propinas.

Las "propinas" son malas.
A cualquier parte que va uno, la gente quiere que se le dé propina aun por las cosas más insignificantes que deberían hacer tan sólo por buenos sentimientos.
Un Scout jamás acepta una propina; lo que puede aceptar es el pago por un trabajo hecho.
Para algunos es difícil negarse a aceptar, pero para un Scout no lo es. El solamente dice: "Muchas gracias, pero soy Scout y nuestro reglamento nos prohibe aceptar cosa alguna en pago de una buena acción".
Las propinas colocan en posición falsa al que las recibe.
Es imposible trabajar de buena voluntad si estáis pensando cuánto le vais a sacar de propina a aquel para quien estáis trabajando y éste está pensando cuánto tendrá que daros: El trabajo que los Scouts ejecuten para otras personas, deberán hacerlo de buena voluntad.
He aquí un ejemplo de lo que puede significar rehusar una propina como pago de una buena acción: Los Scouts de los Estados Unidos actualmente suman dos millones de muchachos (1).
(1) Téngase en cuenta la época en que se escribió el libro. (N. del E.)
Su número es en verdad grande y principió gracias a la buena acción de un Scout inglés, de Londres, en 1909. Este Scout se ofreció de servir de guía a un caballero para cumplir con su buena acción de ese día. Cuando el forastero quiso pagarle el servicio que le había prestado, el Scout le dijo con toda naturalidad: "No, gracias, soy Scout".
- "¿Scout? ¿Qué es eso?" Aquel caballero jamás había oído hablar de los Scouts. Hizo entonces algunas preguntas al muchacho y acabó por hacer una visita a las oficinas de los Scouts en Londres, donde le proporcionaron toda la información que deseaba acerca de los Scouts.
Aquel caballero era ciudadano de los Estados Unidos. Regresó a su país con una magnifica impresión de la Hermandad de los Scouts, siempre dispuestos a hacer una buena acción en favor de cualquiera que lo necesitare y sin recibir nada en pago.
Su idea de fundar la Asociación en los Estados Unidos tuvo eco y se extendió con mucha rapidez, formándose Tropas en todos los Estados. Actualmente hay en ese país casi tantos Scouts como en el resto del mundo.
He ahí el resultado de haber prestado un servicio sin pensar en propina alguna.
Yo he recibido un sinnúmero de cartas de admiración por los Scouts, por haber ejecutado éstos buenas acciones, declinando recibir propinas por ellas. Y a mí, Scouts, me da mucho gusto saber esto.
Por supuesto, la paga debida por un trabajo es otra cosa y vosotros haréis bien en recibirla.

Amistad.

La gran diferencia entre un hombre del campo y uno de la ciudad es que el primero está acostumbrado a andar en camisa y el segundo, enfundado en su chaqueta. El hombre del campo es abierto y alegre con todo el mundo, mientras el de la ciudad es reservado y se retrae ante sus vecinos, necesitando algún tiempo para franquearse. El aire libre, el hábito de andar en camisa y la libertad a que está acostumbrado el hombre del campo acaban con ese estiramiento y hacen que la vida sea más agradable para todos los que le rodean.
Un Scout debe recordar que es, como Kim, "el amigo de todo el mundo". Pero no hay que dejar que esa amistad os lleve a la tontería de malgastar vuestro dinero, ganado con tanto trabajo, en pagar las convidadas a vuestros amigos.

La Ley Scout dice: "El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout". Y ha demostrado serlo en las Jamborees, donde se han reunido miles de Scouts de diferentes naciones. Los muchachos han descubierto que aun cuando vengan de diferentes lugares, todos se parecen entre sí, teniendo los mismos gustos y las mismas diversiones y que pueden ser muy buenos amigos.

"Un Scout es amigo de todo el mundo y hermano de todo Scout". La manera de hacer amigos es serlo uno.

Yo deseo que vosotros, Scouts, conservéis esa amistad y la ampliéis y la hagáis más fuerte. Esto lo lograréis escribiendo a vuestros hermanos Scouts de otros países, visitándolos y haciendo que os visiten en vuestros campamentos.
Esto será divertido para ellos y para vosotros. Pero será mejor aún si esa amistad, cuando lleguen a presentarse dificultades entre vuestras naciones, evita el llegar a la guerra discutiendo amistosamente esas dificultades y buscando un acuerdo, sin llegar a la prueba injusta y cruel de la pelea.

Cortesía.

Una de las anécdotas que los caballeros acostumbraban contar como Ejemplo de cortesía, se refería a Julio Cesar. Una vez, había sido éste invitado a cenar por un campesino pobre, quien le dio de comer unos encurtidos, creyendo que esa sería la clase de verdura que le gustaría a tan gran señor. Cesar mostró su cortesía comiéndose todos los encurtidos y aparentando que le gustaban, aun cuando le quemaban la boca y le disgustaban considerablemente.
En España, si preguntáis alguna dirección, la persona a quien se la preguntéis, 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, aun cuando éste sea un simple policía.
Los pescadores holandeses, corpulentos y tostados por el sol y que ocupan toda la calle cuando caminan por ella, al ver venir a un extraño en sentido contrario, se hacen a un lado y, sonriendo, se quitan sus gorras y le dan el paso.
Una dama me contó que, viajando muy lejos por el Oeste de Canadá, tropezó con un grupo de vaqueros que parecían semisalvajes y que venían caminando por la misma calle, lo cual la hizo sentirse alarmada; pero, con gran sorpresa, vio que, al llegar a ella se hicieron a un lado y, quitándose los sombreros con gran respeto, le cedieron el paso.

Cortesía para con las mujeres.

Los caballeros de antaño tomaban particular interés en ser atentos, respetuosos y corteses con las mujeres.
Sir Nigel Loring, en The White Company, representa el tipo del caballero de antaño. Aun cuando era muy pequeño de estatura y estaba medio ciego porque un enemigo le habla echado cal en los ojos al principio de su carrera, era 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. También era siempre cortés con las mujeres pobres, lo mismo fueran éstas ancianas que jóvenes. Y es así como un Scout debe proceder.
El rey Arturo, que formuló las reglas de la Caballería, era muy caballeroso para con las mujeres. Un día, una muchacha entró en su sala pidiendo ayuda a gritos. Sus cabellos chorreaban agua y estaban salpicados de loco, sus brazos estaban arañados por las zarzas y venía cubierta con harapos. Había sido maltratada por una banda de ladrones que asolaba la comarca con toda clase de depredaciones. Cuando escuchó su historia, el rey Arturo montó en su caballo y fue personalmente a la cueva de los ladrones y con peligro 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 del loco que pudiera salpicarlos.
Al encontrar una dama o a un niño, un hombre, como cosa aceptada, deberá hacerse a un lado para darle el paso aun cuando, para ello, tenga que bajarse de la acera.
Así también, viajando en un ómnibus o en un vagón de ferrocarril, ningún hombre que se precie de serlo, permitirá que una mujer permanezca 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 y hacerlo 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 coche de alquiler, tomar un ómnibus o un tranvía. Si los véis, acudid inmediatamente en su auxilio y no aceptéis jamás ninguna recompensa.
El otro día, pude observar a un muchacho que ayudaba a una dama a bajar de un carruaje y al cerrar la puerta, ella se volvió para darle unas monedas; pero él, llevándose la mano a la gorra, le dijo: "No, muchas gracias, señora; sólo he cumplido con mi deber" y se alejó. Entonces le estreché la mano. Pensé: Aun cuando no pertenezca a la Asociación, este muchacho es un Scout por naturaleza.
Esta es la clase de cortesía que uno más desea ver entre los muchachos.
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 salvarse a sí mismos. En los naufragios es notable cómo se hacen arreglos cuidadosos para salvar con preferencia a las mujeres, a los niños y a los ancianos, dejando a los hombres para último término.
Siempre debéis mostrar cortesía con las damas. Si estáis sentados y una dama entra en el cuarto, poneos de pie y ved si os es posible alguna ayuda antes de que volváis a sentaros.
No os detengáis a hablar con una muchacha con quien no deseéis que os viera vuestra madre o vuestras hermanas. No hagáis el amor a ninguna muchacha si no pensáis casaros con ella. No os caséis con una muchacha si no tenéis lo suficiente para sostenerle y para sostener algunos hijos.

Gracias.

¡Atención! He aquí una sugerencia importante sobre la cortesía, que con mucha frecuencia se pasa por alto, pero que un verdadero Scout jamás omite y que consiste en dar las gracias

por cualquier atención que se recibe. Un obsequio no os pertenece mientras no lo hayáis agradecido debidamente. No habéis terminado vuestro campamento, aun cuando ya tengáis todo empacado y limpio el terreno, si no habéis dado las gracias al dueño porque os permitió usarlo y a Dios porque os permitió gozarlo.

PRÁCTICAS DE CORTESÍA POR PATRULLA.

El Guía de Patrulla puede hacer mucho para alentar a sus Scouts a hacer su buena acción refiriéndose a ésta oportunamente, sin insistir demasiado, v pidiéndoles cuenta, alguna vez, de las buenas acciones que hayan hecho. Cuando vayan de paseo con sus patrullas, les pueden sugerir oportunidades para hacer buenas acciones individuales o de patrulla. Pero recordad que ES EL EJEMPLO QUE DEN LOS GUIAS DE PATRULLA LO QUE CUENTA.

* * *

Haced que todos los Scouts hagan un nudo en su pañoleta todas las mañanas, para que les recuerde esta idea de hacer su buena acción cotidiana y continuad con esta costumbre hasta que se les haya formado el hábito.

* * *

Habladles de la multitud de buenas acciones que un muchacho puede hacer en su vida diaria, como ejemplo, regar arena sobre un camino congelado que puede causar un resbalón retirar las cáscaras, de naranja o de plátano que encuentre sobre el pavimento ayudar a los ancianos ayudar a conservar limpias las calles recogiendo los papeles que se encuentren tirados en ellas proporcionar comida a los niños pobres. Y DESPUES PRACTICAD ALGUNAS DE ELLAS.

* * *

Haced que cada Scout traiga al local un muchacho totalmente ajeno a la Asociación para que tome parte en los juegos, escuche los cuentos y otras cosas por el estilo.

* * *

JUEGOS

"Caballería andante".

Los Scouts salen solos, por parejas, o por patrullas en la ciudad, en busca de mujeres o niños que necesiten ayuda y regresan a informar, bajo palabra de honor, lo que han podido hacer. Si se encuentran en el campo, salen a los ranchos o a las chozas en busca de trabajos que desempeñar de balde. Este mismo juego puede hacerse en forma de carrera y se le denomina "La Carrera de la Buena Acción".

FOGATA N° 21
DISCIPLINA DE SÍ MISMO

Honor - Obediencia - Valor - Alegría.

El verdadero caballero anteponía su honor a todo, como algo sagrado. Un hombre honorable es siempre digno de confianza; jamás cometerá una acción deshonrosa, como

decir una mentira o engañar a sus superiores, patronos o a aquellos que están bajo sus órdenes, y siempre merece el respeto de sus prójimos.
El capitán de un barco, en un naufragio, es el último en abandonarlo. ¿Por qué? Un barco, 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. Sin embargo, procura que todo el mundo se ponga a salvo antes de hacer ningún intenso 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 hacer otra cosa y, por tanto, antepone su honor a su seguridad.
Así el Scout deberá poner su honor sobre todas las cosas.
Lord Kitchener dijo a los Scouts: "Hay un pensamiento que yo quisiera grabar en todos ustedes que, UNA VEZ SCOUT, SIEMPRE SCOUT" Con esto quería decir que, cuando vosotros seáis hombres, debéis seguir practicando lo que aprendisteis cuando erais Scouts y, especialmente, que deberéis seguir siendo honrados y dignos de confianza.

Juego limpio.

Jugad siempre limpio vosotros e insistid en que los demás también jueguen limpio. Si veis a uno de esos muchachos grandes y fanfarrones atacar a un muchacho pequeño o débil, lo detendréis, porque eso no es jugar limpio. Si un boxeador profesional, peleando con otro, lo noquea, no deberá seguir pegándole mientras esté tirado.
Lo importante en esto es que jugar limpio es una idea muy vieja de caballerosidad que ha llegado hasta nosotros legada por los caballeros de antaño y que debemos conservar.

Honradez.

La honradez es una forma del honor. A un hombre honrado se le puede confiar cualquier cantidad de dinero, u otros valores con la certeza de que no los robará.
Trampear, en cualquier forma, es una acción baja.
Cuando os sintáis inclinados a hacer trampa para ganar un juego, u os sintáis desalentados porque estéis perdiendo, pensad que, "después de todo, sólo se trata de un juego y que no vais a perder la vida con el juego; y que no siempre se puede ganar, pero conviene, sin embargo, jugar hasta lo último por si acaso se presentare una oportunidad imprevista de ganar".
Si conserváis vuestra sangre fría en esa forma, con frecuencia encontraréis que ganáis, después de todo, con no ser demasiado ansiosos o desesperados. Y no olvidéis que, si sois verdaderos Scouts, cuando perdáis un juego, felicitaréis inmediatamente al equipo vencedor y le estrecharéis la mano a sus componentes, y en particular, a aquél que os derrotó.
Esta regla es fielmente observada en todos los juegos en que toman parte los Scouts: "Dios mío, ayúdame a ganar, pero si, en Tu sabiduría infinita, Tú quieres que yo pierda, entonces, Dios mío, haz que sepa yo perder".

Lealtad.

La lealtad era una de las cosas que más distinguía a los antiguos caballeros. Eran siempre devotos reales de su rey y de su patria y estaban siempre listos y deseosos de morir en su defensa. De la misma manera, sus seguidores deben ser reales a su superior jerárquico, ya sea su jefe o su patrono y deberán permanecer a su lado contra viento y marea, pues tal cosa

forma parte de su deber. Si no tienen intención de ser reales, deberán, si tienen algo de honor y hombría, renunciar al puesto.
Deberán igualmente, ser reales a su familia y para con sus amigos; y deberán ayudarlos, tanto en las épocas malas, como en las buenas.
Una demostración de lealtad al deber puede verse en las ruinas de Pompeya, donde existen los despojos de un soldado romano que permaneció en su puesto cuando hizo erupción el Vesubio y cubrió con lava y ceniza aquella ciudad. Conserva la mano sobre la boca y la nariz, pues seguramente en esa forma trató de evitar la sofocación, que al fin acabó con él.

El deber ante todo.

El nombre y fama de Jack Cornwall, son conocidos de todos los muchachos ingleses como los del muchacho que en la gran batalla de Jutlandia en 1916, se mantuvo al lado de su cañón a bordo del "Chester", cuando todos los servidores de esa batería habían muerto ya o estaban heridos y él podía haberse retirado a un lugar seguro.
Estaba mal herido, pero colocado en el lugar de responsabilidad de ajustador de puntería, su puesto estaba junto al cañón. Y ahí se mantuvo por veinte minutos bajo un fuego terrible, por si se le necesitaba.
Después de la batalla, cuando el "Chester" ya había salido con éxito de la tremenda prueba a que había sido sometido en su encuentro con tres cruceros germanos, el único superviviente de la dotación de aquel cañón, le dijo: "¡Muy bien, joven! ¡Te portaste admirablemente! Has tenido mucha suerte de no salir herido".
"Sí, estoy herido; en el pecho. Pero, ¿ganamos?"
"Sí, muchacho".
El muchacho se desmayó. Después pasó varios días en el hospital y por fin murió a causa de sus heridas, pero murió satisfecho, sabiendo que había cumplido con su deber. Había permanecido fiel en su puesto, como todo buen Scout debe hacerlo.

Jack Cornwall no era más que un niño, pero demostró, en la batalla naval de Jutlandia, que podía ocupar el puesto de un hombre.

Obediencia y disciplina.

En los Scouts y en los soldados, la disciplina y la obediencia son de tanta importancia como el valor.
El "Birkenhead" era un 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; a otros se les ordenó sacar los caballos de la cara, llevarlos sobre cubierta y de ahí descenderlos al mar para darles oportunidad de que nadaran hasta la playa.
Cuando todo esto ya había sido ejecutado, se encontró que no habla suficientes botes para todos los hombres, por lo que hubo de ordenárseles que permanecieran formados.
Para entonces el barco se había acabado de partir y se hundía rápidamente. El capitán les gritó que se arrojaran al mar, pero su jefe, el coronel Seaton, les ordenó permanecer en su

lugar, pues pensó que, si se tiraban al mar, tratarían de nadar hacia los botes y podrían hundirlos
Los hombres, pues, permanecieron en sus puestos y al dar la vuelta el barco y hundirse, lanzaron un "¡Viva!" , y se hundieron con él.
De los 760 que iban a bordo, sólo se salvaron 192, pero aun éstos se hubieran ahogado si no hubiera sido por el sacrificio de los otros.
Un buque escuela británico, el "Fort Jackson", lleno de jóvenes marinos, fue chocado por un vapor, pero, como en el "Birkenhead", no hubo pánico, ni gritos. Los muchachos se formaron rápidamente, se pusieron los salvavidas e hicieron frente al peligro bien y con calma. El resultado fue que no se perdió ni una sola vida.

Humildad.

La humildad, o el ser humilde, era una de las cosas que practicaban los caballeros. Aun cuando, en general, eran superiores a otras personas en la lucha y en el campo, nunca presumían de ello. Por tanto, vosotros tampoco presumáis.
No creo que tengáis ningunos derechos que no hayáis ganado. Tenéis el derecho de que se os crea, si lo ganáis diciendo siempre la verdad; y tenéis el derecho de ir a la cárcel, si lo ganáis robando.
Hay muchas personas que van por ahí alardeando de derechos sin que nunca hayan hecho nada por conquistarlos. Vosotros cumplid primero con vuestro deber y después obtendréis vuestros derechos.

Los Pieles Rojas tenían que ser valientes para sobrevivir. Necesitaban, para alimentarse, la carne del búfalo y éste era difícil de cazar.

Valor.

Pocos son los hombres que nacen valientes, pero todos pueden adquirir valor si se lo proponen y, especialmente, si se lo proponen cuando niños.
El hombre valiente se arroja al peligro sin titubear, mientras el menos valiente se hace para atrás. Es algo así como nadar. Un grupo de muchachos llega a un río para nadar y los cobardes permanecerán tiritando en la villa, pensando en la profundidad del río y en la temperatura del agua, mientras que los valientes correrán, se echarán de cabeza y unos minutos más tarde estarán nadando felices.
Lo que hay que hacer cuando se le presenta a uno un peligro, es no detenerse a pensar en él, pues mientras más se piensa, menos le gusta a uno, hay que hacerle frente con decisión y, después, ya no parecerá ni la mitad de lo que antes parecía.

Fortaleza.

Los caballeros eran hombres que nunca se daban por muertos hasta no estarlo de verdad. Siempre estaban listos para ver el final de sus aventuras. Pero, con la generalidad de los hombres, sucede que se dejan vencer por la pena o el temor mucho antes de que sea necesario. Muchos dejan de trabajar con entusiasmo porque no obtienen éxito inmediatamente; pero a buen seguro que si persistieran un poco, lo obtendrían. El hombre debe esperar que tendrá que trabajar rudamente antes de obtener éxito.

Algunos de vosotros conoceréis la historia de las dos ranas; pero, para los que no la conozcan, hela aquí:
Dos ranas salieron de paseo un día y llegaron a un gran tazón de crema. Por estar mirando para adentro, las dos se cayeron en él.
Una se dijo: "Esta es una nueva clase de agua. ¿Cómo va a poderse nadar en ella? Es inútil intentar la lucha". Y se hundió hasta el fondo y se ahogó, por no haber tenido ánimo.
Pero la otra, más varonil, luchó para nadar, empleando cuanto pudo sus brazos y sus piernas a fin de sostenerle a flote y, cada vez que sentía que se hundía, luchaba con más denuedo, sin perder la esperanza.
Al fin, cuando estaba ya tan cansada que parecía que no podría más sucedió algo curioso: con tanto agitar los brazos y las piernas habla batido la crema, convirtiéndose ésta en trozo de mantequilla, por lo que, de repente, se encontró sentada en su parte superior.
Por tanto, cuando todo parece ir mal, sonreid y repetíos este estribillo: "¡Persistid, persistid, persistid!" Y veréis cómo, al final todo sale bien. Un gran paso hacia el éxito es ser capaz de soportar los desengaños.

Las ranas en la crema, un ejemplo de perseverancia.

Alegría.

Los caballeros tenían mucho cuidado de no perder la paciencia. Pensaban que perder la paciencia y mostrarse iracundo era señal de malos modales.
El capitán John Smith era el tipo del hombre alegre. Al final de su vida, dos niños, a quienes habla contado sus aventuras, escribieron un libro sobre ellas y decían, que les costaba mucho trabajo escuchar lo que contaba, pues a menudo se reía de las dificultades por las que había atravesado. Lo cierto es que, si no hubiera sido hombre de tan buen humor, jamás habría podido salir con bien de los peligros que tuvo que arrostrar en diversas ocasiones durante su vida.
Sus enemigos lo apresaron varias veces - y algunos de éstos eran salvajes -, pero siempre lograba cautivarlos con sus modales agradables y acababa por convertirlos en sus amigos y de esta manera, o lo dejaban ir, o no lo molestaban más cuando trataba de escapárseles.
Si desempeñáis vuestro trabajo alegremente, éste se convertirá en un placer; además, vuestra alegría se contagiará a los que os rodean y con ello habréis cumplido parte de vuestro deber como Scouts. Sir J. M. Barrie escribió: "Aquellos que son capaces de poner un rayo de sol en las vidas de otros, no pueden dejar de ser felices". Si lográis hacer felices a otros, seréis felices vosotros también.
Yo os voy a descubrir el secreto para hacer vuestro trabajo fácil, sin importar cuál sea éste. Si vuestro trabajo es la lección de la escuela, o prestar servicio a vuestro patrón en el taller o en la oficina, podréis, si lo deseáis, hacer de este trabajo algo muy aburrido y cansado. Si estáis pensando constantemente en cómo podréis divertiros cuando salgáis y cuánto mejor lo pasan otras personas que no tienen que trabajar, acabaréis por odiar vuestro trabajo; éste os pesará en todo momento y terriblemente; lo haréis mal y no adelantaréis jamás. Pero, si seguís la línea contraria de conducta y pensáis cuál será el resultado de vuestro trabajo y en lo bueno que de él resultará para vosotros y para quienes lo desempeñáis, entonces, lo haréis con interés y pronto descubriréis que, en vez de odiarlo, lo amáis; que cada vez lo desempeñáis mejor y que adelantáis en él constantemente.

Si tenéis el hábito de tomar las cosas con alegría, rara vez os encontraréis en circunstancias difíciles; si una dificultad, peligro o molestia parece grande, pero sois inteligentes y os forzáis a sonreír ante ella, aun cuando esto os cueste trabajo en un principio, os parecerá, desde el momento en que hayáis sonreído, que la dificultad ha desaparecido y entonces podréis resolverla con facilidad.

El capitán John Smith cayó en un pantano junto con su guía indio a quien llevaba atado a la muñeca, y fue capturado: pero su temperamento jovial lo ayudó a escapar

Buen humor.

El buen humor lo obtiene un muchacho, si lo desea. Y le ayudará en cualquier juego que pueda practicar, y muy especialmente, en sus dificultades y peligros, poniéndolo, con frecuencia, en mejor situación que la de un individuo violento.
Las malas palabras y los juramentos, los usan, como el cigarro, aquellos muchachos que quieren presumir de hombrecitos y que, lo único que logran es demostrar lo tontos que son.
Generalmente, un hombre lanza juramentos cuando es susceptible de perder el control sobre sí mismo y de perder la cabeza si se encuentra en situación apurada. Por lo tanto, es un hombre en quien no puede confiarse.
En las situaciones difíciles, lo que se necesita es conservar la calma; así, cuando está uno particularmente ansioso, excitado o violento, no debe lanzar juramentos, sino, por el contrario, forzarse a sonreír y muy pronto notará la diferencia.
El capitán John Smith, que jamás fumaba ni juraba, tenía un modo particular de tratar con aquellos que lo hacían, modo que los Scouts han adoptado también. En su diario dice que, cuando sus hombres derribaban árboles y las hechas les ampollaban las manos, 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 lanzaban 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 este sistema, uno de ellos recibió tal baño, que durante una semana casi no lanzó un juramento.

FOGATA N.°22
APROVECHAMIENTO PERSONAL
Religión - Ahorro - Trabajo lucrativo - Cómo progresar.

Los caballeros de antaño eran sumamente religiosos. Tenían especial cuidado de asistir a los servicios de su religión, especialmente antes de entrar en combate o de hacer frente a una dificultad seria. Consideraban cosa importante estar siempre preparados para la muerte.
Además de adorar a Dios en la iglesia, los caballeros le admiraban en sus criaturas, tales como los animales, las plantas y la naturaleza toda.
Lo mismo hacen hoy día pacíficamente los Scouts. A dondequiera que van, aman los bosques, las montañas y las praderas y gustan de observar y saber todo lo que se refiere a los animales que en ellas habitan, así como a las maravillas de las plantas y las flores.
Un hombre no vale nada si no cree en Dios y obedece su Ley. Por tanto, todo Scout debe tener una religión. La religión es una cosa bien sencilla. Primero, amar y servir a Dios. Segundo, amar y servir al prójimo.

Al cumplir con vuestro deber, siempre dad gracias a Dios. Siempre que gustéis de un placer, un juego, o que tengáis éxito en alguna obra, 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 semejantes; por ejemplo, si véis partir un tren, pedid a Dios la bendición para todos los que van en él.
Al cumplir vuestros deberes para con el prójimo, sed serviciales y generosos y siempre sed agradecidos por cualquier favor que recibáis, cuidando de hacer patente vuestra gratitud. Recordad de nuevo que un obsequio que se os haga no es vuestro en tanto no lo hayáis agradecido debidamente.

El Scout es activo en HACER EL BIEN. No es pasivo, conformándose con SER BUENO. Su deber es ser útil y generoso con el prójimo.

Mientras viváis en este mundo, tratad de hacer algo bueno que perdure después de vuestra muerte.
Un escritor dijo: "Yo 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; unas 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 aquéllos han hecho antes de ir al cielo".
Tratad, pues, de perforar vuestro agujero en la manta mientras estéis en el mundo.
Vale la pena ser bueno; pero es mucho mejor hacer el Bien.

Ahorro.

Es interesante pensar que, entre vosotros, muchachos que leéis estas líneas, algunos ciertamente, llegaréis a ser hombres ricos y otros moriréis en la pobreza y la miseria. Pero esto dependerá enteramente de vosotros mismos, de lo que hagáis...
Y muy pronto podréis decir cuál va a ser vuestro futuro.
El individuo que desde niño principia a ganar dinero, continuará ganándolo como hombre. Encontraréis que esto es difícil al principio; pero después veréis que cada día es más fácil. Si principiáis y continuáis, recordad: es casi seguro que tendréis éxito al final, especialmente si vuestro dinero es fruto de trabajo arduo.

Hay muchas maneras en que un muchacho puede ganar dinero: pintando una cerca, cuidando un jardín o haciendo mandados.

Si sólo tratáis de hacerlo por medios fáciles, como por ejemplo, apostando a un caballo en las carreras, lo probable es que, al final, lo perdáis todo. Ninguno que apuesta gana al final. En las carreras, el único que gana dinero es el encargado de las apuestas; y, sin embargo, hay miles de tontos que en ellas apuestan su dinero porque alguna vez ganaron, o porque tienen esperanzas de 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,

por principio de cuentas, pusieron todos los centavos que pudieron en un Banco de Ahorros. Por tanto, todos vosotros tenéis la oportunidad, si sabéis aprovecharla.
Los caballeros de antaño estaban obligados por sus reglas a ser ahorrativos, a no gastar sumas de consideración en sus diversiones, a ahorrar para poderse sostener y no ser una carga para los demás, así como también para tener con qué hacer caridad. Si no tenían dinero propio, no les era permitido pedirlo; tenían que trabajar y conseguirlo por medio de un esfuerzo. Por tanto, el hacer dinero va aparejado con la hombría, el trabajo arduo y la sobriedad.

Cómo hacen dinero los Scouts.

Hay muchas maneras en que, un Scout o una Patrulla, pueden hacer dinero, tales como: reparando y tapizando de nuevo muebles viejos, línea que produce bastante; haciendo marcos, jaulas y juguetes que después pueden venderse con facilidad; criando canarios, gallinas o conejos y cuidando de un panal, todo esto produce dinero.
Juntar cajas de embalaje viejas y convertirlas en leña; cuidar cabras y vender la leche, aunque esto sólo puede hacerse en determinados lugares; fabricar canastas y loza, encuadernar libros; y otras cosas por el estilo, son también medios de ganar dinero.

Una patrulla, trabajando en conjunto, puede formar un cuerpo de mensajeros en una ciudad rural, o cultivar un jardín para vender verduras y flores, o constituir un coro, poner en escena algunas piezas Scouts o pastoriles.
Estas son tan sólo unas cuantas sugerencias, pero hay multitud de otras maneras de hacer dinero, las cuales podréis idear vosotros mismos de acuerdo con el lugar en que os encontréis.

Una Patrulla puede ganar dinero juntando botes de lata usados y papel de desperdicio.

Cómo hacer botones con cordones para zapatos o con correas de cuero. Después de completar 2 ó 3 vueltas, apriétese el nudo tirando de la punta hasta que todas las lazadas estén bien apretadas y córtese la punta sobrante.

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 habla de trabajar, me sobrevienen escalofríos". Existen otros muchos individuos con corazón de gallina que, cuando se encuentran frente al trabajo, "sienten escalofríos"
Principiad, hoy mismo, a hacer una alcancía y depositad en ella todo lo que ganéis y, cuando hayáis juntado suficiente dinero, llevadlo a un Banco y abrid allí una cuenta a vuestro nombre.

Cómo progresar.

Hace algunos años, los Estados Unidos sostenían una guerra en la isla de Cuba. El presidente de los Estados Unidos, McKinley, deseaba enviar una carta al jefe cubano García; pero no sabía cómo hacerlo, ya que los rebeldes estaban peleando juntos con los norteamericanos, en un terreno salvaje y difícil.

Cuando estaba discutiendo el asunto con sus consejeros, alguien dijo: "Hay un joven, apellidado Rowan, que parece ser capaz de llevar a cabo cualquier cosa que se le encomienda; ¿por qué no ensayar con él?".

En este mapa de la América Central y del Mar Caribe encontraréis la isla de Cuba, a través de la cual tuvo que caminar Rowan para encontrar a García.

Se llamó a Rowan y, cuando estuvo delante del presidente, éste le explicó para qué le había llamado; y entregándole la carta, le dijo: "Deseo que esta carta le sea entregada a García". Rowan solamente sonrió y tomó la carta. Salió del cuarto y puso manos a la obra.
Pasaron unas semanas y Rowan regresó ante el presidente a quien dijo: "Señor, entregué vuestra carta a García". Por supuesto, McKinley hizo que le explicara cómo lo habla hecho. Resultó que Rowan habla tomado un bote con el que habla llegado hasta la costa de Cuba, donde habla desembarcado, internándose en la selva. A las tres semanas, apareció por el lado opuesto de la isla y, habiendo pasado por entre el enemigo, habla encontrado a García y le habla entregado la carta.
Rowan era un verdadero Scout. La forma en que procedió es la misma en que proceden los Scouts cuando tratan de cumplir una orden. Por difícil que ésta parezca, ponen manos a la obra con la sonrisa en los labios. Mientras más difícil sea, más interesante será cumplirla. La mayoría de las personas habrían hecho una porción de preguntas: cómo principiar, cómo llegar al lugar, cómo conseguir alimentos y otras por el estilo. Pero Rowan no hizo nada de eso. Simplemente se informó de lo que se requería de él y, enseguida, procedió a ejecutarlo sin decir una palabra, dando una patada a la sílaba "IM" de la palabra IMPOSIBLE. Cualquier persona que actúe en esta forma estará segura de salir adelante.

Rowan cumplió la orden dando una patada a la sílaba IM de la palabra IMPOSIBLE.

Muchos Scouts hacen servicio especial de mensajeros. Estos muchachos, por tener que desempeñar, con frecuencia, tareas difíciles y sentir la responsabilidad de tener que hacerlo con éxito, llegan a tomarlas con gran confianza y, sin necesidad de hacer preguntas necias, ponen, en forma práctica, manos a la obra.
Esta es la manera de solucionar cualquier dificultad que se presente en la vida. Si conseguís un empleo, o se os presenta una dificultad que os parezca demasiado grande para vosotros, no retrocedáis, sonreid y pensad en la forma de salir adelante con éxito, poniéndola desde luego en práctica.
Recordad siempre que "una dificultad deja de serlo en cuanto os reís de ella y ponéis manos a la obra".
No tengáis miedo de cometer errores. Napoleón decía: "Nadie hay que haya hecho algo y que no haya cometido un error".

Un muchacho que ha aprendido cuanto le ha sido posible como Scout, tiene en la vida una buena oportunidad.

Memoria

Practicad el recordar cosas. Un individuo que tiene buena memoria, se abre paso, porque hay infinidad de personas que no la tienen y ello se debe tan sólo a que no la ejercitaron.

Una isla de coral está constituida por animales sumamente pequeños que se agrupan entre sí. Así, los conocimientos del hombre están constituidos por su observación de pequeños detalles que va colocando unos junto a otros en su cerebro, recordándolos después.

Suerte.

Si deseáis subir a un ómnibus, no os sentáis y lo dejáis pasar, para después exclamar: " ¡Qué mala suerte tengo! ", sino que os acercáis a él y lo abordáis. Pues bien, esto mismo es lo que sucede con lo que, algunas personas llaman suerte; y se quejan de que la suerte jamás se acerca a ellos. Suerte es, en realidad, la oportunidad de recibir algo bueno o de hacer algo grande. Lo que hay que hacer es estar alerta, buscando la oportunidad, para asirla en cuanto se presente, corriendo y aun saltando para atraparla; pero nunca quedarse sentado, esperando tranquilamente que se presente. La oportunidad es un ómnibus que hace muy pocas paradas.

Escoger una carrera.

"Siempre listos" para lo que pueda acontecer en el futuro. Si de muchachos tenéis un empleo donde ganáis dinero, debéis pensar lo que vais a hacer si ese trabajo se os acaba. Debéis aprender algún oficio y, mientras lo hacéis, ahorrad algo de vuestra paga para poderos sostener hasta que encontréis un empleo de acuerdo con vuestro oficio.
Además, tratad de aprender algo de un segundo oficio para el caso de que el primero llegara a faltaros alguna vez, como con frecuencia sucede.
Un patrón me dijo una vez que jamás ocupaba a un muchacho que tuviera las puntas de los dedos amarillentas (a causa del cigarro) o que llevara la boca abierta (los que respirar por la boca adquieren la expresión de un idiota). Cualquier hombre, con cuenta corriente en el banco, puede estar seguro de obtener un empleo, siempre que no beba y tenga carácter alegre.
Muchos disipadores o debiluchos han salido al mundo y han fracasado, pero jamás he sabido que haya fracasado un joven que haya salido al mundo con verdadero deseo de trabajar, con la habilidad suficiente para conservar su empleo, que fuera sobrio y obrara rectamente.

¡No seáis haraganes! Si deseáis tener éxito aprended un oficio útil.

FOGATA N° 23
ESTAR PREPARADO PARA CASO DE ACCIDENTES

Los caballeros hospitalarios de San Juan - Accidentes - Niños héroes - Medallas de salvamento.

Los caballeros de antaño se llamaban "Caballeros Hospitalarios" porque sostenían hospitales dedicados al tratamiento de los enfermos, los pobres y los heridos en accidentes o en guerra. Ahorraban su dinero para sostener estos hospitales y, aun cuando eran hombres valientes, algunas veces hacían de enfermeros y doctores.

Los Caballeros de San Juan de Jerusalén, hace ochocientos años, se dedicaban particularmente a este trabajo. La sociedad británica de ambulancias de San Juan y la Cruz Roja actuales, son los herederos de aquellos caballeros.
Los exploradores, los cazadores y otros Scouts en los lugares apartados del mundo, tienen que saber lo necesario para caso de accidente o enfermedad, ya sea que ocurre con ellos mismos o con sus seguidores, ya que, algunas veces, se encuentran a ciertos de millas de cualquier doctor. Por esta razón, los Scouts deben aprender todo lo que puedan respecto a la forma de atender a los accidentados y a los enfermos.
Mi hermano acampaba una vez con un amigo, en una selva de Austria. Su amigo, tratando de descorchar una botella, sostenía ésta entre sus rodillas para afianzarla mejor. La botella se rompió y una de sus aristas filosas se le enterró profundamente en la pantorrilla, cortándole una arteria. Mi hermano tomó rápidamente una vara, la pasó por la gasa del pañuelo y le dio vueltas hasta que la piedra hiciera presión sobre la arteria. Enseguida, consiguió una venda que quedó tan apretada que detuvo la hemorragia. Si mi hermano no hubiera sabido lo que tenia que hacer, aquel hombre se hubiera desangrado de tal manera, que hubiera muerto en unos cuantos minutos. Pero afortunadamente, mi hermano tenía conocimientos en la materia y salvó aquella vida, procediendo con rapidez a hacer lo que era necesario.

Accidentes.

Continuamente están pasando accidentes y los Scouts, por tanto, tienen constantemente oportunidad de prestar ayuda en primeros auxilios.
Todos tenemos un gran concepto de quien, a riesgo de su propia vida, salva la de uno de sus semejantes. Tal hombre es un héroe.
Los muchachos piensan así de él sobre todo porque lo consideran un ser enteramente diferente de ellos. Pero no lo es; todo muchacho tiene oportunidad de salvar una vida, de ser un héroe, si se prepara como es debido.
Es enteramente seguro que, casi todos vosotros, Scouts, presenciaréis algún día un accidente; y entonces, si sabéis lo que hay que hacer y lo hacéis prontamente, obtendréis para siempre la satisfacción de haber salvado una vida, o de haber prestado ayuda.

Estad listos.

Recordad vuestra divisa: "Siempre listos". Siempre listos para prestar ayuda en un accidente, porque os habéis preparado de antemano y sabéis lo que hay que hacer en las diferentes clases de accidentes que pueden ocurrir.
Siempre listos, para hacer lo que deba hacerse en el mismo momento en que ocurre el accidente.
Voy a explicaros lo que hay que hacer en diferentes clases de accidentes y vosotros lo practicaréis cuando os sea posible. Pero lo importante para vosotros, Scouts, quienquiera que seáis y cualquiera que sea la cosa que estéis haciendo, es pensar " ¿qué clase de accidente podría ocurrir aquí?" y "¿cuál es mi deber si ocurre?". Entonces estaréis listos para actuar.

TOMASITO, EL PIE TIERNO. N°10

TOMASITO EN LA CALLE
Tomasito es un peatón alocado. Que se apea del ómnibus sin ningún cuidado.

Y, cuando el accidente ocurre, recordad que, como Scouts, es vuestro deber ser los primeros en acudir a prestar ayuda. Jamás permitáis que un extraño se os adelante.

Pensar de antemano.

Suponed, por ejemplo, que os encontráis en la plataforma de una estación llena de gente, esperando un tren.
Pensáis para vosotros mismos: "Si alguna de estas personas llegara a caerse de la plataforma a los rieles al acercarse el tren, ¿qué podría yo hacer? Debería saltar inmediatamente y empujarla fuera de la vía para el lado de enfrente, ya que, de todos modos, no habría tiempo para subirla de nuevo a la plataforma. Mas, si el tren estuviere ya demasiado cerca, el único modo de salvarla sería tendiéndome y haciéndole que se tendiera entre los rieles y esperar así a que el tren pasara por encima de ambos".
Entonces, si este accidente llegara a pasar, saltaríais inmediatamente poniendo en práctica vuestra idea, mientras que todos los demás sólo correrían de un lado para otro, gritando y sin saber qué hacer.
Un caso así ya ocurrió. Una dama cayó de la plataforma en la estación de Finsbury Park, en Londres, en el momento en que entraba el tren. Un hombre llamado Alberto Hanvick saltó y se tendió entre los rieles, tendiéndola también a ella y sujetándola, mientras el tren pasaba por arriba de ellos sin tocarlos.
En cambio, ocurrió una escena bochornosa en Hampstead, donde, frente a una multitud, se ahogó una mujer en un estanque poco profundo después de luchar desesperadamente durante media hora. ¡Y no hubo ninguno que tuviera el arrojo suficiente para echarse al agua y salvarla! Parecería imposible que tantos hombres hubieran podido permanecer parados en la villa, nada más que hablando; pero así fue, para eterna ignominia suya. El primero que llegó, en vez de arrojarse al agua, se limitó a llamar a otro. Luego llegaron varios; pero, al ver que los que allí estaban no se metían, cundió una especie de miedo misterioso, por lo que ninguno se atrevió a auxiliarla, dejando que la pobre mujer se ahogara frente a ellos.

Lo que puede hacer un Scout.

Si allí hubiera habido un Scout, seguramente habría sido muy diferente.
Hubiera sido la gran oportunidad para que se luciera un Scout. El se habría acordado de su adiestramiento.
Cumplid vuestro deber.
Ayudad a vuestros semejantes, especialmente si se trata de una mujer.
No os importe que otros se echen atrás.
Arrojaos con decisión, atendiendo al objeto que perseguís, sin considerar vuestra propia seguridad.
Los muchachos tienen la idea de que son demasiado jóvenes o demasiado pequeños para tomar parte directa en un salvamento. Pero esto es un gran error.

Desde que escribí este libro, miles de casos han ocurrido en que los Scouts han saltado al agua para salvar a personas que se estaban ahogando, donde la multitud tenia miedo y no ayudaba en nada.
Entre los Scouts, tenemos medallas al valor que se otorgan por actos de heroísmo y por salvamento de vidas.
Que todo Scout se prepare para ganar una de estas medallas.
Algún día podrá ocurrir un accidente delante de vosotros, que os brinde la oportunidad. Si habéis aprendido de antemano lo que hay que hacer, podréis adelantaros inmediatamente y hacer lo debido y, posiblemente, ganaréis una de esas medallas. Pero, en cualquier caso, tendréis algo que es infinitamente mayor que una medalla: la satisfacción de haber ayudado a uno de vuestros semejantes, aun con peligro de vuestra vida.

FOGATA N° 24
ACCIDENTES Y EL MODO DE CONDUCIRSE EN ELLOS

Pánico - Fuego - Ahogados - Caballo desbocado - Perro rabioso - Miscelánea.

Cada año se pierden muchas vidas a causa del pánico que, con frecuencia, se origina por causas pequeñas, que bien podrían haberse detenido si uno o dos hombres hubieran conservado la calma.
Una noche, hace algunos años, en un vapor de río, en el puerto de Nueva York, un hombre que había pescado algunos cangrejos, pensó que seria una magnifica broma dejar suelto uno sobre la cubierta. El cangrejo agarró al gato del barco, le hizo aullar y saltar en medio de un grupo de colegialas, que inmediatamente se dispersaron gritando. Esto hizo que el pánico se apoderara de los ciertos de pasajeros que iban a bordo, los que corrieron en todas direcciones y, en un momento dado, uno de los barandales cedió y ocho personas cayeron al agua. Antes de que pudiera hacerse algo por ellas, la corriente las arrastró y se ahogaron.
Hace algunos años, en una ciudad de Rusia, un hombre, al abrir su tienda por la mañana, vio una enorme bomba negra sobre el mostrador. Salió corriendo a la calle para librarse de ella y, un policía que le vio correr, le tomó por un ladrón y cuando le ordenó que se detuviera y no le hizo caso, le disparó. El tiro no lo hirió, pero en cambio fue a herir a otro hombre; sobrevino el pánico y se perdieron varias vidas. Cuando todo hubo concluido, el hombre regresó a su tienda y encontró que la bomba todavía estaba sobre el mostrador; nada más que no era una bomba, sino ¡una sandia!
Hace también algunos años, ocurrió un caso de aplastamiento y pánico entre unos niños, en un teatro de Barnsley, sin otra causa que el apiñamiento de gente y ocho niños murieron aplastados. Muchas otras vidas, ciertamente, pudieron haberse perdido, si no hubiera sido por dos hombres que conservaron la serenidad e hicieron lo que debían. Uno de ellos, llamado Grey, llamó con voz alegre a varios de los niños para que se fueran hacia otro lado, mientras el otro, uno de los operadores, proyectaba una película sobre la pantalla con lo que distrajo la atención de la gente y evitó el pánico. Si tan sólo una o dos personas conservan la calma y hacen al instante lo que se deba, lograr, con frecuencia, calmar a centenares de personas y salvar muchas vidas.
Cuando cunde el pánico entre aquellos que nos rodean, bien puede ser que, de pronto, sienta uno el deseo de hacer lo que los demás estén haciendo, ya sea correr, o gritar: ¡Ay! Pero entonces debéis refrenaros. No os dejéis llevar del pánico, como los demás; conservad la serenidad y pensad qué es lo que debéis hacer y hacedlo inmediatamente.

Salvamento en caso de incendio.

Ejemplos de valeroso salvamento de víctimas en los incendios, se dan con frecuencia. Los lee uno constantemente en los periódicos y vosotros deberíais estudiar cada uno de estos casos conforme van ocurriendo, imaginándoos lo que habríais hecho en aquellas circunstancias. En esta forma podéis empezar a familiarizaros con los diferentes accidentes.
Ocurrió, hace algunos años, el caso de George Obeney, joven marinero inglés, cuyo barco, el "Andrómeda", se encontraba anclado en Chatham. Iba caminando por la calzada de Kingsland, cuando vio de pronto una casa en llamas y a una mujer que en uno de los pisos superiores pedía auxilio a gritos por una ventana, diciendo que tenia allí varios niños y que les era imposible salir. El marinero dejó al punto a sus amigos y quién sabe cómo logró encaramarse por la fachada hasta la ventana que quedaba debajo de aquella en que se encontraba la mujer, rompiendo un vidrio para tener donde apoyarse con firmeza. Entonces, desde la ventana de arriba, la mujer le bajó a uno de los niños que él recogió, poniéndolo luego en el suelo. Y así, uno después de otro, bajó a seis niños al suelo y, finalmente, a dos mujeres. Entonces el marinero, sofocado por el humo, perdió el conocimiento y cayó, pero fue recibido abajo por unos hombres. El suyo es para vosotros un ejemplo de cómo cumplir PRONTO con vuestro deber sin deteneros a pensar en los peligros, ni las dificultades.
Una casa se incendió en la playa de Shoreham y la Tropa local de Scouts pronto apareció en escena. Trabajaron como verdaderos Scouts: no solamente actuaron como bomberos, dominando el fuego, sino también como salvavidas, rescatando a dos damas y a un niño, prestándoles después los primeros auxilios y curando sus heridas.

Incendio en una casa.

Si veis que una casa se está incendiando, debéis hacer lo siguiente:
1° Avisar a los que estén dentro de ella.
2° Avisar al primer policía o estación de bomberos que podáis encontrar.
3° Conseguir que los vecinos traigan escaleras, colchones, tapetes, para recibir a las gentes que salten por las ventanas.

No es agradable el ser enrollado en una alfombra tapete y ser rodado por el suelo, pero es la única forma de salvar a una persona cuyas ropas han prendido fuego.

Después de la llegada de las bombas, lo mejor que pueden hacer los muchachos es ayudar a la policía a mantener a la gente a distancia para que no estorben a los bomberos.
Si hubiere necesidad de entrar a la casa para ayudar a sacar personas desmayadas o débiles, hay que colocarse un pañuelo mojado sobre la nariz y la boca y caminar bien agachados, o a gatas, lo más cerca posible del suelo, pues es ahí donde hay menos humo y menos gases nocivos. También para pasar por entre el fuego y las chispas, tomad, si fuere posible, una manta, mojadla y hacedle un agujero en el centro, por el cual meteréis la cabeza, improvisando así una especie de manto a prueba de chispas con el que podréis avanzar por entre las llamas y las chispas.
Cuando hay un incendio cerca, los Scouts deben reunir sus patrullas lo más pronto posible y, a paso Scout, dirigirse al lugar del siniestro, guiándose por el humo o los fulgores. Una vez allí, el Guía de Patrulla se pondrá a las órdenes del jefe de los bomberos, ofreciéndole

la ayuda de su patrulla, ya sea para formar una valla que detenga a la gente, o como mensajeros, o para cuidar que no haya robos, o para ayudar en cualquier forma.
Si encontráis una persona cuyas ropas están ardiendo, la tiraréis al suelo, pues las llamas sólo arden hacia arriba, e inmediatamente la enrollaréis en una alfombra, tapete, abrigo o manta. Al hacerlo, tened precaución de no incendiaros también vosotros. La razón de este procedimiento es que el fuego no puede seguir ardiendo si le falta el aire.
Si encontráis una persona desmayada (que, de susto, se hubiera escondido debajo de una cama o de una mesa), la sacaréis ya sea cargada al hombro, o lo que con frecuencia es más práctico cuando el humo es muy denso o hay gases, os haréis un arnés con sábanas o cuerdas y la ataréis a vuestro cuerpo de manera que podáis sacarla del cuarto arrastrándola y caminando vosotros a gatas.
Para lo anterior, haréis en cada extremo de la cuerda o sábana, una gaza con nudo fijo para pasar una por el cuello del paciente hasta colocársela alrededor del pecho bajo los brazos y la otra por vuestra propia cabeza hasta debajo de vuestros brazos. Enseguida, lo arrastraréis con la cabeza hacia adelante y caminando vosotros a gatas. Si la gaza tiene la medida adecuada, le conservará la cabeza encima del pavimento, tal como se ve en el grabado (pág. 236).

Salvamento de ahogados.

La lista de héroes Scouts demuestra cuán grande es el porcentaje de accidentes que suceden por no saber nadar. Es, por tanto, sumamente importante que todo el mundo sepa nadar y, una vez logrado esto, que aprende a salvar a los que se están ahogando.
Un nadador regular puede salvar a una persona que se está ahogando si sabe cómo se hace y si lo ha practicado varias veces con sus amigos.
La idea popular que existe de que una persona que se está ahogando sale a flote tres veces antes de hundirse por completo, no es exacta; la persona puede hundirse definitiva e inmediatamente si no hay alguien que vaya deprisa en su auxilio.
Lo importante en los salvamentos de esta naturaleza es no dejar que la persona que se está ahogando se tome de uno al acercársele, pues entonces puede ahogarlo a uno también. Hay que acercársele siempre por detrás.
Colocad vuestro brazo a través de su pecho y vuestra mano en su axila, diciéndole que se esté quieta y que no trate de luchar. Si obedece, con facilidad podréis conservarla a flote. Pero si no obedece, entonces tened cuidado de que el pánico no le haga manotear y asiros. Si llegara a tomaros por el pescuezo, colocad vuestro brazo alrededor de su cintura y la otra mano, con la palma hacia arriba, debajo de su barba con la punta de vuestros dedos debajo de su nariz. Entonces tirad y empujad alternativamente y tendrá que soltaros. Si os agarra por la muñeca, volved la mano contra su dedo gordo y tratad de libertaros. Pero jamás recordaréis todo esto si antes no lo habéis practicado muchas veces con otros muchachos, haciendo, por turnos, de ahogado y de salvador.
Cualquiera de vosotros que aún no sepa nadar y que se caiga en un lugar donde el agua tenga más profundidad que vuestra estatura, recuerde que para no hundirse hay que hacer lo siguiente: Primero, conservar la boca hacia arriba echando la cabeza bien hacia atrás. Segundo, conservar llenos de aire los pulmones por medio de aspiraciones profundas y procurando expeler la menor cantidad de aire posible. Tercero, conservar los brazos debajo del agua. No hay que comenzar a gritar, con lo que sólo conseguiréis vaciar vuestros

pulmones, ni a mover los brazos para todos lados, ni a hacer señas para que vengan a salvaros, pues con ello sólo lograréis hundiros.

Para salvar a una persona que se ha hundido en una superficie congelada, empujad una escalera hasta ella.

Si veis a una persona caerse al agua y comenzar a ahogarse y no sabéis nadar, lanzadle una cuerda, un remo o una tabla para que pueda asirse a ellos y sostenerse. Si una persona se hunde en una superficie congelada y le es imposible salir porque las villas se estén rompiendo, lanzadle una cuerda y decidle que no luche. Esto le dará confianza hasta tanto podáis conseguir una escalera larga o un palo para colocarlo atravesado sobre el agujero y proporcionarle la manera de salir, o bien para poder arrastraros hasta ella y darle la mano para ayudarla.

Lanzando una cuerda salvavidas.

Con frecuencia, es mejor lanzar una cuerda a una persona que se está ahogando, que saltar a rescatarla y hacer que sean dos, en vez de uno, los que haya que salvar.
La longitud apropiada para esta clase de cuerdas es de 7 brazas (13 m). Si hacéis una cuerda especial para salvamento, hacedlo con una buena cuerda flexible trenzada o torcida, de 6 mm. de diámetro. Cuando hay que lanzarla a distancia, generalmente se le hace un nudo grande en el extremo que va alanzarse; o se le ata una pequeña bolsa de arena para que tenga mayor alcance. Pero tened cuidado de apuntar a los brazos del que ha de recibirla y no a su cabeza.

Se necesita práctica para poder lanzar una cuerda correctamente y no quedar atrapado en ella.

Decidid de antemano con qué mano vais a lanzar la cuerda. La mayoría, naturalmente, lo hará con la derecha. En esta mano enredad cuidadosamente vuestra cuerda, en el sentido de las manecillas del reloj, haciendo que cada vuelta tenga más o menos 45 cm de diámetro. Cuando hayáis enrollado la mitad, levantad uno de vuestros dedos para separar las vueltas siguientes, que quedarán en el resto de ellos. Cuando lleguéis al final de la cuerda, tenedla firmemente en vuestra mano izquierda con los últimos tres dedos, o mejor, haced en el extremo una gaza que ajuste a vuestra muñeca, para que, al lanzarla no se os escape de la mano. Entonces, pasad las segundas vueltas a los primeros dedos de vuestra mano izquierda. Entonces tendréis un rollo en cada una de vuestras manos. El rollo de la mano derecha será el que lancéis primero, lanzando inmediatamente el segundo o sea el de la mano izquierda, pero sin dejar ir el cabo. Lanzada la cuerda de esta manera, no se enredará y podrá llegar, en línea recta, lo más lejos posible. Si la lanzáis en un solo rollo, lo más probable es que no se desenrolle adecuadamente y que no llegue muy lejos.
La cuerda puede lanzarse por encima o por debajo de la mano. Esto último constituye un ejercicio mejor y es casi esencial cuando se ha de lanzar la cuerda desde detrás de algún obstáculo, tal como un baluarte o un muro, y cuando tiene que lanzarse a un piso alto en caso de incendio.

Caballos desbocadas.

Algunas veces son motivo de accidente los caballos desbocados, que atropellan a la gente. Por eso es bueno saber cómo pararlos y evitar así que haya desgracias.
La manera de detener a un caballo desbocado, no es la que emplean muchas personas, de correr a ponérsele enfrente y espantarlo moviendo los brazos. Lo que hay que hacer es correr a la par con él, asirse de la vara con una mano para no caerse, y con la otra tomar la rienda, tirando de ésta hacia vosotros y volteando al caballo hacia alguna pared o alguna casa obligándolo así a detenerse. Por supuesto que, para un muchacho de poco peso, esto es muy difícil de llevar a cabo. Así pues, la parte que más bien podéis tomar vosotros en esta clase de accidentes, es la de atender a las personas atropelladas o heridas por el caballo desbocado.

Accidentes diversos.

Es imposible dar una lista completa de los accidentes en que los Scouts pueden encontrarse, pero lo importante es recordar siempre que debe conservarse la calma y pensar qué es lo que hay que hacer en ese momento y ser lo suficientemente hombre para efectuarlo aun en las circunstancias más imprevistas.
El Scout J. C. Davel, de la Tropa N.° 1 de Bloemfontein (Africa del Sur), vio, en la azotea de una casa, una niña enredada entre los cables de la luz eléctrica, y aun cuando se le advirtió que no se le acercara porque él también podría fulminarse, subió y la rescató, siendo de lamentarse que ya estuviera muerta.
El Scout Lockley, de la Tropa N.° 1 de Atherston, estaba en una feria mirando un tiovivo o calesita movido por la electricidad que producía una máquina de vapor. Al agacharse el operador, sus ropas se enredaron entre los engranes del mecanismo arrastrándole más y más, pero Lockley saltó a la máquina y, conociendo algo de la mecánica, movió la palanca deteniéndose aquélla en el momento preciso para salvar la vida de aquel hombre.
He aquí el ejemplo de un hombre que "Estaba Listo", porque sabía lo que había que hacer y lo hizo sin pérdida de tiempo.

PRACTICAS DE SALVAMENTO POR PATRULLAS.

Practicad el formar una valla para contener a la gente, ayudados de vuestros bordones. Dicha práctica puede hacerse en forma de juego, dividiendo la Tropa en "multitud" y Scouts.
* * * *
Instruid a vuestros Scouts sobre los lugares en que se encuentran las bocas para incendio, los lugares en que hay policías, las alarmas de incendio, las estaciones de bomberos, las ambulancias, los hospitales, etc.
* * * *
Practicad con vuestras cuerdas los nudos de gaza v el arrastre de personas sin sentido.
* * * *
Haced cuanto sea posible para que vuestros Scouts aprendan a nadar. En la ciudad, no habrá dificultad si se cuenta con un tanque. En el campo, la mejor oportunidad para los Scouts es hacer un campamento de verano a la villa del mar, o de algún lago o río o donde no sea peligroso para nadar.
* * * *

Practicad los diversos métodos de salvamento de personas que estén ahogándose.

JUEGOS DE SALVAMENTO EN INCENDIOS.

Preparad en un cuarto o edificio cercano un fuego que produzca mucho humo y volveos al local de la Tropa. Secretamente arreglaréis con dos o tres muchachos que, cuando se dé la señal de alarma, corren espantados de un lado para otro, tratando de originar un pánico. Dad la alarma, ya sea haciendo que alguien os avise que se ha declarado un incendio, o haciendo estallar cohetes. Enseguida, haced que una o dos patrullas traten de apagar el incendio bajo la dirección de sus Guías. Deberán proceder a cerrar todas las ventanas y puertas y mandar Scouts a diferentes partes del edificio en busca de personas que salvar. Estos Scouts deberán ir provistos de pañuelos mojados para colocárselos sobre la nariz, y la boca. Las personas desmayadas (sacos rellenados), serán colocadas debajo de las mesas, etc. Los Scouts las salvarán echándoselas al hombro o arrastrándolas hacia afuera y bajándolas hasta el piso de la calle, ya sea por medio de cuerdas o resbaladeros, o arrojándolas sobre mantas preparadas para el objeto, etc.
Otros Scouts conectarán las mangueras o formarán filas para pasar los cubos con el agua. Otros revivirán a los salvados y otros más formarán valla para detener a los curiosos.

FOGATA N.°25
AYUDA AL PROJIMO

Primeros auxilios - Conmoción - Hemorragia - Respiración artificial - Otros auxilios - Cómo trasladar a un paciente.

Si llegareis a encontraros en un accidente, recordad que no sois médicos.
Como auxiliares, lo primero que debéis hacer es mandar buscar al médico, salvo caso de heridas pequeñas. Vuestra tarea es evitar que el paciente se ponga peor mientras recibe la atención médica necesaria, evitándole una conmoción, deteniéndole la hemorragia, dándole respiración artificial, o haciendo cualquier otra cosa que sea necesaria.
En un accidente en que os encontréis solos con una persona herida que esté inconsciente, colocadla con la espalda contra el suelo, la cabeza un poco levantada y vuelta hacia un lado para evitar que se ahogue y para que si le viene algún vómito éste pueda escurrir fuera de la boca. Soltadle la ropa alrededor del cuello y del pecho. Cubridle para que conserve el calor. Ved dónde está la herida y cuidadla de acuerdo con lo que se os ha enseñado en primeros auxilios.
Si encontráis yacente a una persona sin sentido, examinad con todo cuidado el piso a su alrededor, buscando huellas que puedan ser de utilidad y anotadlas, así como la posición en que encontrasteis a la persona por si acaso después hubiere sospechas de haber sido víctima de un atraco.
Si os encontráis con vuestra patrulla en el momento de un accidente o encontráis a un herido, el Guía deberá enviar a un Scout en busca del médico y él personalmente atenderá al herido con la ayuda de otro Scout. El Subguía, con los demás Scouts, ayudará trayendo agua, o mantas, haciendo camillas o manteniendo alejados a los curiosos, por medio de una valla formada con la ayuda de los bordones.

Por regla general, al principio hay que conservar quieto al paciente. Así pues, no tratéis de moverlo sino sólo en caso de absoluta necesidad y no le molestéis con preguntas hasta que se haya recuperado un poco.

Conmoción.

La conmoción es una condición peligrosa, que viene aparejada con casi todas las heridas. Debéis, pues, estar siempre preparados para hacerle frente, dando por hecho que el paciente se encuentra ya en ese estado y procurando hacer todo lo posible porque no se empeore.
El paciente se desmaya, se pone pálido y, a veces, pierde el conocimiento. Procurad que esto no suceda. Acostadle inmediatamente sobre la espalda, con la cabeza hacia un lado y conservadle caliente por medio de mantas o abrigos colocados a su alrededor.

Hemorragias.

Cuando una persona tiene una hemorragia producida por una herida, oprimid la herida o la carne inmediatamente por encima de ésta, es decir, entre la herida y el corazón; comprimidla bien con el pulgar para impedir el paso de la sangre por esa arteria. Enseguida, buscad un objeto duro, algo así como una piedrecita de forma aplanada y redonda y atadlo fuertemente por encima de la herida.
Si la hemorragia es muy violenta, amarrad un pañuelo, sin apretar, alrededor del miembro, arriba de la herida y luego, atravesad un palo, y dadle vueltas hasta que se detenga la hemorragia. Esto se llama torniquete, el cual debe aflojarse por lo menos cada quince minutos, para no causar daños serios y definitivos. Poned, si es posible, la parte herida más alta que el resto del cuerpo y conseguid un médico cuanto antes.
Si se trata solamente de una herida pequeña, haced una aplicación de yodo y cubridla con una cura limpia (esterilizada), manteniéndola en su lugar por medio de una venda.
Las hemorragias por los oídos, acompañadas de un estado de inconsciencia después de una caída, son señal de que el cráneo ha sido lastimado seriamente. Si fuera posible, el paciente no debe ser movido para nada. Lo mejor es acostarlo en el mismo lugar y ponerle agua fría o hielo sobre la cabeza conservándolo en reposo absoluto hasta que llegue el médico.
El escupir o arrojar sangre por la boca, significa que hay una lesión interior o que se ha reventado algún vaso interno. Si la sangre es de color rojo pálido y está mezclada con espuma, significa que la lesión es del pulmón. En cualquier caso, mantened quieto al paciente y dadle a chupar hielo o sorbos de agua fría. Enviad a buscar un médico.

Respiración artificial.

Para volver en si a alguien que aparentemente se ha ahogado o que no respire por haberse asfixiado con humos o gases nocivos, es necesario hacerle la respiración artificial. Esta consiste simplemente en acostar al paciente boca abajo y exprimirle el aire que tenga dentro y alternativamente hacer que aspire y espire.

Todo Scout debe saber cómo dar respiración artificial.

1. Inmediatamente después de sacar del agua al paciente, lo acostaréis boca abajo, con un brazo extendido y la cabeza de lado, reclinada sobre el otro brazo. Poneos a horcajadas por encima de él, mirando hacia su cabeza.
2. Colocad vuestras manos en la cintura del paciente, una de cada lado, con los dedos todos juntos sobre las costillas inferiores.
3. Echaos hacia adelante con los brazos bien extendidos, haciendo hacia abajo, una presión firme y uniforme sobre las costillas del paciente, mientras contáis despacio por miles: "dos mil, tres mil", comprimiendo así al paciente contra el suelo y obligando al aire a salir del pecho.
4. Echad, ahora, el cuerpo hacia atrás para hacer cesar la presión, sin quitar las manos de su lugar, mientras contáis despacio: "cuatro mil, cinco mil".
Continuad así este movimiento hacia atrás y hacia adelante, quitando y poniendo presión alternativamente para hacer que el aire entre y salga del pecho del paciente hasta que éste empiece en forma gradual a hacerlo por sí mismo.
El ritmo apropiado de este movimiento es de unas doce veces por minuto.
Tan luego como el paciente respire, se deja de hacer presión, pero hay que observarlo cuidadosamente y, si falla, hay que volver a comenzar, hasta que respire por sí solo definitivamente. Bien pudiera ser que hubiera necesidad de tener personas de relevo.

Después, hay que dejarlo descansar en posición natural y ponerse a trabajar para hacerle entrar en calor, poniéndole paños calientes o botellas de agua caliente entre las piernas, debajo de los brazos y en las plantas de los pies.
Debe quitársele la ropa mojada, envolviéndole en mantas calientes. Se le ayudará a dormir y se le molestará lo menos posible, observándole cuidadosamente al menos durante una hora.
Ahora, practicad esto varias veces con otro Scout para que os familiaricéis bien con la manera de ejecutarlo y así ESTEIS LISTOS para hacerlo algún día con alguien que lo necesite.

OTROS AUXILIOS.

Quemaduras de ácido.

Una vez aconteció 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 allí un policía que sabía lo que debía hacer. Inmediatamente le echó gran cantidad de agua mezclada con sosa, para lavar el ácido y después le trató la herida como una quemadura ordinaria.

Apendicitis

Esta enfermedad asalta a algunas personas de repente, aunque, generalmente, va precedida de indisposición. Da un dolor muy fuerte en el abdomen, cinco centímetros a la derecha y debajo del ombligo. Recurrid enseguida al médico.

Vendajes
Para vendar un miembro roto, se necesita una venda triangular amplia tal como vuestra pañoleta Scout, cuyos dos lados deben ser iguales y de un metro de longitud.

Para hacer un cabestrillo para un brazo o una clavícula rota, colgad la vende al cuello del paciente, amarrando las dos puntas con un nudo de rizo (nudo cuadrado) con la punta de la vende hacia el brazo roto. Descansad el brazo en el cabestrillo y llevad la punta por detrás del brazo para prenderla con un broche de manera que el codo quede dentro del cabestrillo.
El vendaje de cabeza se usa para sujetar una curación de la piel de la cabeza. Abrid vuestro vendaje triangular y doblad la base a unos cinco centímetros, colocadla a la mitad sobre la frente del paciente, inmediatamente sobre las cejas, de tal manera que la punta cuelgue sobre la nuca; luego, tomad las dos puntas y cruzadlas firmemente por debajo de la base del cráneo y volvedlas hacia arriba para anudarlas con un nudo de rizo sobre la frente. Doblad la punta hacia arriba y prendedla con un broche sobre la coronilla. Tened cuidado de que los dobleces queden bien a los lados de la cabeza y de que las dos puntas queden recogidas.

La pañoleta Scout puede emplearse para formar un cabestrillo y un vendaje. Haced un vendaje pulcro, metiendo bien la punta, como se ve en el grabado.

Hemorragia por la nariz.

Generalmente, ésta no causa mucho daño ni es peligrosa. Pero, algunas veces, la hemorragia no se detiene y eso significa gran pérdida de sangre. Para contenerla colocad al paciente sentado en una silla y haced que eche la cabeza bien hacia atrás y que respire totalmente por la boca. Aplicar algo frío a la nuca puede ser beneficioso.

Envenenamiento de la sangre.

Esto proviene de permitir que la suciedad se introduzca en una herida. Los síntomas son: hinchazón, dolor y enrojecimiento. El mejor calmante son los fomentos de agua caliente. Hay que llevar al paciente con el médico.

Rotura de huesos.

Generalmente puede saberse cuándo un brazo o una pierna están rotos, por la hinchazón y el dolor del lugar de la rotura. Algunas veces el miembro está doblado en forma anormal y el paciente no puede usarlo. Hay que llamar al médico y tratar, entretanto, al paciente por conmoción.
El miembro roto no debe ser movido para nada. Si fuere absolutamente necesario mover al paciente, atad primero el miembro fracturado a algo rígido, una tablilla que, impidiendo toda flexión, lo mantenga derecho mientras el paciente es conducido al hospital.
La tablilla puede ser hecha de listones de madera, con el bordón Scout, con periódicos enrollados ajustadamente, etc. Deberá ser lo suficientemente larga para ir más allá de las articulaciones de arriba y debajo de la fractura. Si es posible, colocaréis una tablilla a cada lado del miembro roto. Hay que amarrar firmemente las tablillas de punta a punta, con un pañuelo ordinario o con la pañoleta Scout, o con tiras de género, pero no tan apretadas que impidan la circulación de la sangre o que se entierren en la parte inflamada.
La clavícula se rompe, a veces con una caída. En estos casos, no hay necesidad de tablillas. Dóblese el antebrazo, del lado roto, hacia arriba, cruzándolo diagonalmente sobre el pecho, y colóquese en un cabestrillo. Amárrese una venda angosta alrededor del cuerpo y sobre el cabestrillo.

Quemaduras y escaldaduras.

Cuando alguien, por accidente, se quema o escalda con agua caliente y se le pone roja la piel, lo que debe hacerse inmediatamente es poner sobre el lugar alguna grasa tal como vaselina, vendando después ligeramente. Una pasta hecha de bicarbonato de sosa y agua alivia las quemaduras ligeras. Las quemaduras de sol se tratan como cualquier otra.
Si una parte de la ropa se adhiere a una quemadura, no hay que arrancarla, sino cortar el pedazo con unas tijeras o una navaja afilada e inmediatamente proteger del aire la quemadura.
Cuando se trate de una quemadura grave (ampollas y aun carbonización), enviar por un médico y, mientras tanto, tratad al paciente como para conmoción. Jamás abráis las ampollas.

Asfixia

Para desalojar el objeto que esté obstruyendo las vías respiratorias, agachad al paciente hacia adelante, dándole fuertes palmadas en la espalda entre los hombros. A un pequeñuelo, puede suspendérsele cabeza abajo y pegarle en la espalda. Si con esto no se obtiene éxito, abridle la boca, por la fuerza si fuere necesario, introducid dos de vuestros dedos, por encima de la lengua, hasta el fondo de la garganta y procurad extraer el cuerpo extraño. Si dicho procedimiento ocasionare vómitos, volvedle la cabeza a un lado.
La asfixia proviene también, a veces, de una inflamación repentina del interior de la garganta. En este caso, poned alrededor del cuello del paciente, fomentos bien calientes, es decir, una toalla o franela mojada en agua muy caliente y bien exprimida, dándole al mismo tiempo hielo para que lo esté chupando o, al menos sorbos de agua fría.

Contusión o aturdimiento.

Este es el resultado ordinario de una caída o un golpe en la cabeza. Mantened al paciente en reposo absoluto y caliente. Conseguid un médico lo más pronto posible. Y recordad que lo peor que podéis hacer es administrarle estimulantes, darle a oler sales y moverlo.

Descarga eléctrica.

Con frecuencia queda sin sentido un individuo por haber tocado un cable o un riel eléctricos. El paciente debe ser retirado, pero hay que hacerlo con mucho cuidado para no recibir uno también el choque eléctrico. Si fuere posible, cortad la corriente inmediatamente. Pero si no, entonces aislaos pisando sobre un vidrio o sobre madera seca si no hubiere vidrio, o bien poneos zapatos de hule. Emplead también guantes de hule antes de tocar al paciente. Si no los tenéis, envolveos las manos con varias capas de trapo seco y tirad del paciente con un palo seco. Tal vez haya necesidad de darle respiración artificial; una vez restablecida la respiración, tratadlo como en los casos de conmoción.
En St. Ouen, Francia, un muchacho andaba cazando mariposas cuando se cayó sobre un riel de ferrocarril eléctrico y quedó muerto instantáneamente. Un transeúnte trató de levantarlo y cayó muerto junto a él. Un obrero vino corriendo a rescatarlos y murió de igual modo.

Ambos presuntos salvadores murieron por no haber aprendido de antemano lo que debía hacerse en un caso como ése.

Desmayo

Si vuestro paciente se desmaya y se pone pálido - los desmayos provienen de falta de sangre en la cabeza - haced que se siente y empujadle la cabeza hacia abajo hasta tocar sus rodillas. Bañadle la cara con agua fría. Si tuviere la cara muy enrojecida, levantadle la cabeza, pues tiene demasiada sangre en ella, como sucede en la apoplejía o en los casos de insolación.

Un anzuelo enterrado en la piel

En una ocasión, se me enterró un anzuelo en un dedo. Tomé una navaja y corté la mosca que estaba en el gancho; entonces, empujé el gancho aún más adentro de mi dedo hasta que la punta empezó a empujar la piel de dentro para afuera. Con una navaja filosa, hice un cortecito en la piel para que la punta pudiera salir fácilmente y entonces ya pude asirlo bien y sacar todo el gancho. Naturalmente que un gancho no puede extraerse haciéndolo retroceder, porque las púas agarrarían la carne siempre.
Llevad a cabo luego el aseo de la herida.

Ataque

Una persona da un grito y cae, y se retuerce y agita sus miembros, echando espuma por la boca; tiene un ataque. No hay para qué hacerle nada, como no sea meterle en la boca un pedazo de madera o de corcho para evitar que se muerda la lengua. Dejadla dormir bien después del ataque.

Cuerpo extraño en el ojo.

No permitáis que vuestro paciente se frote el ojo; ello sólo le causará inflamación e hinchazón, haciendo mucho más difícil la extracción del cuerpo extraño.
Si éste se encuentra en el párpado inferior, volved éste hacia abajo lo más que podáis y, con la punta humedecida de un pañuelo, llevad hacia afuera el cuerpo extraño.
Si estuviere 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 el siguiente: sentad a vuestro paciente y, colocándoos de pie a su espalda apoyad su cabeza contra vuestro pecho. Colocad un fósforo en la parte de arriba del párpado superior y entonces tomad la villa del párpado y dadle vuelta hacia arriba por encima del fósforo, de manera que el interior quede hacia afuera. Quitad suavemente el cuerpo extraño con la punta humedecida de un pañuelo y volved el párpado a su lugar.
Si el ojo está irritado, bañadlo con agua tibia.
Si el cuerpo extraño está firmemente adherido al ojo, poned unas gotas de aceite (de ricino de oliva) en el párpado inferior. Cerrad el ojo y cubridlo con una compresa húmeda, vendándolo. Conseguid un médico que lo vea.

Histeria

Las personas nerviosas, especialmente las mujeres, a veces se ponen histéricas cuando están excitadas, llorando, riendo o gritando. El mejor tratamiento consiste en encerrar al paciente en un cuarto y dejarlo enteramente solo hasta que se le pase. No tratéis de calmarlo, pues sólo conseguiréis que se ponga peor.

Envenenamiento

Si una persona, después de haber comido, se pone de repente muy enferma, o si se sabe que ha tomado algún veneno, lo primero que debe hacerse es llamar al médico. Enseguida, si la boca del enfermo no está manchada o quemada por el veneno, procurad que vomite dándole sal o mostaza con agua tibia y, con una pluma de ave, hacedle cosquillas en el fondo de la garganta. Si el veneno es un ácido que quema, no debe hacerse vomitar al paciente sino darle magnesia o bicarbonato ordinario en un poco de agua, para destruir el ácido. Si el paciente se pone somnoliento, debe mantenérsele despierto y no dejar que se duerma.

Humo, vapores o gas

Continuamente ocurren accidentes por el desprendimiento de gases en las minas, en las atarjeas, o en las casas. En estos casos, al tratar de salvar a una persona, conservad vuestra nariz y boca bien cubiertas con un pañuelo húmedo y la cabeza lo más cerca del piso que os sea posible, arrastrando a la persona inconsciente en la misma forma en que os lo he sugerido para los casos de incendio. Arrastrad a vuestro paciente al aire libre lo más pronto que os sea posible, pues si tardáis en hacerlo, quizá vosotros también sufráis las consecuencias. Una vez fuera, aflojad todas sus ropas alrededor del cuello y del pecho, y rociad agua fría sobre su cara. Si notáis que no respire, hacedle la respiración artificial, como se hace con los ahogados, para devolverle de esta manera su respiración.

Haced nudos de As de Guía una cuerda para poder arrastrara una persona que haya perdido el conocimiento.

Mordeduras de víbora.

Recordad que el veneno de una víbora, cuando pica, va directamente a la sangre y se esparce por todo el cuerpo en unos cuantos latidos del corazón. Por tanto, cualquier remedio que se aplique, debe aplicarse inmediatamente. Lo más importante es evitar que el veneno corra por las venas y se extiende por todo el cuerpo. Para esto, amarrad fuertemente una cuerda o un pañuelo alrededor del miembro y por encima de la picadura, evitando así que la sangre regrese al corazón y le lleve el veneno de la herida; luego, abrid ésta aun más cortándola, para hacerla sangrar de modo que salga el veneno. Cuando se chupa el veneno con la boca, no hace ningún daño, a menos que tuviereis en ella alguna herida.
Enseguida hay que dar estimulantes al paciente, por ejemplo café, para evitar que se ponga somnoliento, pues, hasta que el médico lo vea, hay que mantener sus sentidos bien despiertos; para lograr esto, deberéis hacerlo caminar, pincharlo, pellizcarlo y darle palmadas.

Torceduras del tobillo.

Poned al paciente un vendaje apretado y evitad que camine o se apoye para nada sobre el pie. Conseguid ayuda para transportar al paciente a su casa. Mantenedle el pie elevado; quitadle el zapato con mucho cuidado. Aplicadle frío para aliviar el dolor y detener la hinchazón. Esto se hace mojando en agua bien fría un pedazo de trapo o una toalla chica doblada varias veces y colocándola, bien exprimida, alrededor del tobillo.
Si con el frío no se aliviara el dolor, entonces puede aplicársele calor, es decir, fomentos calientes, para lo cual hay que tener presentes varias cosas: sobre el lienzo ya doblado, echad agua hirviendo; envolvedlo en una toalla delgada o en un trapo para poder exprimirlo. Es importante exprimirlo bien, hasta que esté lo más seco posible, pues, de lo contrario, escaldaréis al paciente. Sacudid el fomento y aplicadlo rápidamente mientras esté muy caliente. Una vez aliviado el dolor, ya no hay que poner más fomentos, sino vender el pie firmemente y tener al paciente en reposo durante algunos días.

Picaduras

El mejor antídoto para toda picadura es el amoniaco. Podréis recordar esto por la primera letra del alfabeto: (A)moniaco y (A)bejas. La soda de hacer pan también es buena. Sacad el aguijón de la abeja con una aguja limpia.

Suicidios
Cuando una persona 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 ha hecho una cortadura en el cuello lo importante es contener la hemorragia de la arteria, si ésta ha sido lesionada. La arteria va del punto de unión de la clavícula con el esternón al extremo de la mandíbula y la manera de contener la hemorragia es haciendo presión, con el pulgar, sobre el lado de la herida más cercano al corazón, manteniéndola hasta recibir asistencia.
En el caso de un presunto suicida que ha tomado veneno, tratadlo en la forma anteriormente descrita, para los casos de envenenamiento.
En el caso de un ahorcado, cortad la cuerda inmediatamente, teniendo cuidado de sostener al individuo con un brazo mientras lo hacéis. Enseguida, 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. Dadle respiración artificial como a los ahogados.
A veces, un Pie Tierno acaso tenga tendencia a ser demasiado tímido para manejar con sus propias manos a una persona sin sentido, o a un muerto, o aun para ver sangre. Pues bien; no podrá ser de mucha utilidad mientras no se sobreponga a esas tonterías. El pobre individuo que esta sin sentido no puede hacerle ningún daño; por tanto, debe forzarse a ayudarlo. Una vez que lo haya hecho, sus temores pasarán.

Cómo transportar a un paciente.

Dos Scouts pueden hacer una silla de manos, cogiendo cada uno su muñeca izquierda con su mano derecha y la muñeca derecha del otro con su mano izquierda. Si hubiere necesidad

de respaldo, la silla se hará de tres manos solamente y uno de los Scouts pondrá su mano sobre el hombro del otro, formando con su brazo el respaldo.
Las camillas pueden improvisarse de alguna de las maneras siguientes:
(a) Con una puerta o una reja bien cubierta con paja, heno, ropas o sacos vacíos.
(b) Un pedazo de alfombra, manta, sacos vacíos o un lienzo alquitranado extendidos y enrollados sus extremos en dos palos largos. Poned unas ropas como almohada.
(c) Dos chaquetas con las mangas vueltas del revés. Pasad por ellas dos palos largos y abotonad las chaquetas por encima.
(d) Dos palos largos pasados por dentro de dos costales a través de dos agujeros hechos en las esquinas del fondo.

Dos Scouts pueden hacer una silla de manos, con o sin respaldo.

Al llevar al paciente en una camilla, tened cuidado de colocarlo lo más cómodo que os sea posible, antes de principiar a caminar. Los dos camilleros deberán levantar la camilla al mismo tiempo; deberán caminar con pasos cortos y encontrados. El camillero trasero observará cuidadosamente al paciente.
Si los palos son cortos, serán necesarios cuatro camilleros, uno para cada extremo de la camilla.

PRACTICAS DE PATRULLAS EN PRIMEROS AUXILIOS.

El adiestramiento en Primeros Auxilios debe ser muy completo, ya que el público espera mucho de los Scouts.
* * * *
Preparad "accidentes" de sorpresa para las juntas de patrulla o de Tropa, haciendo que se encarguen de ellos diferentes Scouts.
* * * *
En los momentos disponibles, practicad lo siguiente: improvisación de camillas sillas de manos, la respiración artificial, improvisación de tablillas para miembros lesionados.

JUEGOS DE PRIMEROS AUXILIOS.

Misioneros

Por turno, todos los Scouts harán de exploradores o misioneros, con unos cuantos remedios sencillos. A cada uno le serán presentados, uno después de otro, tres enfermos con diferentes lesiones o enfermedades. El Scout tendrá que dar o aconsejar el tratamiento adecuado.

Prisioneros heridos

Colocados a 50 metros en diferentes puntos del campamento, hay tantos prisioneros como competidores en el juego. Cada uno de los prisioneros tiene prendida a la camisa una etiqueta en que se describe una lesión.

A una señal, los competidores correrán al lado de un prisionero. Le prestarán los primeros auxilios que requiera y lo traerán al campamento. El primero en llegar con su prisionero debidamente atendido es el que gana.

Exhibiciones
Las exhibiciones de salvamento de vidas gustan mucho, tanto a los ejecutantes como a los observadores.
Accidente de bicicleta.- Unos muchachos regresan de un campamento. Un ciclista temerario. Una desgracia. Curación de heridas y transporte de pacientes al hospital en camillas improvisadas.

Explosión de gas.- La señora Coddles y su familia salen de paseo. Al regreso se encuentra con una amiga. Manda a María que se vaya a casa, enciende la estufa y prepare el té de su padre. Este regresa de su trabajo y encuentra la casa llena de gas. Viene una ambulancia. Arrastran a María fuera de la casa y le dan respiración artificial. El policía Ado aparece en escena.
¡Cómo no había de buscar la fuga de gas! Trágico fin de un policía valiente, pero irreflexivo.

Exhibición de incendios.- Noche en el N.° 5 del suburbio Villas. Se oye la señal de alarma. Se avisa a los moradores. Se forma valla para contener a la gente. Llegada de los bomberos trayendo mantas para recibir a los que salten por las ventanas. Y también cuerdas y escaleras. Salvamento de los que aún queden en la casa incendiada.

Incendio en una fábrica.- Encontrándose los obreros dedicados a sus labores cotidianas, ocurre una explosión que ocasiona un incendio dentro del edificio y el derrumbe de una pared exterior que lesiona a un hombre que pasaba por allí. Los obreros ilesos atienden a sus compañeros menos afortunados, mientras otros corren en busca de socorros, regresando con una ambulancia y con los extintores de incendios. Algunos hombres son rescatados del edificio incendiado saltando desde la torre y siendo recibidos en la manta.

CAPITULO IX
NUESTROS DEBERES COMO CIUDADANOS
FOGATA N° 26
CIUDADANIA

Deberes de los Scouts como ciudadanos - Ciudadanos del mundo.

Todo Scout debe estar siempre listo para ser un buen ciudadano de su país y del mundo. Para esto, debéis empezar desde pequeños a considerar como amigos vuestros a todos los niños. Recordad que, pobres o ricos, de la ciudad o del campo, tenéis que conservaros unidos en pro de vuestra patria. Si estáis divididos entre vosotros estáis haciendo un mal a vuestro país. Debéis acabar con vuestras diferencias.
Si despreciáis a otros muchachos por el solo hecho de que pertenezcan a hogares más pobres que el vuestro, sois unos jactanciosos. Si odiáis a otros muchachos porque nacieron más ricos que vosotros, sois unos tontos.

Debemos, cada uno de nosotros, tomar el lugar que nos ha correspondido en la vida y sacar de él el mayor provecho y colaborar con aquellos que nos rodean.
Somos algo así como los ladrillos de un muro; todos tenemos nuestro lugar, aunque pueda parecer pequeño en un muro tan grande. Pero si un ladrillo se desmorona o se cae de su lugar, somete a los demás a un esfuerzo indebido, empiezan a aparecer grietas y el muro se bambolea.
No tengáis demasiadas ansias de figurar, pues sólo conseguiréis desilusiones sin fin.
Trabajad por el bien de vuestro país o por el del negocio en el cual estáis empleados y si así lo hacéis encontraréis que conseguís todas las promociones y todo el éxito que deseáis.
Tratad de prepararos para ello tomando en serlo el estudio de las materias que se os enseñan en la escuela, no porque os diviertan, sino porque es vuestro deber para con vuestra patria el que os capacitéis. Estudiad vuestras matemáticas, historia o gramática con ese espíritu y tendréis éxito.
No penséis en vosotros, sino en vuestra patria y en el bien que podréis hacer a otros.

Cuando crezcáis.

Creceréis y llegaréis a votar y a tener parte en el gobierno de vuestro país. Iréis, muchos de vosotros, a formar parte del partido al que pertenece vuestro padre o vuestros amigos. Yo no haría eso si estuviera en vuestro lugar. Yo me enteraría, antes, de los programas de los diferentes partidos. Si sólo conocéis un partido, creeréis que ése es el bueno y que los demás son malos, pero si los estudiáis todos, quizás el primero ya no os parezca tan bueno.

Los elefantes de Birmania dan una lección a las naciones del mundo. Trabajando juntos pueden transportar las cargas más pesadas.

La cosa es estudiarlos todos y no decidirse inmediatamente por ninguno. Hay que ser lo suficientemente hombre, para decidir por uno mismo cuál es el que más conviene para el bien del país en general y no para alguna pequeña cosa local, y votar por ese mientras trabaje por el bien común, por el bien del país.
Muchas personas se dejan arrastrar por un político nuevo con flamantes ideas extremistas. Jamás creáis en las ideas de un hombre hasta que éstas hayan sido bien consideradas desde todos los puntos de vista. Las ideas extremistas rara vez son buenas; si las veis a través de la historia, encontraréis que ya alguna vez fueron ensayadas en algún lugar, sin éxito.
Vuestros antepasados trabajaron duro y pelearon y murieron para formar vuestro país para vosotros. No permitáis que, desde el cielo, os contemplen haraganear con las manos en los bolsillos, sin hacer nada por conservar lo que ellos os legaron.
¡Tomad parte activa en su obra! Cada cual en su puesto, ¡continuad el juego!

"Amigo de todo el mundo".

Recordad también que un Scout no es sólo amigo de aquellos que le rodean, sino "amigo de todo el mundo". Los amigos no se pelean entre sí. Si hacemos amistades en países extranjeros, al otro lado del océano, y ellos también mantienen amistad con nosotros, nunca querremos pelear. Esa es, más que ninguna otra, la mejor manera de evitar guerras futuras y de asegurar una paz estable y duradera.

Una de las cosas que ocasionan las guerras es el hecho de que los diferentes países se conozcan tan poco entre sí de una manera personal, pues sólo saben lo que sus gobiernos les dicen: que deben pelear. Así es que van y pelean, y después se arrepientan grandemente.

Si hubieran llevado amistad en tiempos de paz, se hubieran comprendido mejor y no hubieran llegado nunca a los golpes.
Hoy en día, es tan fácil viajar y las distancias se han acortado tanto con los transportes de motor, aeroplanos y radio, que la gente de los diferentes países tiene mayores oportunidades para conocerse más de cerca los unos a los otros.
Los Movimientos de muchachos Scouts y muchachas Guías (muchachas Scouts) se han extendido por todas las naciones. Como Scouts, podemos visitar cincuenta diferentes países del mundo y encontrar en ellos hermanos Scouts que actúan bajo la misma Ley y la misma Promesa y se dedican al mismo trabajo que nosotros. Miles de Scouts de diferentes naciones hacen, con regularidad, viajes a otros países, en intercambio de visitas. De esta manera, se divierten conociendo otros países y, lo que es más importante, se conocen unos a otros como amigos y no como meros extranjeros.

La hermandad mundial Scout.

Como Scouts, formáis parte de una hermandad de muchachos de diferentes nacionalidades y, por tanto, sois amigos de muchachos de todos los continentes.
Esta hermandad del Escultismo, en muchos aspectos, se parece a una Cruzada. Los Scouts de todas las partes del mundo, son embajadores de buena voluntad que se dedican a hacer amigos echando por tierra las barreras de color, credo y clase social. Esto, por sí solo, es una gran cruzada. Os aconsejo que trabajéis lo más que podáis en ese sentido, pues pronto seréis hombres y si llega a haber pleito entre las naciones, a vosotros os corresponderá la carga y la responsabilidad.

El Movimiento Scout es una hermandad mundial, algún día tendréis oportunidad de asistir a un Jamboree y conocer allí Scouts de muchas naciones

Las guerras nos han enseñado que si una nación trata de imponer su voluntad sobre otra, una reacción cruel puede ser la consecuencia. Una serie de Jamborees mundiales y otras reuniones de Scouts de muchos países han demostrado que, si ejercitamos la mutua tolerancia y damos y tomamos por igual, entonces habrá comprensión y armonía. Estos Jamborees han comprobado qué eslabón tan fuerte constituye la Ley Scout. Podemos acampar juntos, excursionar juntos y gozar de la vida al aire libre, contribuyendo así a forjar la cadena de la amistad.
Si somos amigos no desearemos disputar y cultivando estas amistades que principian en los Jamborees, estamos preparando el camino para la solución de los problemas internacionales por medio de discusiones de carácter pacifico. Esto tendrá un efecto vital y de gran alcance para la paz mundial. Por tanto, comprometámonos a hacer absolutamente todo lo que podamos para establecer esta amistad entre los Scouts de todas las naciones, ayudando a desarrollar la paz y la felicidad de un mundo donde prevalezca la buena voluntad entre los hombres.

A pesar de todo, el espíritu es lo que importa; nuestra Ley Scout y nuestra Promesa, puestas de verdad en práctica, acaban con todas las ocasiones de guerra y aun de fricción entre las naciones.
Haced vuestra parte.

Así pues, cumplamos todos con nuestra parte. Los que seáis Scouts, determinaos a ser mejores Scouts, no solamente en las artes manuales y en acampar, sino apegándoos a la Ley y poniéndola en práctica. Si no sois Scouts, adheríos a esta hermandad feliz. El futuro es tremendo y quizás os necesitemos.

Finalmente.

Espero que, en este libro, habré podido presentaros algo del atractivo que el Escultismo tiene para todos nosotros.
Deseo que todos vosotros os sintáis verdaderos Scouts que viven en la selva, capaces de bastarse a sí mismos y no solamente Scouts de Tropa meticulosamente cuidados por Guías de Patrulla y Scouters.
Sé que vosotros deseáis estar a la altura del verdadero Scout y hacer las cosas por vosotros mismos y que los hechos de los antiguos exploradores y guarda-fronteras, despiertan en vosotros el espíritu de aventura; que, a pesar de los inventos modernos, deseáis hacer las cosas por vosotros mismos, cuidándoos y gozando de la libertad que produce la vida al aire libre.
Solamente he tratado de sugeriros algunas de las formas de hacer esto y ayudaros a convertiros en verdaderos hombres.
El Escultismo es un magnífico juego, si ponemos nuestro empeño en practicarlo con verdadero entusiasmo. Practicándolo, ganamos en él, como en los demás juegos, fuerzas para nuestro cuerpo, para nuestro cerebro y nuestro espíritu. Pero recordad: ¡Es un juego al aire libre! Por tanto, cada vez que tengáis la oportunidad, salid al campo y ¡Buena suerte y buenos campamentos!

FIN

LA HISTORIA DE "BP"
Lord Baden Powell of Gilwell (1857-1941)

FUNDADOR DEL MOVIMIENTO SCOUT - JEFE SCOUT DEL MUNDO

Si deseáis conocer a fondo el Escultismo, tenéis que saber algo acerca del hombre que lo fundó, del más verdadero "hombre - niño' que jamás haya existido: Lord Baden Powell de Gilwell, Jefe Scout Mundial, conocido cariñosamente por todos los Scouts como 'BP'.

Roberto Stephenson Smyth Baden-Powell nació en Londres, Inglaterra, el 22 de febrero de 1857, el día en que los Estados Unidos celebraban el 125° aniversario del natalicio de Jorge Washington. Su padre fue el reverendo H. G. Baden Powell, profesor en Oxford. Su madre fue la hija del almirante inglés W. T. Smyth. Su bisabuelo, Joseph Brewer Smyth, había ido a América como colonizador de Nueva Jersey, pero había regresado a Inglaterra y

naufragado en su viaje de regreso. Baden Powell fue, por lo tanto, el descendiente de un religioso, por un lado y de un aventurero colonizador del Nuevo Mundo, por el otro.

B-P como niño.

Su padre murió cuando Roberto tenia unos tres años de edad, dejando a su madre con siete hijos, el mayor con menos de catorce años de edad. Con frecuencia sufrieron penalidades, pero el mutuo amor de la madre por. los hijos y de éstos por la madre, siempre los sacó adelante. Roberto vivió una vida encantadora, al aire libre, en compañía de sus cuatro hermanos, excursionando y acampando con ellos en muchos lugares de Inglaterra.

Las tretas en el acecho que aprendió B-P en los bosques cerca de la escuela de Charterhouse, le sirvieron más tarde en la India y en el Africa.

En 1870 entró con una beca en la escuela Charterhouse, de Londres. No era un estudiante distinguido, pero si uno de los más activos. Era siempre el centro de todo lo más sonado que acontecía en el patio de la escuela y pronto adquirió fama como guardameta en el equipo de football soccer, de Charterhouse. Sus habilidades como actor eran sumamente apreciadas por sus compañeros de escuela. Cada vez que se le requería para ello, su actuación tenía encantada a toda la escuela.
También tenía inclinación por la música y el don que poseía para el dibujo le permitió, más tarde, ilustrar él mismo sus escritos.

BP en la India.

A los 19 años se graduó en Charterhouse, e inmediatamente aceptó la oportunidad de ir a la India como subteniente, en el regimiento que había formado el ala derecha de la caballería que se hizo famosa en la "carga de la brigada ligera", en la guerra de Crimea.

Además de prestar excelentes servicios militares -a la edad de veintiséis años ya era capitán -, ganó el más preciado trofeo de deportes en toda la India, en la caza del jabalí, cazando éste a caballo, provisto de una lanza corta como única arma. Os daréis cuenta de lo peligroso que es esto cuando sepáis que el "jabalí es el único animal que se atreve a beber agua en el mismo charco que un tigre".

Peleando en Africa.

En 1887 encontramos a B-P en Africa, tomando parte en la campaña en contra de los zulús, y más tarde en contra de las tribus feroces del país de los ashantis y de los salvajes guerreros matabeles. Los nativos llegaron a temerle tanto, que, por su valor, su pericia scout y su asombrosa habilidad para acechar, le dieron el nombre de "Impeesa", que quiere decir "el lobo que jamás duerme".
Sus ascensos en la milicia fueron casi automáticos, por lo regulares, hasta que, repentinamente, ascendió a la fama. Fue en 1899, cuando ya había obtenido el grado de coronel.

En la India B-P ganó el famoso trofeo de los deportes cazando jabalíes salvajes y se convirtió en autoridad reconocida sobre la caza del jabalí.

Se acumulaban dificultades en el sur de Africa. Las relaciones entre el gobierno británico y el de la república de Transvaal se habían roto. A Baden Powell se le ordenó formar dos batallones de rifleros montados, e ir con ellos a Mafeking, una ciudad en el corazón del Africa del Sur. "El que tiene a Mafeking, tiene las riendas del Africa del Sur", se decía entre los nativos, y tal cosa demostró ser verdad.

El sitio de Mafeking.

Estalló la guerra, y durante 217 días a partir del 13 de octubre de 1899, BP sostuvo Mafeking, resistiendo el sitio contra fuerzas mucho más numerosas, hasta que le llegaron refuerzos el día 18 de mayo de 1900.
La Gran Bretaña había permanecido en suspenso durante estos largos meses.
Cuando, finalmente, recibió la noticia: "Mafeking ha sido auxiliada", se volvió loca de júbilo. Buscad en vuestro diccionario inglés la palabra "Mafeking" y encontraréis junto a ella dos palabras creadas entonces "maffick" y "maffication" que significan "celebración tumultuosa".
BP fue elevado al rango de Mayor General y convertido en el héroe de sus conciudadanos.

Nace el Escultismo.

Como héroe de hombres y muchachos regresó del Africa a Inglaterra el año de 1901, para ser colmado de honores y descubrir, con sorpresa, que su popularidad personal se había extendido a su libro Aids to Souting, destinado al ejército, el cual estaba siendo usado como libro de texto en las escuelas para muchachos.
Esto para B-P era una gran oportunidad. Se dio cuenta de que ahí estaba su ocasión de ayudar a los muchachos de su patria a convertirse en jóvenes fuertes. Si un libro sobre Escultismo, escrito para hombres, les habla atraído, ¡cuánto más les atraería uno escrito para ellos!
Se puso a trabajar, recopilando sus experiencias en la India y en el Africa entre los zulús y otras tribus salvajes. Se hizo de una biblioteca especial y leyó todo lo relativo a la educación de los muchachos a través de las edades, desde los muchachos espartanos, los antiguos británicos y los indios Pieles Rojas, hasta nuestros días.

B-P desarrolló despacio y con sumo cuidado la idea del Escultismo. Deseaba estar seguro de que daría resultado. Así pues, en el verano de 1907 llevó con él a un grupo de veinte muchachos a la isla de Brownsea, en el Canal de la Mancha, al primer Campamento Scout que el mundo contempló.
El Campamento fue un gran éxito.

"Escultismo para muchachos".

Y después, en los primeros meses de 1908, publicó en cuatro entregas quincenales, e ilustrado por él mismo, su Manual de Adiestramiento: "Escultismo para Muchachos", sin

siquiera soñar que este libro sería el motor que pusiera en movimiento un sistema que había de afectar a los muchachos del mundo entero.

Cubierta de la primera parte de "Escultismo para Muchachos", enero de 1908.

Escultismo para Muchachos aún no había acabado de aparecer en las vitrinas de las librerías y en los puestos de revistas, cuando ya se habían comenzado a formar patrullas y Tropas de Scouts, no sólo en Inglaterra sino también en otros países.

La isla de Brownsea vio el primer campamento Scout en el verano de 1907.

La segunda vida de BP.

El Movimiento creció y creció, para 1910 habla alcanzado tales proporciones, que BP se dio cuenta de que el Escultismo iba a ser su obra. Tuvo la visión y la fe para reconocer que podía hacer más por su patria educando a las generaciones nacientes, para que sus componentes se convirtieran en buenos ciudadanos, que entrenando a hombres para convertirlos en buenos soldados.
Y por tanto, renunció a su puesto en el ejército donde ya ostentaba el grado de Teniente General y se embarcó en su "segunda vida"- como él la llamaba -, su vida de Servicio al mundo a través del Escultismo.
Recogió su premio en el crecimiento del Movimiento Scout y en el amor y respeto que le tenían todos los muchachos alrededor del globo.

Hermandad mundial.

En 1912 hizo un viaje alrededor del mundo para conocer a los scouts de muchos países. Eran los principios de la Hermandad Mundial. Sobrevino la primera guerra mundial e interrumpió por algún tiempo este trabajo, que fue reasumido al final de las hostilidades. En 1920 los Scouts de todo el mundo se congregaron en Londres en la primera reunión internacional; el primer "Jamboree Mundial".

La primera vida de B-P como gran conductor de hombres estuvo siempre ligada por el Escultismo a su segunda vida, como conductor, mayor aún, de muchachos.

La última noche de este Jamboree, el 6 de agosto, BP fue proclamado Jefe Scout Mundial por una entusiasta multitud de muchachos.

Fue absorbido totalmente por el Movimiento Scout fundado por él. Sus Scouts le arrastraron a todos los rincones de la tierra.

El Movimiento Scout continuó creciendo. El día que cumplió su vigésimo primer aniversario, es decir, cuando obtuvo su "mayoría de edad", sus miembros hablan llegado a la cifra de dos millones, repartidos prácticamente en todas las naciones civilizadas del mundo. En esa ocasión, B-P fue honrado por el rey Jorge V haciéndole barón, con el título de Lord Baden Powell de Gilwell... Sin embargo, para todos los Scouts será siempre: "B-P", Jefe Scout Mundial.

El primer Jamboree Mundial fue seguido por otros: en 1924 en Dinamarca, en 1929 en Inglaterra, en 1933 en Hungría, en 1937 en Holanda. En cada uno de estos Jamborees, Baden Powell era la figura central, saludado tumultuosamente por "sus muchachos" dondequiera que lo veían.
Pero los Jamboree sólo constituyen parte de su esfuerzo para constituir la Hermandad Scout Mundial. B-P viajaba incesantemente en pro del Escultismo, sostenía correspondencia con sus jefes en numerosos países y continuaba escribiendo sobre temas scouts, e ilustrando sus artículos y libros con dibujos hechos por él mismo.

Los últimos años de BP.

Cuando finalmente cumplió la edad de ochenta años, sus fuerzas comenzaron a declinar. Regresó a su amada Africa en compañía de su esposa, Lady Baden Powell, quien había sido su colaboradora entusiasta en todos sus esfuerzos y quien, además, era la Jefe de las Guías (muchachas Scouts), Movimiento también creado por Baden Powell.

Las bellotas se convierten en árboles frondosos. La bellota del Escultismo que sembró Baden Powell en Brownsea, ha extendido sus ramas sobre el mundo entero.

Se establecieron, en Kenya, en un lugar tranquilo, con una hermosa perspectiva de millas de bosques que conducen a montañas de picos nevados.
Ahí murió B-P el 8 de enero de 1941, un poco más de un mes antes de cumplir sus ochenta y cuatro años.

WILLIAM HILLCOURT -
Director de Arte Scout
Scouts de los Estados Unidos

ULTIMO MENSAJE DEL JEFE

Queridos Scouts:

Si alguna vez habéis visto el juego de "Peter Pan", recordaréis cómo el jefe de los piratas estaba siempre haciendo su último discurso de despedida, por temor de que posiblemente cuando llegara la hora en que se había de morir no fuera a tener tiempo para darlo a conocer. Así me sucede a mí, y aún cuando no me estoy muriendo en este momento, esto tendrá que suceder uno de estos días, y deseo deciros una palabra de despedida.
Recordad; ésta es la última que oiréis de mí; por tanto, meditadla.
He tenido una vida muy dichosa y deseo que todos vosotros tengáis también vidas muy dichosas.
Tengo para mí que Dios nos ha puesto en este mundo encantador para que seamos felices y gocemos de la vida. Pero la felicidad no proviene de la riqueza, ni de tener éxito en la carrera simplemente, ni dándose uno gusto a sí mismo. Un paso hacia la felicidad es

hacerse uno sano y fuerte, cuando niño, para poder ser útil, y así, poder gozar de la vida cuando se es hombre.
El estudio de la naturaleza os enseñará cómo ha llenado Dios de cosas bellas y maravillosas este mundo, para que lo podáis gozar. Estad satisfechos con lo que os haya tocado y sacad de ello el mejor partido que podáis. Ved siempre el lado bueno de las cosas y no el malo. Pero la verdadera manera de obtener la felicidad es haciendo felices a los demás. Tratad de dejar este mundo en mejores condiciones de como lo encontrasteis; de esa manera, cuando os llegue la hora de morir, podréis hacerlo felices, porque, por lo menos, no perdisteis el tiempo e hicisteis cuanto os fue posible por hacer el bien. "Estad Listos" en esa forma, para gozar una vida dichosa y morir dichosos; asíos a vuestra Promesa Scout, siempre, aun cuando hayáis dejado de ser muchachos. Que Dios os ayude a hacerlo así.

Vuestro amigo,

Baden Powell of Gilwell

(Encontrado entre los papeles de Baden Powell, después de su muerte, acaecida el 8 de enero de 1941.)