

ROBERT BADEN-POWELL



Aventura hacia la edad viril

Adventuring to Manhood

1936

EDICIÓN REVISADA

Aventura hacia la edad viril

(Adventuring to Manhood)

ROBERT BADEN-POWELL

Aventura hacia la edad viril. (Adventuring to Manhood)

© 1936 Robert Baden-Powell

Texto original de Robert Baden-Powell, de dominio público. Traducción al castellano difundida por siemprescout.org y reproducida con permiso (traductor y edición de origen en la «Nota sobre esta edición»). Reedición digital revisada (2026): corrección ortográfica y gramatical, lenguaje actualizado al español de España, sin ilustraciones.

Primera edición: 1936

Índice

Nota sobre esta edición	7
Nota sobre el contexto histórico	9
Presentación	11
Introducción	13
1. Hombres valientes	15
2. Cuerpo	73
3. Mente	145
4. Espíritu	183

Nota sobre esta edición



AVENTURA HACIA LA EDAD VIRIL ES LA VERSIÓN EN ESPAÑOL DE *Adventuring to Manhood*, un libro escrito en 1936 por Lord Baden-Powell of Gilwell, fundador del Movimiento Scout. La traducción es de Fernando Soto-Hay García, S.J., y se publicó por primera vez en julio de 1991, editada por la Dirección Nacional de Publicaciones de la Asociación de Scouts de México, A.C. Esta reedición digital corrige la ortografía y la gramática, actualiza el lenguaje al español de España y conserva las ilustraciones originales, sin cambiar el contenido. Las notas del traductor que aclaran algo se han integrado en el texto, en el lugar al que se refieren.

Nota sobre el contexto histórico



ESTE LIBRO SE ESCRIBIÓ HACE CASI UN SIGLO, EN TIEMPOS DEL Imperio británico, y refleja las ideas, el lenguaje y los valores de su época. Algunos pasajes contienen expresiones y opiniones sobre otros pueblos, razas y culturas que hoy consideramos racistas o coloniales; hablan de la caza, la guerra, la violencia o los castigos con una naturalidad que hoy no compartimos; presentan una visión de los papeles de hombres y mujeres, de la religión o de la sexualidad propia de entonces, o recogen consejos de salud y de primeros auxilios que la medicina actual desaconseja.

Esos pasajes se han conservado tal como están, sin suprimirlos ni suavizarlos, porque forman parte del documento histórico y ayudan a entender cómo nació el Escultismo y cuánto ha cambiado desde entonces. Mantenerlos no significa compartirlos. Los consejos prácticos de seguridad, salud y primeros auxilios no deben seguirse sin contrastarlos con las recomendaciones actuales.

Si este libro lo leen niños o jóvenes, conviene que lo hagan acompañados de un adulto que pueda comentar con ellos esos pasajes.

Presentación



¿Un libro más de Baden-Powell?

SÍ, OTRO LIBRO DE BADEN-POWELL. EL FUNDADOR FUE UN ESCRITOR muy fecundo.

B.-P. nació en 1857 y en 1883 escribió su primer libro, o mejor dicho, un folleto titulado «Para el centinela: ayuda fácil para la memoria». Desde entonces no dejó de escribir: libros para el ejército, libros sobre deportes y, por supuesto, libros sobre Escultismo, hasta sumar en total 34 libros, 21 folletos y una multitud de artículos en las diversas revistas scouts.

Y ahora, un poco de historia. Hablando con mi buen amigo William Hillcourt, autor de la biografía de B.-P. *Las dos vidas de un héroe* (*The Two Lives of a Hero*), le pregunté por escritos del Fundador dirigidos a los Rovers. Me habló del libro *Aventura hacia la edad viril* (*Adventuring to Manhood*), y no solo me habló de él, sino que me lo envió.

Al leerlo me llevé una sorpresa muy grata: no era un libro de programa, como *Escultismo para muchachos*, sino un libro inspirador, que da consejos a los muchachos de diecisiete años en adelante. Un libro que

ayuda a entender qué es el Escultismo, qué es una Promesa y qué debe ser un scout a lo largo de toda su vida.

Baden-Powell escribió este libro en 1936, ya en plena madurez, cuando conocía no solo a los muchachos del Reino Unido, sino a los de todo el mundo. Aun así, en muchas de sus páginas se dirige a los muchachos ingleses. No importa: se puede leer como si se dijera a los mexicanos, a los argentinos o a los peruanos... sin ninguna dificultad.

Para William Hillcourt es uno de los mejores libros que escribió B.-P., y yo comparto su opinión: es inspirador, da consejos, propone modelos y anima al lector a vivir el Escultismo. ¿Qué más se puede pedir?

Si el libro es tan bueno, ¿por qué no se tradujo antes? No lo sé, pero más vale tarde que nunca: ahora sale, cincuenta y cinco años después de escribirse, y tan actual como lo fue entonces.

Ojalá su lectura ayude a muchos a ser mejores scouts.

Fernando Soto-Hay García, S.J.

Introducción



Cómo hacer hombres de los gañanes

¿P ARA QUÉ SIRVE ESTE LIBRO? PARA ENSEÑAR CÓMO SE HACEN hombres de verdad a partir de gañanes, y cómo los gañanes pueden llegar a ser hombres si se lo proponen.

Tè preguntará qué es un gañán. Ni yo mismo lo sé muy bien: la palabra no viene en ningún diccionario que yo conozca. Pero, más o menos, un gañán es un muchacho que prefiere mirar los juegos o el trabajo antes que participar en ellos (salvo que pueda sacarle dinero a alguien), que fuma y que cree que así parece muy hombre, cuando en realidad solo parece un chiquillo tonto.

Es un pequeño rebelde que lleva una vida miserable y que no sirve ni para sí mismo ni para los demás, cuando podría, si se lo propusiera, ser un hombre útil, feliz y una ayuda para su prójimo.

1. Hombres valientes



Héroes de ayer y de hoy

Ha habido en el mundo una multitud de hombres excelentes, desde el rey Arturo, san Jorge y otros grandes tipos, como los que describo más adelante, hasta nuestros días.

Pero yo creo, y lo creo en serio, que muchos de vosotros, scouts, llegaréis a ser uno de ellos cuando crezcáis.

Como scouts, habéis aprendido a imitar a san Jorge y a plantar cara a cualquier dificultad o peligro, y a practicar la caballerosidad del rey Arturo y de sus caballeros de antaño.

Si eres capaz de hacer estas dos cosas, hazlas: ¡ya lo has conseguido!

Y ahora, unas cuantas palabras sobre san Jorge, porque todo scout debe conocerlo.

San Jorge es el patrono de Inglaterra, de la caballería y de los scouts de todas partes. Esta es su historia. Nació en Capadocia en el año 303, se alistó como soldado de caballería a los diecisiete años y enseguida se ganó fama de valiente.

En una ocasión llegó a la ciudad de Selem. Cerca de allí vivía un dragón al que había que alimentar cada día con un vecino elegido a suertes.

El día en que llegó san Jorge, la suerte cayó sobre Cleolinda, la hija del rey.

San Jorge decidió que la muchacha no debía morir, así que salió a atacar al dragón, que vivía en un pantano cercano, y lo mató.

Algún tiempo después volvió a su ciudad natal y se encontró con que Diocleciano había dictado un decreto contra los cristianos, expuesto en un lugar público. San Jorge lo arrancó y lo pisoteó. Por eso lo arrestaron, lo juzgaron y lo condenaron a muerte, y por eso los cristianos lo hicieron santo.

Cuatro siglos más tarde, el papa envió a Inglaterra a otro cristiano llamado Jorge para reavivar la fe cristiana, que entonces no andaba muy floreciente por allí. Desembarcó en lo que hoy es Bristol, que en aquella época se llamaba Cealtide, y trabajó entre la gente del valle del Severn, al que entonces llamaban Sabrina. Hizo un buen trabajo y convirtió a los habitantes de aquel lugar en buenos cristianos.

Se contaba que, con su buena labor, había salvado del demonio a la gente de Sabrina, y lo comparaban con su tocayo san Jorge, que había salvado a Cleolinda del dragón. Con el tiempo, la gente empezó a confundir a los dos y a creer que san Jorge era un santo inglés que había salvado a una dama llamada Sabrina de un demonio que recorría la tierra en forma de dragón.

El san Jorge original es uno de los pocos santos a caballo, y el san Jorge inglés era un gran aficionado a los caballos. Dictó una orden contra quienes tenían la costumbre de cortarles las orejas y rajarles la nariz, una práctica que al parecer era habitual en aquellos días, y también prohibió comer carne de caballo, como se acostumbraba entonces.

Me temo que muchos buenos scouts han roto esta regla cuando estaban en servicio activo, porque allí la carne escasea (*N. del T.: se refiere a los scouts que estuvieron en el frente durante la Primera Guerra Mundial*).

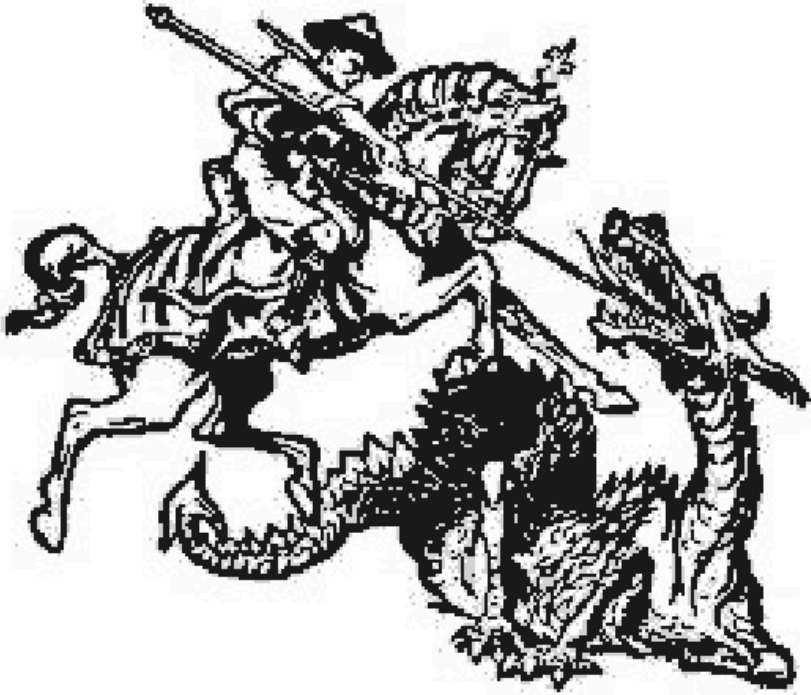
Cada scout, un san Jorge

San Jorge era el modelo de lo que debe ser un scout.

Es decir: cuando se encontraba con una dificultad o un peligro, por grande que pareciera, aunque tuviera forma de dragón, no se dejaba amedrentar, sino que le hacía frente con todas las fuerzas que tenían él y su caballo. Aunque no iba bien armado para aquel encuentro, pues solo llevaba una lanza, cargó contra el dragón, hizo lo que pudo y acabó venciendo una dificultad a la que nadie se había atrevido a enfrentarse.

Así es exactamente como un scout debe hacer frente a las dificultades y los peligros, por grandes o terribles que parezcan y por pobremente equipado que esté para la lucha.

Debe ir a por ellos con valor y confianza, empleando toda su fuerza para vencerlos, y lo más probable es que lo consiga.



El rey Arturo

El rey Arturo era hijo del rey del sur de Inglaterra y de Gales, pero vivía con unos parientes y nadie sabía que era hijo del rey. Cuando murió su padre, hubo dudas sobre quién tenía derecho a la corona. Entonces apareció una gran espada clavada en una roca, en el atrio de la iglesia de Canterbury, con esta inscripción: «Quien saque la espada de la roca será el verdadero rey de Inglaterra».

Los nobles de todo el país acudieron e intentaron sacarla, pero no consiguieron moverla. Un día, el primo de Arturo quiso participar en un

torneo, se dio cuenta de que se había dejado la espada en casa y le pidió a Arturo que fuera a buscarla. Arturo no la encontró, pero se acordó de la espada del atrio: fue, tiró de ella y salió con facilidad.

Al terminar el torneo, devolvió la espada a la piedra.

Cuando los nobles se enteraron, volvieron a intentarlo, pero no pudieron moverla. Cuando llegó Arturo, la sacó de nuevo sin ninguna dificultad. Por eso se acordó que él debía ser el rey.

Ya de joven, el rey demostró ser un caballero valiente, buen jinete y buen espadachín. Debes recordar que en aquellos días era deber de un caballero estar listo para pelear contra cualquiera que insultara a su patria, que tratara con aspereza a una dama o que no fuera estrictamente honrado y veraz. Con el tiempo, Arturo llegó a ser invencible en la lucha: nadie podía derrotarlo, y siguió adelante en su camino.

En un combate se le rompió la espada, y le preguntó al viejo mago Merlín, su consejero y protector, dónde podía conseguir otra. Merlín era un mago de verdad y podía hacer prodigios, así que lo llevó a un lago donde vieron, a lo lejos, un brazo que salía del agua blandiendo una espada resplandeciente.

El rey Arturo y Merlín subieron a una barca y fueron hacia la espada. En cuanto Arturo la tomó de la misteriosa mano que la sostenía, la mano se hundió en el agua. Mientras Merlín remaba hacia la orilla, Arturo examinó la espada y vio que era preciosa.

En la hoja llevaba grabado su nombre, Excalibur, que significa «corta acero»: una espada capaz de atravesar las armaduras de los enemigos. Tenía además una empuñadura cuajada de joyas que poseía el poder mágico, al menos eso dice la leyenda, de evitar que su dueño se desangrara si resultaba herido. No vendría mal una espada así en nuestros días.

Armado de este modo, estaba claro que Arturo triunfaría en muchísimas aventuras al servicio del honor y de la caballería.

El rey Arturo y la Mesa Redonda

Ya te he contado cómo el rey Arturo, el fundador de los scouts británicos, consiguió su reino y su espada Excalibur. Ahora te voy a hablar de los Caballeros de la Mesa Redonda.

Debes saber que al rey Arturo le costó mantenerse en el trono, porque algunos jefecillos de Gales se negaron a reconocerlo y le declararon la guerra. Pero consiguió la ayuda de otros reyes y los derrotó.

Uno de esos reyes, Leodegrance, tenía una hija muy bella, Ginebra. El rey Arturo se enamoró de ella y la hizo su esposa. La boda se celebró con gran pompa en Londres, y el rey Leodegrance le regaló al rey Arturo una espléndida mesa redonda. Todavía hoy puede verse en Winchester.

El día de su boda, el rey Arturo fundó una asociación de caballeros que se reunían alrededor de esa mesa para tratar sus reglas y obligaciones. Por eso se los llamó los Caballeros de la Mesa Redonda.

El juramento de los caballeros

En una gran ceremonia, cada uno de estos caballeros juró solemnemente que siempre obraría así:

- Reverenciar a Dios.
- Ser leal al rey.
- Ser amable y misericordioso con todos.
- Ser siempre cortés y ayudar a las damas.
- No luchar nunca salvo por causas nobles y justas.
- Ser siempre honrado y veraz.
- Obedecer siempre las leyes de la caballería.

Entre esas leyes de la caballería figuraba que un caballero debía estar Siempre Listo, con la armadura puesta, para luchar por la justicia y defender al pobre, al necesitado y a su país. Nunca debía romper esta promesa. Debía mantener el honor de su país aunque le costara la vida. Si, después de haberlas jurado, no cumplía estas leyes, se le consideraba deshonorado e indigno de llevar la insignia de la caballería, y podían matarlo o expulsarlo de la asociación.

Un Rover Moot

Cuando los Rover Scouts celebraron su primera reunión, o Moot, como se llamaba entonces, tuvo lugar en el Albert Hall, y los Rovers de Holborn hicieron una representación ante seiscientos o setecientos Rovers.

Fue una representación espléndida, tanto por el vestuario como por la interpretación. Mostraba con exactitud cómo se armaba caballero, en la Antigüedad, a un joven o escudero.

La caballería

En aquellos tiempos, en cuanto un niño alcanzaba el uso de razón, se convertía en paje. Como tal, ayudaba a las damas y se hacía hábil en las tareas de la casa: era como un Lobato.

Al crecer, ascendía a escudero. Aprendía a montar a caballo, a manejar las armas y a asistir a su señor, ayudándole a ponerse y quitarse la armadura, lo que a menudo era un trabajo difícil cuando, después de un combate, estaba rota o abollada. Creo que algunas veces un escudero habría necesitado un abrelatas.

Como escudero aprendía también las leyes de la caballería y procuraba cumplirlas. Era como un scout que aprende a estar Siempre Listo. Lle-

allero en una ceremonia solemne. Esa ceremonia fue la que representaron los Rovers en cinco escenas, en las que todo se reprodujo exactamente como se hacía en la Edad Media.

El baño

Primero se elegía a dos caballeros para que lo acompañaran; se les solía llamar sus padrinos. Ellos debían ayudarle y guiarle durante toda la ceremonia.

En la primera parte, el escudero debía tomar un baño, durante el cual sus padrinos le echaban agua para lavarle de sus errores pasados y purificarle antes de ser caballero.

En recuerdo de este baño, parte muy importante de la ceremonia, se instituyó en el reinado de Enrique VII la Orden del Baño, que todavía hoy es una de las órdenes de caballería más importantes. Con el tiempo, el baño fue cambiando, y ahora el escudero simplemente se lava las manos en presencia de sus padrinos.

Durante el baño, el más antiguo de los padrinos lo exhortaba así: «Querido hermano, sé fuerte en la fe de la Santa Iglesia, socorre a las viudas y a los oprimidos en sus necesidades, da a cada uno lo suyo y, sobre todo, ama y teme a Dios».

La vigilia

Al caer la tarde, los padrinos llevaban al escudero a la capilla. Allí lo vestían con una túnica y una capucha marrones, como las de los frailes, para recordarle que se hacía caballero por motivos religiosos, para poder servir mejor a Dios.

Luego el escudero llevaba al altar una vela y, antes de entregarla, le clavaba una moneda de poco valor. La vela significaba su gratitud a Dios, y la

moneda, su gratitud al rey.

Después, tras darles las gracias, los padrinos lo dejaban solo en la capilla, y él se quedaba allí rezando. Pasaba toda la noche rezando y pensando en la nueva vida que iba a llevar como caballero y en cómo iba a ser mejor que hasta entonces. Esa larga noche de reflexión y oración se llamaba la vigilia.

La túnica

Al día siguiente, los padrinos vestían al escudero con una túnica roja forrada de blanco. El rojo significaba que debía estar dispuesto a derramar su sangre, si hacía falta, al servicio de Dios; el forro blanco, que debía ser limpio y puro por dentro y por fuera, en todo lo que pensara, dijera o hiciera, como nuestros scouts que cumplen el décimo artículo de la Ley Scout.

La tentación

Durante todo ese tiempo, el escudero no podía comer. Entonces se preparaba un banquete y él se sentaba a la mesa con sus padrinos. Ellos comían y bebían, y al escudero le ofrecían comida, pero tenía que rechazar todos los platos.

Así demostraba que resistiría las tentaciones y que tenía un carácter lo bastante fuerte para dominar sus deseos.

El espaldarazo

Llegaba entonces la escena final, en la que el escudero era llevado ante el rey para que lo armara caballero.

Se formaba una procesión en la que los padrinos conducían al futuro caballero ante el rey. Uno de ellos llevaba su espada con la empuñadura hacia arriba, y de ella colgaban el cinturón y las espuelas, atados con una cinta blanca.

El rey tomaba las espuelas y se las daba a los padrinos para que se las pusieran. Significaban que el caballero debía estar listo para cumplir su deber con rapidez y diligencia, obedeciendo las órdenes pronto y de buen grado. Se le entregaba la espada como señal de desafío a su mayor enemigo, es decir, al demonio.

Después, el rey le ceñía el cinturón y le colgaba la cinta blanca del hombro izquierdo, como la llevan hoy los dirigentes scouts. El escudero, arrodillado ante el rey, alzaba las manos y los ojos al cielo, mientras el rey, con una espada desenvainada, le tocaba los hombros con la hoja y luego le daba un golpe en el cuerpo con la mano.

Ese golpe se llamaba el *buffet* y servía para recordarle que, como caballero, tenía un punto débil, su honor, y que cualquier ataque contra él debía dolerle más que ninguna otra cosa.

Después, el rey tomaba al escudero de las manos y lo saludaba como caballero en el pleno sentido de la palabra.

Así, la representación del Rover Moot mostró la ceremonia completa tal como se hacía antiguamente. A continuación vino la ceremonia en la que algunos scouts mayores de diecisiete años iban a convertirse en Rover Scouts, cada uno acompañado de dos Rovers como padrinos. Esta ceremonia se llama la Presentación.

Como los antiguos escuderos, los scouts se lavaron primero las manos en una gran palangana de latón que yo sostenía, mientras uno de los padrinos les echaba el agua y el otro se las secaba con una toalla. Con ello se purificaban de todo lo que hubieran hecho mal o tontamente. Después

vino la vigilia: se apagaron las luces y cada scout reflexionó sobre su vida y sobre qué iba a hacer con ella.

Aconsejé a cada uno que mirara su vida como lo haría al final de ella: que echara la vista atrás, viera en qué había fallado y pensara qué haría para mejorar. Lo principal, les dije, es cumplir tu deber para con Dios y con el prójimo, y dejar la mala costumbre de pensar en ti mismo y en tu propio provecho.

Recordé a aquellos muchachos que, mientras fueron scouts, debían prepararse y capacitarse para obrar bien y ayudar al prójimo, pero que ahora, como Rovers, toda su obligación era servir a los demás lo mejor posible y de cualquier forma que pudieran.

Entonces los scouts volvieron a presentarse ante mí y, uno a uno, repitieron la Promesa Scout como Rovers. Cuando cada uno terminaba, yo le estrechaba la mano para recibirlo como Rover y le decía: «Confío en ti y en tu honor: harás cuanto puedas por cumplir tu Promesa».

Al decir la palabra «honor», le daba un golpe en el hombro para recordarle, como a los caballeros, que su punto débil era su honor, y que debía sentir como un golpe que alguien dijera alguna vez que no era recto, veraz y limpio, es decir, honrado en todo lo que hacía.

Y ahora, scouts, recordad esto: al hacer vuestra Promesa, sabéis que se confía en vuestro honor, en que haréis todo lo posible como scouts. Los demás, al observaros, pueden ver lo honrados que sois por la forma en que cumplís vuestra Promesa de obedecer los artículos de la Ley Scout y de hacer una Buena Acción por los demás.

Héroes

Cuando empecé a dibujar, no di clases con ningún maestro. Aprendí solo, sobre todo mirando los cuadros de buenos artistas y copiando sus dibujos

y pinturas. Así llegué a dibujar lo bastante bien como para esbozar lo que veía y para dibujar a Tomasito el Pie Tierno y otros dibujitos para la revista *The Scout*.

Pues bien, de forma parecida leí las vidas de los héroes de antaño, y de ellos aprendí mucho de lo que uno debe saber hacer para cumplir con su deber.

A los muchachos les aburren las clases de historia en la escuela. A mí también me pasaba, hasta que me di cuenta de que, si aprendía lo que hicieron otros hombres cuando se vieron en apuros, sabría qué hacer si alguna vez me encontraba en un caso parecido. Y os puedo decir que eso me ha ayudado muchas veces, así que aconsejo a los scouts que hagan lo mismo.

Leed historia para estudiar las vidas y aventuras de hombres valiosos, y tratad de imitarlos igual que copiáis el estilo de dibujo de un artista.

Por ejemplo, he escrito mucho en la revista *The Scout* sobre Drake, el gran marino. No repito la historia de sus aventuras solo para divertirlos, sino para enseñaros cómo un hombre valiente y patriota superó con éxito muchas dificultades y peligros.

Veréis una y otra vez cómo, cuando tuvo que plantar cara a grandes problemas, cuando le atacó la fiebre, cuando sus hombres se amotinaron, cuando cruzaba mares desconocidos en barcos frágiles y con pocos víveres, nunca dejó que el miedo lo dominara: siguió adelante pensando solo en cumplir con su deber, y siempre salió victorioso.

De todas las biografías que leí de niño, mi héroe era el capitán John Smith. Su espíritu alegre, jovial y aventurero; su astucia y su paciencia; sus lances arriesgados; su caballerosidad y su fe religiosa: todo eso me llegaba tan hondo que, siempre que me encontraba en un gran aprieto en la vida, solía preguntarme: «¿Cómo lo habría intentado John Smith?». Y así, por lo general, se me ocurría qué hacer.

Sin embargo, no hace falta remontarse a tiempos antiguos para encontrar héroes. Todavía hoy hay algunos a los que podemos estudiar y seguir.

En sus vidas, todos ellos siguieron, ante todo, el ejemplo de aquel gran héroe, Cristo, que dio su vida para enseñarnos a estar Siempre Listos para hacer el bien a los demás, aunque nos cueste la vida. Durante su vida en la tierra, vivió de un modo parecido a como vivimos hoy muchos de nosotros, como uno más entre la multitud. Así que, en las peores dificultades, basta con que te vuelvas hacia Él y pienses: «¿Qué haría Cristo en mi lugar?», y enseguida sabrás cómo afrontar el problema.

¡Sí! Te aconsejo que estudies historia, que leas las vidas y aventuras de hombres honrados y la historia de Cristo. Recuérdalo e intenta obrar en todo lo que hagas como lo habrían hecho ellos; así no te equivocarás, y quizá tú mismo llegues a ser un héroe.

Sir Francis Drake, el terror del Caribe

Hace unos años navegué por el Caribe. Cualquiera que haya leído algo sobre piratas sabe que el mar Caribe baña el norte de Sudamérica, que ocuparon los españoles entre 1500 y 1700.

Este mar, que rodea las Indias Occidentales, era en aquel tiempo el escondite de piratas, bucaneros, corsarios y toda esa alegre chusma que acechaba a los barcos españoles cargados de tesoros.

Es un trozo de mar azul que centellea bajo un sol abrasador, barrido por brisas constantes y salpicado de islas cuyas bahías se esconden entre las palmeras. Se mire como se mire, era un lugar ideal para los piratas, y lo seguiría siendo si todavía los hubiera.

Una de las ciudades más antiguas del Caribe es Cartagena. Se alza orgullosa como hace cientos de años: una ciudad de catedrales y grandes

edificios, rodeada de murallas y baluartes, a orillas de una laguna o brazo de mar que tiene una sola entrada, muy estrecha y bastante alejada de la ciudad.

Fue aquí donde aquel viejo lobo de mar, sir Francis Drake, llevó a cabo una de sus audaces expediciones. En 1586 entró en la laguna con varios barcos y los fondeó en el extremo de una estrecha península que lleva hasta la ciudad.

Los españoles adivinaron que los británicos desembarcarían y avanzarían a lo largo de la península, así que levantaron una sólida barricada de lado a lado y la defendieron con arcabuceros y cañones. Parecía que se habían hecho inexpugnables.

Pero los británicos, tras desembarcar, avanzaron sigilosamente y sin disparar, a cubierto siempre que podían, y no se reunieron hasta llegar junto a la barricada. A una señal, lanzaron un ataque violento y cayeron sobre el enemigo con hachas y cuchillos.

Los españoles, al ver que sus armas de fuego no les habían servido de nada, echaron a correr hacia la ciudad, con los británicos persiguiéndolos como una manada de lobos.

Cuando los defensores intentaban detenerlos, los británicos los acosaban con sus armas, y así cayó la ciudad.

Drake, con su acostumbrada cortesía, invitó a cenar a los principales personajes, en concreto al gobernador y al obispo, y antes de retirarse les pidió, y obtuvo, la suma de 110.000 ducados.

Drake, como Dick Turpin, Robin Hood y otros héroes bandoleros, salvó su reputación por ser amable y generoso además de valiente.

En otros puntos del Caribe combatió a los españoles y liberó a los nativos que ellos habían oprimido y esclavizado, con lo que se los ganó. Cuando capturaba a un español, no lo mataba de hambre, ni lo torturaba,

ni lo ejecutaba, como se acostumbraba entonces, sino que lo trataba con humanidad.

El ataque de Morgan

Portobelo es otro lugar interesante del Caribe. Fue aquí donde Morgan, otro aventurero (*rover*) británico, desembarcó y atacó la población (*N. del T.: B.-P. usa la palabra «rover», con minúscula, en el sentido de aventurero; con mayúscula, «Rover» se refiere al Rover Scout. Del mismo modo, «Scout» con mayúscula se refiere a los scouts, y «scout» con minúscula significa explorador*). Bajo un fuego nutrido, fabricó escalas, las apoyó contra las murallas y así conquistó la ciudad y la saqueó.

Morgan se hizo famoso por su ataque a Panamá, que estaba al otro lado del istmo del mismo nombre. El istmo de Panamá está cubierto de pantanos y selvas, y era un lugar mortal para el hombre blanco, porque la fiebre amarilla lo atacaba y mataba a muchísimos. Los españoles se las arreglaban para reunir en la ciudad de Panamá grandes cantidades de oro y plata de las minas del país, que luego enviaban por partes, a lomos de mulas o de llamas, a través de selvas y pantanos hasta Portobelo, para embarcarlas rumbo a Europa.

Tanto Drake como Morgan, además de capturar en alta mar los barcos cargados de tesoros, pensaron que sería un buen negocio esperar el paso de las recuas por tierra y hacerse así con un buen botín.

Cuando estuve allí, me pareció muy interesante descubrir que el camino de herradura de Panamá a Portobelo todavía existía, porque quienes lo usaban antaño lo habían empedrado con grandes piedras y aún se podía transitar.

Los scouts panameños habían hecho expediciones por él, recorriéndolo poco a poco y abriéndose paso a machetazos por la selva que lo había

cubierto en muchos tramos. Así habían visto el mismo camino por el que se transportaba el oro y en el que se enfrentaron los aventureros británicos y los soldados españoles.

Drake murió en Portobelo en 1596. Estaba a bordo de su barco, muy enfermo de fiebre, pero no quería rendirse a la enfermedad. Cuando se acercaban al puerto, se puso el uniforme, se ciñó la espada y empezó a subir a cubierta. Pero en la escalera cayó de espaldas: la enfermedad pudo con él, lo llevaron a su camarote y allí murió, al pie del cañón.

Como era marino, su tripulación pensó que debía ser enterrado en el mar y no en tierra, así que la flota viró y arrojaron su cuerpo por la borda. Entre sus barcos había dos que habían capturado a los españoles; los hundieron a los dos en el mismo sitio, uno a cada lado del lugar donde habían arrojado el cuerpo de Drake, para que custodiaran su tumba en el fondo del mar.

Cómo engañaron a Drake

La historia del ataque de Drake a la recua que llevaba el tesoro es interesante y divertida desde el punto de vista scout. Ya os he contado que el camino de Panamá a Portobelo, o a Nombre de Dios, en la costa atlántica, atravesaba veinte leguas de selva, y que por él se llevaba el tesoro a lomos de mula para embarcarlo en los galeones españoles rumbo a Europa. Drake desembarcó a un grupo de sus hombres para atacar y capturar una de esas recuas. Los llevó en marchas largas y duras a través de pantanos y bosques, bajo el calor húmedo de aquella región, apartados del camino para avanzar lo más en secreto posible y no dar ninguna señal de su presencia.

Uno de sus espías nativos se había enterado de que el guardián del Tesoro de Lima iba a recorrer aquel camino desde Panamá una noche determ-

inada, con una recua de catorce mulas: ocho irían cargadas de oro y una de joyas.

Había también otro convoy que llevaba comida y vino para los barcos españoles, además de algo de plata. Drake condujo a sus hombres a un punto adecuado para tender una emboscada, a medio camino entre Panamá y el pueblecito de Venta Cruz. Allí los escondió en un pastizal, mientras dos o tres exploradores indios salían a conseguir más información.

De pronto olieron humo. Era el humo del pedernal de un mosquete. Guiados por ese olor, los exploradores se arrastraron sigilosamente hasta encontrar a un soldado español dormido en su puesto.

Lo amordazaron para que no gritara, lo ataron y se lo llevaron en silencio. Drake lo interrogó y le sacó más información. Enseguida dividió a su partida en dos grupos y los colocó a ambos lados del camino, algo separados entre sí, de modo que, si la recua era grande o iba dividida en dos secciones, pudiera capturarla entera. Además, si había tiroteo, sus hombres no se dispararían unos a otros.

Después, Drake hizo que sus hombres se pusieran camisas blancas sobre la ropa para distinguirse del enemigo. Luego todos ocuparon sus puestos y se escondieron a esperar el convoy.

De pronto, en el silencio de la noche, oyeron a lo lejos el tintineo de los cencerros de las mulas y el ruido de los cascos sobre las piedras. A medida que el convoy se acercaba, la emoción de los hombres iba en aumento. De repente, desde la dirección contraria, se oyó acercarse un caballo solo, y apareció un oficial español que venía al trote desde Venta Cruz. Uno de los hombres de Drake, llamado Robert Pike, que se había pasado un poco con el brandy, se incorporó para ver mejor al que pasaba. Sus compañeros tiraron de él enseguida, pero el jinete también era un buen explorador.

Vio a aquel hombre con un atuendo tan raro e inmediatamente sospechó que algo iba mal. En lugar de detenerse y dar media vuelta, se dio prisa en ir al encuentro de la recua, cuyos cencerros también había oído.

Los piratas escuchaban con ansiedad, sin saber si los había visto o no; pero, para su alivio, los cencerros de las mulas seguían tintineando. Las mulas se acercaban más y más, hasta que se dibujaron en la oscuridad con la carga a lomos. Iban derechas a la emboscada.



El Caribe y sus puertos

Entonces sonaron los silbatos de los oficiales, y los hombres se apoderaron rápidamente de las mulas y de sus arrieros. No escapó ninguno. Los piratas descargaron las mulas y rasgaron a toda prisa los fardos, solo para encontrar lana, carne seca, pan y vino. ¡Solo dos fardos llevaban un poco de plata! ¡El maravilloso cargamento de oro y joyas por el que tanto habían luchado no estaba allí!

Entonces Drake se acercó a los arrieros y los interrogó. Al final le contaron que el oficial del caballo había ido a avisar a su jefe de que acababa de ver a un hombre escondido entre la maleza con una camisa blanca.

Los nativos no llevaban camisas blancas. Ningún español se escondería a medianoche. Las camisas blancas solían llevarlas quienes hacían ataques nocturnos. Así que, atando cabos, habían llegado a la conclusión de que alguien había tendido una emboscada a la recua.

En aquel momento, la recua iba dividida en dos: la parte de delante llevaba el oro y el tesoro; la otra, víveres para la travesía.

El jefe detuvo la primera parte de la recua y ordenó a la segunda que siguiera adelante como si no hubiera pasado nada, para que la capturaran a ella si había una emboscada. Si todo resultaba ser una falsa alarma, las mulas del tesoro la seguirían al cabo de un rato.

Así lo hicieron, y en cuanto el jefe oyó el ruido del ataque de los piratas contra la otra parte de la recua, hizo dar media vuelta a las mulas en silencio y volvió a toda prisa a Panamá.

Engañado, pero no derrotado

Drake había sido engañado. ¿Y creéis que se alteró por eso? Ni mucho menos. Era un explorador. Cuando a un scout le golpean por un lado, no se rinde: busca otro. Su lema es «No digas nunca que te mueres hasta que estés muerto», ¿verdad? En esta ocasión, Drake comprendió que no tenía sentido perseguir a las mulas hasta Panamá, donde todos estarían preparados para hacerles frente.

Tampoco tenía sentido devolver a sus hombres a los barcos con las manos vacías después de tantas penalidades, así que trazó en el acto un nuevo plan.

Dejó que sus hombres se comieran las provisiones que habían encontrado en la recua y luego, montándolos en las mulas capturadas, convirtió a sus marinos en dragones y cabalaron hacia Venta Cruz. Al amanecer llegó cerca del pueblo.

De nuevo, gracias al olor del humo que percibieron sus exploradores, supo enseguida que la guarnición había recibido la voz de alarma y los esperaba escondida en la maleza, a las afueras del pueblo.

Drake hizo desmontar a sus hombres y los llevó con sigilo muy cerca de la posición enemiga. Entonces salió al descubierto y pidió al comandante español que le dejara entrar en el pueblo. Como el comandante se negó, Drake disparó su pistola, y los españoles escondidos creyeron que era la señal de su comandante para abrir fuego. Así lo hicieron, aunque no veían a más enemigo que a Drake.

Recibió dos o tres heridas, pero fueron minucias que no parecieron afectarle mucho. Se había expuesto de ese modo para atraer el fuego de los españoles. Fue una acción arriesgada muy propia de Drake, que la llevó a cabo él mismo: como un verdadero scout, nunca pidió a otro que hiciera lo que él no habría hecho.

Lo bueno fue que los españoles habían descargado sus armas, y antes de que tuvieran tiempo de recargar sus viejos arcabuces, los hombres de Drake se les echaron encima con hachas y cuchillos.

Los españoles, sin poder disparar, se retiraron a toda prisa al amparo de las murallas, pero los piratas los siguieron tan de cerca que entraron en el pueblo junto con ellos antes de que pudieran cerrar las puertas, y así tomaron la plaza.

John Smith de Virginia

El capitán John Smith fue un gran tipo y otro lobo de mar británico. Espero que todos los que lleven el honroso apellido Smith lo consideren uno de sus antepasados e imiten su buen ejemplo. ¡Si lo hacen, Inglaterra tendrá una abundante cosecha de hombres valientes! Los que no se apelliden Smith, pero se llamen John, pueden tenerlo por el abuelo de su padrino, y los que no sean ni Johns ni Smiths pueden seguir su ejemplo como HOMBRE.

El capitán John Smith nació en Willoughby, en Lincolnshire, en 1580. Tenía dieciocho años cuando murió su padre, en 1598, y se lanzó a buscar fortuna en Francia y Holanda, donde aprendió el oficio de soldado.



El capitán John Smith

Tras una breve estancia en Inglaterra, volvió a partir en 1600 y vivió muchas aventuras en el este de Europa, donde sirvió a las órdenes del archiduque de Austria y de otros comandantes, luchando contra los turcos. Su espíritu e ingenio le dejaron en muy buen lugar en el asedio de Lemb-

ach, cuando inventó un sistema de señales para la guarnición, acosada por los turcos, que acabó por poner fin al asedio. Así es como lo hizo:

El comandante de las tropas de socorro, el coronel Kissell, no conseguía hacer saber a los suyos, encerrados en la plaza, que él estaba fuera, listo para ayudarlos.

El capitán Smith le contó que unos meses antes había ensayado un método de señales con el general Ebersbaught, que por entonces mandaba la guarnición de la ciudad sitiada. El coronel Kissell le dio unos guías que, en la oscuridad de la noche, lo llevaron a una montaña, donde encendió tres antorchas a la misma distancia unas de otras. El gobernador de la ciudad las vio.

Aunque estaba a 7 millas (unos 11 kilómetros) de distancia, Smith le transmitió este mensaje:

El jueves por la noche atacaré por el este; al toque de alarma, salid.

El general Ebersbaught contestó del mismo modo que así lo harían, y así se hizo.

Este era el código de señales de Smith. Para cada letra del alfabeto de la A a la L, hacía con una antorcha tantos destellos como indicaba su posición contando desde la A. Así, la A era un destello; la B, dos; la C, tres, y así hasta once para la L. Todas las letras posteriores a la L se hacían con destellos dobles, contando del mismo modo: la M, un destello doble; la N, dos, etc. El final de cada palabra se indicaba con tres luces. Después de cada letra se hacía una pausa para que el observador pudiera anotarla, y cuando lo había hecho respondía con una luz.

Era un método lento, pero muy fácil y eficaz. Pruébalo.

Por haber matado a tres campeones turcos en tres combates singulares, librados a la vista de ambos ejércitos, el príncipe de Transilvania le

concedió un escudo de armas.

Los turcos lo hicieron prisionero en la batalla de Rothenthurm, lo vendieron como esclavo y lo enviaron a Constantinopla. Allí se hizo amigo de una dama turca de alta alcurnia y lo llevaron a Viena, donde, tras sufrir muchos malos tratos a manos de su amo, un bajá, Smith lo mató y escapó.

Más tarde, Smith fue nombrado capitán de una expedición a Virginia, en los Estados Unidos, que llevaba gente para colonizar el país. Tuvo un sinfín de dificultades con su propia gente y con los pieles rojas. Una vez lo capturaron e iban a matarlo cuando Pocahontas, la hija del jefe Powhatan, intercedió por él y le salvó la vida. Después se hizo amigo de los indios, hasta el punto de que Pocahontas se convirtió al cristianismo, se casó con el teniente de Smith y se fue a vivir a Inglaterra, donde murió.



El capitán John Smith, con su guía indio atado a la muñeca, atraviesa un pantano; poco después, los pieles rojas los capturaron

Las aventuras de Smith podrían llenar un libro, y de hecho lo llenan. Se enfrentaba sin cesar a dificultades y peligros, siempre con una sonrisa y con la determinación de salir adelante. Es un buen ejemplo para los gañanes que quieren hacerse hombres. Uno de sus dichos que vale la pena recordar es: «Imitemos a nuestros antepasados para ser sus dignos sucesores». Si tú lo imitas a él, serás tan hombre como él.

Exploradores portugueses

Hace algún tiempo, delante de numerosos scouts, el embajador de Portugal me impuso la Orden de Cristo como reconocimiento a lo que los scouts estaban haciendo en su país.

Al darle las gracias, le dije que me sentía especialmente honrado, porque esa era la misma orden que se había concedido a los antiguos scouts marinos de Portugal.

El príncipe Enrique, llamado el Navegante por sus numerosos viajes de aventura y por sus ingeniosos inventos para ayudar a los marinos a orientarse, fue gran comendador de la Orden de Cristo, y gracias a él Portugal tuvo un número considerable de exploradores y descubridores.

Por lo visto, a una o dos personas les pareció que había alabado demasiado a los portugueses, y me dijeron:

—¿Y qué hay de nuestros propios lobos de mar, como Hawkins, Drake, Raleigh y Gilbert?

Tuve que defenderme diciendo:

—Lean la historia y verán que el cabo de Buena Esperanza lo descubrió Díaz en 1487; la India, Vasco de Gama en 1498; Brasil, Cabral en 1500, y Sudamérica, al año siguiente, Américo Vespucio. Y Magallanes descubrió ese terrible paso del sur de Sudamérica en 1519.

Todos ellos eran portugueses o españoles.

Es cierto que Hawkins exploró Brasil; que Martin Frobisher buscó el paso del Noroeste en tres viajes distintos; que sir Walter Raleigh exploró las Indias Occidentales y el río Orinoco, al norte de Brasil; que William Adams fue el primero en llegar a Japón, en 1600; que sir Humphrey Gilbert fundó la colonia de Terranova; que John Hawkins abrió el comercio

con África Occidental, y que sir Francis Drake dio la vuelta al mundo siguiendo a Magallanes por el estrecho que este había descubierto.

Pero hay una diferencia de fechas: los descubrimientos de los portugueses se hicieron en tiempos de los padres y los abuelos de nuestros hombres. Si nuestros marinos se enfrentaron a dificultades y peligros con barcos pequeños e inadecuados, instrumentos de navegación pobres y una alimentación deficiente, eso dice mucho de la audacia de quienes, en condiciones todavía peores en todos los aspectos, se lanzaron antes que ellos en busca de lo desconocido.

A decir verdad, hay que dar honor a quien honor merece y recordar que, aunque los británicos somos gente de buena ley, no somos los únicos guijarros de la playa.

Espero que lo recordéis cuando os encontréis con vuestros hermanos scouts de otros países en los Jamborees.

El abuelo de mi padrino

Hace más de cien años que nacieron los ferrocarriles en Inglaterra.

Todos los scouts saben que George Stephenson fue el hombre que puso en marcha las locomotoras y que su hijo Robert fue quien las perfeccionó.

Robert Stephenson fue mi padrino, así que, naturalmente, seguí con gran interés el centenario. Pero en George Stephenson hay mucho más que esos hechos: fue un hombre que reunía todas las cualidades que vosotros, amigos, formados como scouts, deberéis tener cuando seáis hombres.

Nunca fue a la escuela. Aprendió por su cuenta, como puede hacerlo cualquiera que se lo proponga y quiera de verdad progresar.

Era un niño pobre, hijo del fogonero de una mina de carbón cercana a Newcastle upon Tyne. En aquella época había máquinas de vapor fijas que subían los vagones de carbón tirando de ellos con cuerdas a lo largo de raíles de madera. Todavía no se había desarrollado la idea de construir máquinas de vapor que se movieran por sí mismas, es decir, locomotoras.

George Stephenson nació en 1781 en una cabaña de Wylam, cerca de Newcastle, que he visto muchas veces. De muchacho ganaba dos peniques al día cuidando vacas y, mientras tanto, modelaba pequeñas máquinas de barro, con trozos de paja a modo de tubos y varillas.

A los quince años consiguió trabajo como ayudante de fogonero, y a los diecisiete le encargaron la máquina en la que trabajaba su padre, de modo que pasó a ser el jefe de su propio padre.

Siempre intentaba mejorar su máquina, y era tan hábil que le fabricaba piezas nuevas. Visitaba otras minas para estudiar sus máquinas y quería conocer los nuevos inventos, pero se encontraba atado porque no sabía leer ni escribir. Tampoco sabía aritmética, así que no podía hacer los cálculos que necesitaba. Pero estaba decidido a no ser un gañán. Comprendió que nunca podría seguir adelante con sus inventos si no aprendía. Así que, a los dieciocho años, empezó a ir a la escuela nocturna después del trabajo, y allí aprendió muy pronto lo que quería.



George Stephenson va a la escuela a los dieciocho años

Tuvo que pagarse los estudios, y para ello criaba y vendía conejos; además, en sus ratos libres arreglaba y hacía zapatos.

También estudiaba los pájaros y sus costumbres, y se hacía amigo de ellos. Un mirlo vivió en su casa todo un invierno. Cuando llegó el verano,

se fue volando, buscó pareja e hizo su vida, y cuando terminó volvió a vivir en la cabaña.

Entre los zapatos que arreglaba estaban los de una guapa joven que servía en una granja vecina, con la que se casó en 1802.

Tuvieron un hijo pequeño antes de que ella muriera. Ese hijo fue Robert, mi padrino.

Poco después de la muerte de su mujer, su padre se quedó ciego por una explosión de vapor en su máquina. Así que George tuvo que cuidar a la vez de su padre y de su hijo pequeño.

Eran malos tiempos. Inglaterra estaba en guerra con Francia, los alimentos estaban caros y los negocios iban mal, algo muy parecido a lo que ocurrió después de la Gran Guerra (*N. del T.: se refiere a la Primera Guerra Mundial, 1914-1918*). No había subsidio para los parados y los sueldos eran muy bajos.

A George le costaba mucho mantener su casa, a su padre y a su hijo con lo que ganaba. La mayoría de sus amigos se gastaban el jornal apostando en peleas de gallos o de perros y, cuando ganaban, se bebían las ganancias. Pero George siempre se mantuvo al margen: veía que, a la larga, no compensaba. En cambio, buscó más trabajo. Después de arreglar un reloj viejo y fijarse en cómo funcionaba, empezó a reparar relojes en su tiempo libre.

Un día fue a ver una máquina nueva que habían instalado en una mina cercana para sacar el agua que entorpecía el trabajo. La máquina funcionaba mal y no achicaba el agua lo bastante deprisa. Stephenson la observó y vio en qué podía mejorarse su funcionamiento. Se ofreció a arreglarla, la desmontó, hizo algunos cambios y, cuatro días después, la máquina funcionaba alegremente y sacaba el agua con mucho éxito. Por ello le regalaron diez libras y, además, se ganó fama de buen operario. Desde entonces lo llamaban para ayudar cuando fallaban otras máquinas.

¿Fuerza o inteligencia?

Después de escribir lo anterior sobre George Stephenson, tuve que salir en coche a hacer unas gestiones. Por el camino me encontré con un anciano que, evidentemente, necesitaba que lo llevaran, así que lo invité a subir.

Mientras viajábamos, charlamos, y así me enteré de que, aunque estábamos en Hampshire, mi pasajero era del norte, de Darlington, donde se estaba celebrando el centenario del ferrocarril. De modo que hablamos de George Stephenson, y me contó esta historia sobre él.

Le habían pedido a George que fuera a reparar otra bomba en una mina de carbón vecina, y lo hizo con todo éxito. Entonces el encargado le preguntó cuánto le debía, y George respondió:

—Cinco guineas (*N. del T.: una guinea equivale a una libra y un chelín*).

Al encargado le pareció mucho, teniendo en cuenta el poco tiempo que había trabajado. Pero George le explicó que solo le cobraba cinco chelines por su tiempo y sus herramientas.

—Entonces, ¿las cinco libras de qué son? —preguntó el encargado.

—Ah —dijo George—, eso es por mi cerebro.

Recuerda esta historia cuando oigas quejarse, como oirás alguna vez, de que al que usa la cabeza se le paga mejor que al que usa la fuerza.

Este sencillo trabajador veía la diferencia de valor entre una cosa y otra, y cobraba en consecuencia. Sabía que, si nadie inventara o descubriera cosas con su cerebro, los trabajadores no tendrían nada que utilizar; y que, del mismo modo, el hombre inteligente que inventa algo necesita la ayuda del hombre musculoso para fabricarlo o usarlo.

Tienen que trabajar juntos, cada uno haciendo su parte, si se quiere que el trabajo salga bien. Como he dicho muchas veces, es como un equipo de críquet: cada jugador tiene que jugar en su puesto y apoyar a los demás, sin buscar su propia gloria, sino que gane su equipo.



Inteligencia y fuerza trabajando juntas

Cómo «Geordie» salvó miles de vidas

Geordie Stephenson tenía tanta inteligencia como fuerza y, lo que es más, una gran audacia y perseverancia: era capaz de «aguantar firme» aunque las cosas parecieran ir mal.

Como su cabeza no paraba de trabajar, inventó muchas cosas. Por ejemplo, hizo un pestillo que se cerraba solo para la verja de su jardín, y un espantapájaros mecánico para ahuyentar a los pájaros de sus semillas y de su fruta. Construyó una máquina para mecer la cuna de su bebé que funcionaba con el mismo mecanismo del asador en el que cocinaba la cena. Y fabricó una lámpara que sumergía en el agua para atraer a los peces y pescarlos de noche. Como estaba lleno de ideas y era hábil, podía construir todo lo que inventaba. Su ejemplo fue la mejor formación posible para su hijo, y muy pronto Robert empezó a ayudarle en el taller.

Entre los dos llevaron a mayor escala los modelos e inventos caseros. Por ejemplo, la lámpara que usaba bajo el agua le dio la idea de hacer una lámpara de minero que pudiera usarse sin peligro en las minas de carbón, donde los mineros estaban expuestos a explosiones provocadas por la llama al entrar en contacto con el gas metano acumulado.

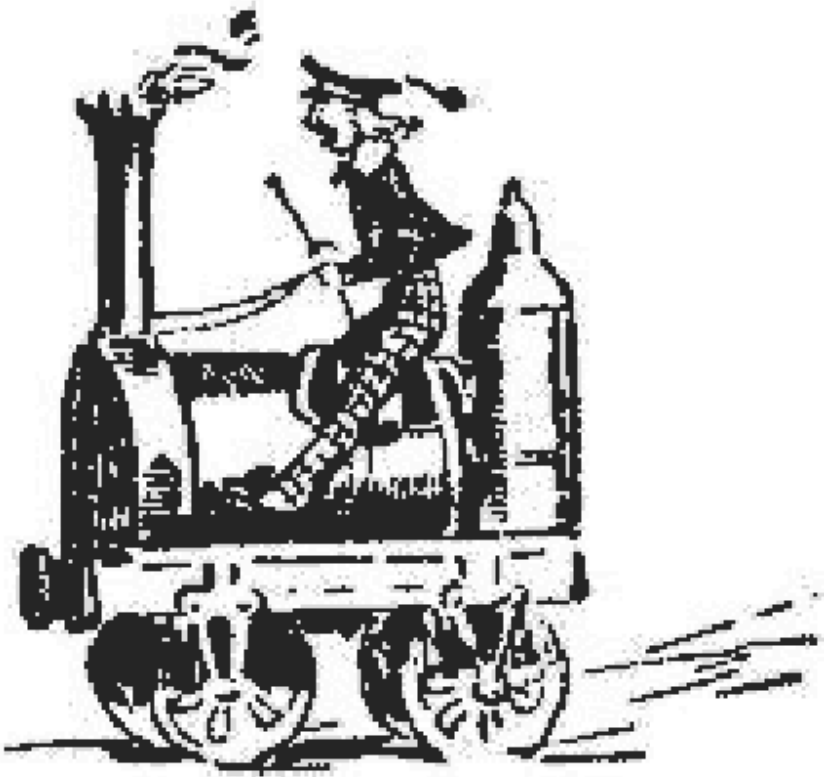
Esto ocurría en 1815. Sir Humphry Davy, un hombre de ciencia, inventó una lámpara parecida, basada en sus conocimientos sobre los gases, al mismo tiempo que Stephenson hacía la suya, basada en su propia experiencia en la mina.

Cuando Stephenson terminó su lámpara, no la probó con un poquito de gas en su taller: se arriesgó a bajar a una mina donde había un escape de gas para ver si explotaba o no al meter la lámpara.

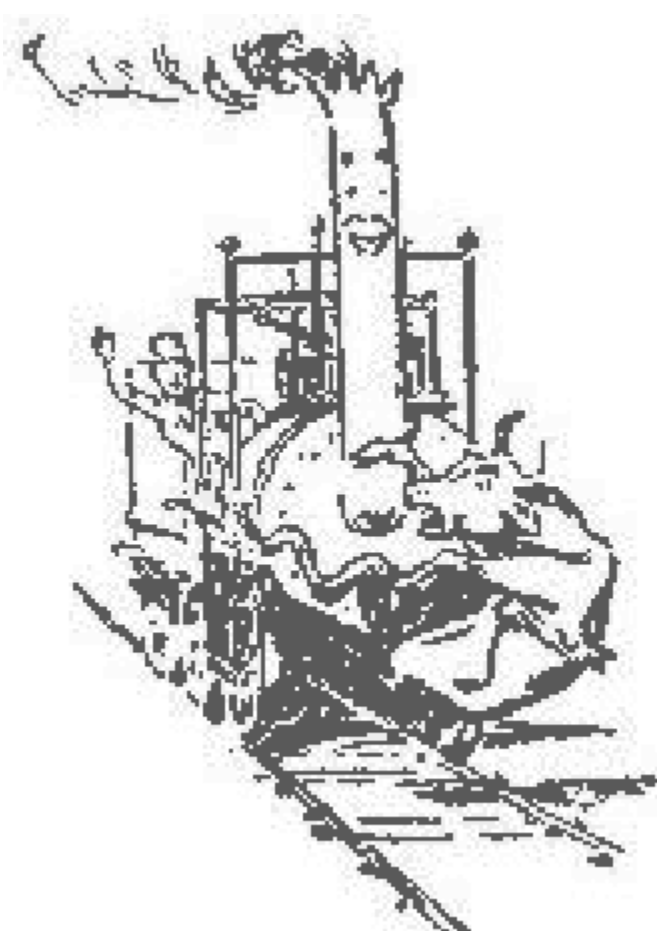
Debió de ser un momento angustioso para él, porque se jugaba la vida; pero, por suerte, todo salió bien. A sir Humphry Davy le concedier-

on 2000 libras por su invento, y cuando se presentó la lámpara de Stephenson a las autoridades, pensaron que había copiado la idea de sir Humphry. Cuando comprobaron que nunca había oído hablar de él, le dieron 100 libras.

El público añadió 1000 libras más. Pero lo que más alegró a Stephenson, más que todo el dinero, fue que los mineros hicieran una colecta y le regalaran un reloj de plata en señal de gratitud por haber inventado un aparato que les salvaba la vida.



Las locomotoras, un pasatiempo para muchachos



Peor para la vaca

La primera locomotora

Stephenson no fue el primero que inventó la locomotora. En 1801, cuando él tenía diecinueve años, otro hombre, Richard Trevithick, construyó

un carruaje de vapor que circulaba por un camino corriente; pero nunca llegó a generalizarse.

El señor Blackett, dueño de una mina cercana a la casa de Stephenson en Wylam, probó el carruaje de Trevithick e intentó mejorarlo para arrastrar los vagones de carbón de la mina, pero no lo consiguió.

Stephenson estudió con atención estas máquinas y, por fin, decidió hacer una mejor con la ayuda de Thirlwall, el herrero de la mina donde trabajaba.

Trabajaron en ello durante diez meses y, el 25 de julio de 1814, la probaron: fue capaz de arrastrar 30 toneladas cuesta arriba a 4 millas por hora (unos 6,5 kilómetros por hora). A partir de entonces funcionó con regularidad durante más de un año, mientras Stephenson descubría sus puntos débiles y planeaba una máquina mejor.

Y, en efecto, hizo una máquina mejor que fue todo un éxito. Pronto tuvo cinco máquinas funcionando en un pequeño ferrocarril de 8 millas que arrastraba vagones de carbón en la mina de Killingworth. Esto fue en 1822.

El primer ferrocarril

Entonces nació la idea de hacer un ferrocarril más grande. Se formó una compañía para reunir el dinero con el que comprar los terrenos y construir la vía de un ferrocarril de Darlington a Stockton.

¿Cuál creéis que fue la mayor dificultad para construir esta línea? No fueron los puentes ni las trincheras en los cerros. No: fue la negativa del duque de Cleveland a dejar que la vía atravesara sus tierras, porque los trenes espantarían a los zorros y le estropearían las cacerías.

Por fin se construyó la vía, y el 27 de septiembre de 1825 se inauguró la línea con gran pompa. Delante iba un jinete con una bandera. Le seguía

una locomotora conducida por George Stephenson, que arrastraba un convoy de treinta vagones, unos llenos de pasajeros y otros de carbón.

Arrancaron a 5 millas por hora, una velocidad que se consideraba muy adecuada para que los pasajeros disfrutaran del paisaje y para transportar las toneladas de carbón por el país. Luego Stephenson le dijo al jinete que se apartara de la vía porque iba a ir más deprisa, y a los pocos minutos los asombrados pasajeros se encontraron corriendo ¡a 12 millas por hora!

Aquella velocidad se consideraba excesiva para el uso normal. El señor Nicholas Wood, que escribía sobre los ferrocarriles de la época, decía que lo que la gente podía esperar de los trenes eran 6 millas por hora, y que ¡era una locura imaginar que pudieran ir a 16 o 18 millas por hora!

Se llevaría una buena sorpresa si resucitara y viera nuestros trenes expresos, que circulan a 60 o 70 millas por hora.

George Stephenson sostenía que el que decía locuras era el señor Wood y, para demostrarlo, hizo que su vieja máquina, la *Rocket*, corriera a 29,5 millas por hora arrastrando una carga de 9,5 toneladas.

«Buffalo Bill»

Un scout conocido en todo el mundo, el coronel Cody, «Buffalo Bill», murió hace muchos años en los Estados Unidos. Era especialmente conocido por los scouts de Norteamérica, pero también es un héroe para los de muchos otros lugares del mundo, porque en los últimos años de su vida visitó casi todos los países civilizados con su espectáculo del Salvaje Oeste.

¿Por qué lo llamaban Buffalo Bill?

Se alistó en la caballería de los Estados Unidos y se hizo muy famoso como explorador. Después firmó un contrato para abastecer de carne a los

hombres que construían el ferrocarril Kansas-Pacífico, que cruzaba el país, y conseguía esa carne cazando búfalos.

Se dice que mató 4820 en dieciocho meses. ¿Cuántos cazaría al día? Me parece que unos nueve. ¡Eso es muchísimo! Con esto no digo que lo hiciera ni que no lo hiciera: solo cuento lo que he leído.

En cualquier caso, lo llamaban Buffalo Bill por su gran éxito como cazador de búfalos.

Aventuras de un muchacho

Fue un pionero a la antigua usanza en las praderas del oeste de los Estados Unidos, y empezó a serlo cuando era casi un niño.

Más adelante reunió a unos cuatrocientos vaqueros e indios y viajó por todo el mundo para enseñar a la gente cómo era la vida del Oeste muchos años atrás.

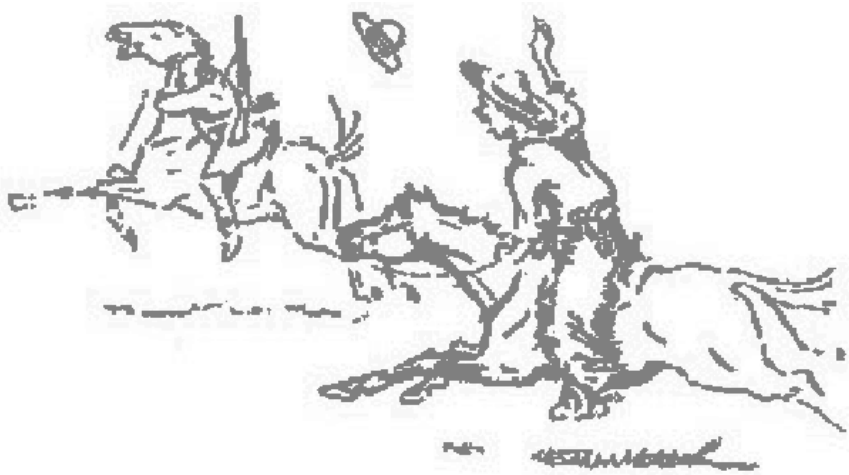
En una ocasión, cuando cazaba búfalos, un príncipe de sangre real fue de cacería con él, acompañado de algunos amigos, para conocer este deporte.

Mientras galopaban detrás de una manada, uno de los hombres del coronel Cody se acercó a caballo y le gritó:

—Oiga, coronel, uno de sus reyes se ha caído del caballo tres veces. Se puede hacer daño si le vuelve a pasar. ¿Qué hacemos?

Y Cody le respondió a gritos:

—¡Átale la corona con un pañuelo por debajo de la barbilla y amárralo a la silla con una cuerda! ¡Así irá de maravilla!



El vaquero y el príncipe

Buffalo Bill y los Boy Scouts

Buffalo Bill se interesó mucho por los Boy Scouts y fue Jefe de Tropa en su país.

Una vez llevé a Canadá una Tropa que, desde allí, fue a visitar al coronel Cody. Fue muy amable con los muchachos, les enseñó muchas habilidades scouts y les presentó a algunos de sus exploradores pieles rojas.

Uno de nuestros scouts sacó una foto magnífica en la que aparecían juntos Buffalo Bill, un piel roja y uno de nuestros scouts.



De izquierda a derecha: Buffalo Bill, un scout y un explorador piel roja

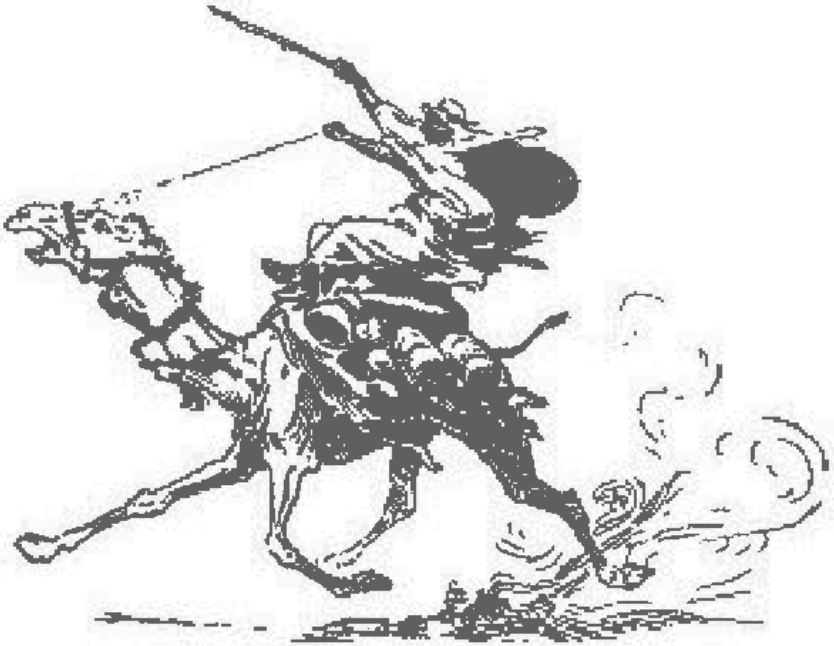
Buffalo Bill decía que no había nada en el mundo como el Escultismo para hacer de un muchacho un hombre completo, capaz de cuidar de sí mismo y digno de confianza para salir adelante en las situaciones más difíciles.

¿Tenía razón?

Slatin Pachá

«Rowdy House» (*N. del T.: algo así como «Casa Alborotada»*) era el nombre que leí hace algunos años en la verja de una casa de Jartum. Un nombre curioso para una casa, aunque desde luego era un lugar alegre. Era el hogar de un hombre famoso, sir Rudolf Slatin Pachá, gobernador de Omdurmán, la ciudad nativa situada en la orilla del Nilo opuesta a Jartum. Si quieres un scout, ahí lo tienes.

En 1884 había sido gobernador de una provincia del Sudán, pero cayó prisionero de los sudaneses cuando estos se rebelaron contra sus gobernantes, guiados por el Mahdi, o profeta. Durante doce largos años fue esclavo. ¡Imagínate, doce años! Pero, como un verdadero scout, se mantuvo alegre y lleno de fe todo el tiempo, y al final logró escapar. Estaba solo, vigilado y a más de 1000 millas de desierto de sus amigos. La fuga parecía imposible, pero él le quitó el «im» a la palabra «imposible», se hizo con un camello y escapó a Egipto. Aquello supuso semanas de viaje nocturno, escondiéndose y valiéndose por sí mismo como solo un verdadero scout sabe hacerlo. Pero llegó al final.



La huida de Slatin

Esto te demuestra lo que la audacia y el espíritu scout pueden hacer por ti, por negra que parezca la situación.

Selous, perseguido por los mashukulumbwe

Conocí a otro hombre que escapó de forma asombrosa: Fred Selous, un famoso cazador de elefantes de Sudáfrica. Había ido con dos cazadores nativos a la región situada al norte del Zambeze, hoy conocida como Rodesia del Norte, pero que en aquel tiempo (1887) estaba ocupada por una tribu salvaje llamada los mashukulumbwe.

Había acampado cerca de uno de sus poblados, donde parecían muy amistosos. La segunda noche notó que el poblado estaba demasiado tranquilo, lo cual le hizo sospechar y ponerse alerta. Luego se dio cuenta de que sus dos «muchachos» —como se llama a los nativos en Sudáfrica— también estaban inquietos y alerta. Cargó el rifle, se puso los zapatos y les dijo a los muchachos que echaran arena a la hoguera del campamento para que su luz no ayudara al enemigo. Uno o dos minutos después, desde muy cerca, sonaron de pronto los disparos de tres rifles. Él mismo lo cuenta así:

Las tres balas que dispararon de frente eran sin duda para Paul, para Charlie y para mí; pero, por suerte, ninguno de los tres resultó herido. Mientras yo cogía mi rifle, que estaba sobre unas mantas a mi lado, Paul y Charlie saltaron hacia delante. «¡A la hierba!», les dije en holandés, preparándome para seguirlos.

A la descarga de los rifles le siguió inmediatamente una nube de azagayas que oía atravesar los grandes sacos de cuero en los que llevábamos guardadas casi todas nuestras pertenencias, y luego un montón de mashukulumbwe se nos echó encima. Entre nuestro campamento y la hierba alta había un pequeño trecho de terreno despejado, con surcos irregulares. Lo crucé en medio de un tropel de mis propios muchachos y de mashukulumbwe.

Estaba a unas diez yardas de la hierba alta, de espaldas a ella, cuando otro grupo de mashukulumbwe salió dando alaridos para cortarnos la retirada. Caí de espaldas en uno de los surcos, y dos hombres que salieron de la hierba se me echaron encima; uno me daba patadas en las costillas y el otro en las piernas. En un instante me levanté y me escabullí hacia la hierba alta, adonde llegué ileso y donde me sentí relativamente a salvo.

Mientras huía en la noche, llegué a un río que tenía que cruzar. La orilla estaba cubierta de una vegetación espesa y, al atravesarla, vi que un ribazo alto y cortado a pico me separaba de la corriente oscura, que yo sabía llena de cocodrilos. Como el agua parecía profunda, me desnudé para no mojar la ropa, la até en un fardo con los zapatos y la dejé en la orilla. Luego, sujetando el rifle y las dos cartucheras con la mano izquierda, me deslicé al río. El agua era bastante profunda; pero, como soy buen nadador, no tuve dificultad en cruzar manteniendo el rifle bien fuera del agua.

Me costó algo subir el ribazo alto y fangoso de la otra orilla, pero al final lo logré y dejé el rifle en terreno seco. Volví a deslizarme al agua, crucé otra vez el río y regresé con mi ropa. El agua estaba muy fría, y temblaba cuando subí el ribazo.

Uno o dos días después llegó a una aldea nativa y se refugió en ella, creyendo que la gente era amistosa, pero no lo era. Le robaron el rifle y tuvo que volver a huir. Así siguió caminando, siempre expuesto a los salvajes, a los leones, a los cocodrilos, a la fiebre y al hambre, y viviendo de lo que podía robar de noche en las chozas y los huertos de los nativos. De este modo, Selous avanzó hacia el sur, cruzó el gran río Zambeze y caminó más de 100 millas antes de llegar a un lugar seguro.

Aquello parecía imposible, porque estaba solo, sin comida y sin un rifle para cazar, en una región salvaje y hostil. Pero era un buen scout. Se dijo: «Tengo que hacerlo», le quitó el «im» a «imposible» y puso manos a la obra.

Gracias a su fortaleza de cuerpo y de espíritu y a su valentía, al final se salvó.

Cómo ganó el capitán Nesbitt la Cruz Victoria

Cuando las tribus mashona y matabele se rebelaron contra los colonos blancos en Rodesia del Sur, en 1896, unos cuantos hombres que trabajaban en la mina Alice, con sus mujeres y sus hijos, quedaron sitiados por nativos sedientos de sangre. Se las arreglaron para enviar un telegrama al pueblo de Salisbury, a 30 millas de distancia. Cuando llegó el telegrama, en el pueblo esperaban un ataque inminente de los matabeles y los mashonas. Aun así, se pidieron voluntarios para intentar rescatar a los sitiados de la mina Alice. No se podían destinar muchos hombres sin debilitar la guarnición, pero el capitán Nesbitt se ofreció con doce hombres bien montados para hacer todo lo que pudieran. En la llanura, durante la primera parte del trayecto, el enemigo no se atrevió a molestarlos, hasta que se encontraron con el mensajero negro que traía una carta de los sitiados.

El capitán Nesbitt leyó a sus hombres el mensaje, que decía: «Se necesitan no menos de cincuenta hombres con una ametralladora». Volver a Salisbury a reunir a los treinta y ocho que faltaban les haría perder un tiempo precioso. Hacía falta una decisión heroica. Nesbitt la tomó y dijo a sus hombres que él seguiría adelante.

Aquellos valientes no necesitaron más: decidieron seguir y siguieron.

Al llegar a una zona de bosque, se toparon con la resistencia del enemigo, pero su actuación decidida les abrió paso, aunque sufrieron dos bajas: un herido y un hombre que se quedó sin montura. Estos dos, aprovechando la oscuridad de la noche, regresaron a Salisbury, donde contaron la resistencia que habían encontrado y la muy probable pérdida de toda la patrulla.

Como es natural, el desánimo y la pena se apoderaron de los habitantes de Salisbury, que pensaron que no solo habían perdido a la patrulla,

sino también a la gente de la mina Alice.

A medianoche del día siguiente, el pueblo se despertó al oír un extraño griterío de los vigías que estaban en las afueras. Cundió la alarma, porque se creyó que atacaban los matabeles; pero no era eso. El ruido venía de los hombres que intentaban dar vítores con el corazón en un puño y un nudo en la garganta. Una extraña procesión avanzaba hacia la plaza. Una carreta tirada por una mezcla de mulas y caballos, con los costados blindados con planchas de acero, iba llena de mujeres, niños y hombres heridos que habían escapado de las garras de la muerte.

La escoltaba el resto de la patrulla, unos a caballo y otros a pie, porque habían cedido sus monturas para sustituir a las mulas muertas. Habían recorrido millas de camino bajo las balas, con la amenaza acechando en cada recodo, rodeados de hordas de enemigos que no pudieron con aquellos hombres desesperados, cuyo fuego les había causado muchísimas bajas. Así, cansados y débiles, con muy pocas esperanzas de sobrevivir, aquellos hombres se habían empeñado obstinadamente en no rendirse nunca y en traer a las mujeres y a sus compañeros, aunque eso supusiera enfrentarse a lo imposible. Inspirados por su magnífico jefe, hicieron lo imposible.

Por ello se le concedió la Cruz Victoria, una cruz que, sin duda, se había ganado cada uno de los hombres de la patrulla de Mazoe.

Perseguido por los indios

En la revista *Deislayec* se cuenta la historia de un hombre blanco que huía por el bosque de una horda de pieles rojas hurones que lo perseguían. Su única oportunidad era seguir corriendo en línea recta: si se paraba o se volvía alguna vez, sus perseguidores le darían alcance y lo capturarían. El terreno era bastante accidentado, así que, cuesta arriba, avanzaba en diag-

onal, caminando parte del tiempo para ahorrar fuerzas, y una vez pasada la cima bajaba corriendo por la ladera opuesta.

Pero las frecuentes colinas y el acoso constante de los hurones, que avanzaban a grandes zancadas, lo obligaban a luchar sin descanso. Más adelante, una colina más alta seguida de un valle profundo, al que a su vez seguía otra colina, le dio la idea de jugarles una mala pasada a sus perseguidores, y eso le proporcionó cinco minutos muy divertidos. Al llegar a lo alto, encontró un árbol caído que le cortaba el paso. Lo saltó dando un grito y haciendo aspavientos a sus perseguidores, como si hubiera visto una posibilidad de escapar por el valle que tenía delante. Pero, en lugar de bajar la colina, se dio la vuelta y se acurrucó bajo el tronco, cubriéndose con ramas y hierba hasta quedar completamente oculto.

Uno tras otro fueron llegando sus enemigos, saltaron el tronco y bajaron corriendo por donde sus huellas indicaban que había saltado en dirección al valle. Formando una larga fila, algunos muy rezagados y jadeando de cansancio, siguieron bajando entre los matorrales hacia el valle. Después de los primeros, nadie se paró a buscar al fugitivo, porque todos daban por hecho que los de cabeza iban tras él. Y cuando estos se dieron cuenta de su error, ya no pudieron seguir el rastro desde donde lo habían perdido, porque sus compañeros habían pisoteado tanto el suelo que habían borrado toda huella del fugitivo. Lo único que pudieron hacer fue buscar cada vez más adelante, hasta cansarse.

El fugitivo se quedó tumbado recuperando el aliento mientras contaba cuarenta indios que pasaban muy cerca de él. Cuando ya no vio más, salió con cuidado y, arrastrándose, tomó una nueva dirección, y así logró escapar.



Guerrero matabele

Huida de los zulúes

Conozco un caso parecido en Zululandia, donde los zulúes atacaron a tres comerciantes blancos. Uno, que estaba enfermo en la carreta, murió en el acto. Los otros dos escaparon con sus rifles por la hierba, que se extendía

millas a la redonda y tenía dos o tres pies de altura. Corrieron todo lo que pudieron —uno de ellos estaba herido— hasta que los alcanzaron; entonces se tiraron los dos al suelo y esperaron a sus perseguidores con los rifles preparados.

Los zulúes se habían desplegado y avanzaban en una larga hilera. Cuando los cabecillas se acercaron, los dos hombres se pusieron de rodillas y dispararon: cada uno mató a un zulú. Cargaron rápidamente y volvieron a disparar, y cada uno mató a otro. El resto de los zulúes, al ver a cuatro de sus cabecillas muertos en pocos segundos, se detuvo, y los blancos, hundiéndose en la hierba, se alejaron arrastrándose en silencio. Cuando estuvieron lejos del lugar, después de avanzar un poco y recobrar el aliento, se levantaron y volvieron a correr.

Por supuesto, los zulúes los siguieron dando alaridos. Pero cuando los perseguidos se cansaron, volvieron a hundirse en la hierba; solo que esta vez, en lugar de quedarse quietos, se arrastraron hacia los zulúes.

Estos, que habían señalado el sitio donde habían desaparecido los dos hombres, corrieron para alcanzarlos, y se llevaron la sorpresa de encontrárselos mucho más cerca de lo que esperaban. De nuevo, los blancos hicieron hablar a sus rifles desde una distancia a la que no podían fallar, y cuatro zulúes más mordieron el polvo. Entonces el resto corrió a ponerse fuera del alcance de los tiradores ocultos.

A partir de ahí, los fugitivos lo tuvieron fácil. Es verdad que los zulúes los seguían, pero cuando ellos querían se metían en la hierba; los zulúes se paraban también e intentaban rodearlos, pero como los dos hombres cambiaban siempre de posición entre la hierba, el enemigo no sabía dónde encontrarlos, y cuando un zulú intentaba colocarse detrás de ellos, se topaba con un rifle y no vivía para contarlos. Los blancos los entretuvieron así hasta que cayó la noche, y entonces escaparon en la oscuridad y llegaron a nuestro campamento al día siguiente.

Uno de aquellos hombres tenía una fea herida en la pantorrilla, causada por un gran clavo oxidado que uno de los zulúes había usado como proyectil en su rifle. Era una herida tremenda; la recuerdo bien porque, como no había médico en el campamento, a varios de nosotros nos tocó curarlo. (Scouts, ya sabéis que en tiempos de paz tenéis que aprender a atender a heridos y enfermos, para saber qué hacer en un caso así).

Un valiente ordenanza

Hace más de treinta años, algunos de nosotros estuvimos sitiados en Mafeking por los bóeres. La guerra de Sudáfrica ocurrió mucho antes de que nacierais vosotros, los scouts de hoy.

No voy a contaros toda la historia. Ahora somos buenos amigos de los bóeres y es mejor olvidar los días en que luchábamos unos contra otros. Solo quiero contaros un episodio de aquella guerra que creo que os interesará.

Una noche, los bóeres atacaron Mafeking, y bastantes de ellos rompieron nuestras defensas y se metieron en un viejo fuerte que había en medio de la plaza. Al amanecer los teníamos rodeados de tal forma que no podían ni salir a atacarnos ni retirarse. En la plaza había un intenso tiroteo, y los bóeres respondían con valentía a nuestro fuego siempre que podían. Entonces llegó la ocasión de un hombre: mi ordenanza. Un ordenanza, debéis saberlo, es un hombre que acompaña a caballo a un oficial, lleva sus recados, cuida de su caballo y está siempre dispuesto a defenderlo y a ayudarlo.

Cuando el fuego entre nuestros hombres y los bóeres estaba en su punto álgido, vieron a mi ordenanza cabalgar hacia la posición de los bóeres. Agitaba un pañuelo blanco para indicar que iba en son de paz; aun

así, le dispararon. Él siguió avanzando, mientras las balas silbaban a su alrededor y levantaban el polvo.

El ordenanza siguió adelante y, de repente, su caballo cayó muerto. Se levantó y, en vez de parapetarse detrás del caballo, como podría haber hecho, continuó a pie. Siguió avanzando hacia el enemigo que le disparaba. Y, aunque se trataba de un hombre solo que se acercaba a ellos, siguieron disparándole hasta que cayó herido.

Dos de nuestros hombres salieron de un parapeto cercano y se lo llevaron a toda prisa detrás de un edificio para ponerlo a cubierto. Pero estaba herido de muerte, y mientras se le escapaba la vida les dijo a sus salvadores:

—Díganle al coronel que intenté llevar su mensaje a los bóeres, pero que me hirieron antes de llegar.

¡Tu deber!

Yo no le había dado ningún mensaje que llevar, y todavía hoy es un misterio qué mensaje llevaba y quién se lo dio.

Lo que sabemos es que aquel valiente camarada recibió de alguien lo que entendió como una orden de ir al campo enemigo, y fue.

Sabía que podían herirlo o matarlo, pero también que su DEBER era cumplir las órdenes, fuera cual fuera el riesgo. Por eso fue.

Tuvo un consuelo que le hizo aceptar la muerte con serenidad: LO HIZO LO MEJOR QUE PUDO, y nadie puede hacer más.

En la Gran Guerra, miles, qué digo, cientos de miles de hombres hicieron lo mismo: vencieron el miedo y fueron hacia la muerte sencillamente porque era su deber.

Si vuestros padres o vuestros hermanos mayores fueron capaces de hacer eso y de sacrificar su vida, vosotros, muchachos y muchachas, seguro

que podéis seguir su ejemplo de una forma más sencilla y renunciar, si no a la vida, al menos a una parte de vuestro tiempo y de vuestros juegos para cumplir con vuestro deber.

Pensad cuál es vuestro deber en la vida y decidíos a cumplirlo en memoria de los caídos.

Los scouts y las guías saben cuál es su deber: al ingresar en el Movimiento hacen la Promesa de hacer lo mejor que puedan y ¡la cumplen! Su deber principal es hacer una BUENA ACCIÓN cada día, es decir, ayudar a papá y a mamá en casa y a cualquier otra persona cuando se presente la ocasión.

Otros, además de los scouts, pueden cumplir con su deber de la misma manera, y espero que todos los que leáis este libro empecéis a hacer buenas acciones a los demás y sigáis haciéndolas siempre, en recuerdo de los hombres que hicieron la gran buena acción de dar su vida por vosotros durante la Gran Guerra.

Un acertijo

Se cuenta una historia de la guerra de los matabeles en la que dos scouts que habían salido de reconocimiento volvían con información muy importante. Al pasar cerca del enemigo, a uno de ellos lo hirieron gravemente en la cadera y le mataron el caballo. Su compañero desmontó al instante, lo subió a su propio caballo, montó también él y se alejó del enemigo. Pronto se encontró completamente apartado de su columna y sin poder galopar, porque el caballo cargaba con el peso del herido. Tuvo que dar un gran rodeo hasta que cayó la noche, con la esperanza de poder volver a la columna en la oscuridad; pero una o dos veces durante la noche descubrió que el enemigo seguía buscándolo, y tuvo que alejarse cada vez más. Mientras tanto, su amigo sufría muchísimo: perdía el conocimiento, tenía

grandes dolores y, en sus momentos de lucidez, le suplicaba a su salvador que lo dejara morir o, mejor aún, que le pegara un tiro para acabar con su agonía, porque no tenía esperanza de sobrevivir y su peso sobre el caballo haría que los dos cayeran en manos del enemigo.

Aquí está el acertijo: ¿qué habrías hecho tú si hubieras sido el salvador?

Durante mucho tiempo, el salvador no hizo caso de lo que le pedía el herido; pero al final, cuando se paró a descansar, tuvo tiempo de pensar en lo que le gustaría hacer y en lo que era su DEBER hacer.

Le gustaría salvar a su amigo, si era posible; pero, si lo salvaba, no cumpliría con su deber de volver a la columna cuanto antes con la información que llevaba. Al final llegó a la conclusión de que debía poner fin a la agonía de su amigo pegándole un tiro, y de que su deber era hacia el mayor número de hombres, a los que debía llevar la información. Por eso, finalmente, lo hizo. Su único consuelo fue que, en el momento de disparar a su amigo, una horda de salvajes se le echó encima desde todas partes y a duras penas logró escapar al galope sin que lo alcanzaran. Si hubiera intentado salvar a su amigo, habrían muerto los dos y el mensaje nunca habría llegado al ejército.

Sé leal con tus amigos, pero, al mismo tiempo, no seas nunca desleal a tu deber. Esto puede ponerte a menudo ante un dilema; pero la forma de resolverlo, si tienes alguna duda, es poner tu DEBER por delante y cumplirlo.

El servicio durante los ataques aéreos

Durante la Gran Guerra, la policía de Londres empleó a un gran número de scouts como ayudantes durante los ataques aéreos. Solo escogió a los que tenían la especialidad de ordenanza, porque los necesitaba para recor-

rer las calles en cuanto terminaba el ataque y dar el toque de «Todo en calma», que indicaba a la población que podía salir de los refugios y volver a casa.

Eso significaba que, en cuanto empezaba un ataque, los muchachos tenían que ponerse el uniforme e ir a las comisarías, listos para el servicio, mientras la población se dirigía a los refugios.

Cuando se pidieron voluntarios para este servicio, yo esperaba que muy pocos padres lo permitieran, o que a muy pocos muchachos les apeteciera, dado el riesgo que corrían.

Pero ¡nada de eso! Acudieron a centenares, deseosos de poner su granito de arena y demostrar su valor, y sus padres estaban igual de entusiasmados. Como me dijo una madre: «Si a Jimmy tienen que matarlo, prefiero que sea haciendo algo útil por los demás».

Creo que muy pocos scouts, cuando aprendieron a tocar la corneta, se imaginaron que eso les serviría para ayudar a su patria y para ganar la insignia de Servicio en Tiempo de Guerra por un servicio importante frente al enemigo.

Todo en calma

El scout Alfred Page, de la 2.^a Tropa de Footing, era un scout hábil, con varias especialidades. Hacía poco que se había comprado una corneta para sacarse la especialidad de ordenanza.

Cuando llegó el ataque aéreo del 1 de noviembre de 1915, estaba preparado y se había puesto el uniforme para hacer su servicio de «Todo en calma» con la policía, cuando cayó una bomba que lo mató a él y a su padre.

Así que dejó este mundo CUMPLIENDO CON SU DEBER y, sin duda, como buen scout que obedecía la Ley Scout, estaba preparado para

presentarse ante Dios. No hay nada como estar siempre listo para lo que es POSIBLE, aunque no parezca PROBABLE. Es posible que tú, que lees estas líneas, mueras hoy. No digo que sea probable, pero es posible, ¿no?

¿Estás preparado? ¿Estás haciendo todo lo posible por cumplir la Promesa Scout y los diez artículos de la Ley? Si es así, todo está en calma. Igual que el scout Page: cuando estaba preparado para dar el toque de «Todo en calma» a los demás, recibió de Dios su propio toque de «Todo en calma» para dejar su humilde refugio en este mundo e ir al cielo.

Scouts serenos a bordo del *Britannic*

Durante un tiempo, en la Gran Guerra, todos los scouts envidiaban a los hermanos scouts que habían sido elegidos para embarcar en el *Britannic* cuando zarpó hacia el Mediterráneo como buque hospital para las tropas de Salónica y Egipto.

Y los envidiaron todavía más cuando el barco se hundió por una mina o un torpedo y los scouts demostraron su valor y su serenidad ante el peligro.

Estos son algunos de los relatos que publicó la prensa sobre cómo se comportaron en aquellas difíciles circunstancias, y todos reflejan la espléndida conducta de los chicos.

El señor George Renwick escribió en el *Liverpool Post*:

El contramaestre cuenta una buena anécdota de un Boy Scout. Cuando alcanzaron al barco, el muchacho subió a cubierta, saludó y preguntó si podía hacer algo. «Sí —le dijo el contramaestre—, espera un poco, que te voy a necesitar dentro de unos minutos». El muchacho se mantuvo en su puesto durante diez minutos, mientras el barco se hundía rápidamente, y luego, cuando el contramaestre le dio sus ór-

enes, se marchó comentando: «Ha sido una buena explosión, señor, pero no creo que nos haga mucho daño».

El cronista añade:

Los scouts se comportaban de manera parecida. Todos los que iban a bordo se portaron extraordinariamente bien... Un chiquillo muy simpático iba en un bote que quedó hecho añicos al chocar con la hélice. Se salvó agarrándose a una cuerda que tenía cerca y, aunque tenía las manos cortadas y sangrando, aguantó hasta que lo rescataron.

Uno de los oficiales que dirigían el embarque en los botes salvavidas exclamó al cabo de un rato: «Si no bebo un poco de agua, no voy a poder seguir gritando». Un Boy Scout que estaba cerca lo oyó y bajó a buscarle un vaso de agua. Mientras tanto, los demás muchachos habían subido al bote, y para meterlo a él en el bote salvavidas tuvieron que lanzarlo por encima de la borda: un pequeño viaje aéreo que no le hizo ningún daño.

Uno de los scouts estaba de servicio en el puente de mando como ordenanza del capitán. Cuando el capitán vio que el barco estaba a punto de hundirse, decidió quedarse en él hasta el final, como hacen siempre los capitanes. Se volvió hacia el scout y le dijo que podía dejar el puente e ir a los botes.

Un rato después, cuando el barco se hundía, encontraron al scout todavía en el puente. Se había negado a salvarse porque consideraba que su deber era quedarse con el capitán. Los dos se hundieron juntos con el barco, pero después los rescataron los ocupantes de otros botes.

Podría contaros docenas de historias sobre el valor de los scouts, pero os cuento estas solo como ejemplo, para mostraros que los muchachos

uro de que cada uno de vosotros, al leer esto, se mostrará, cuando llegue la ocasión, tan dispuesto como ellos a cumplir con su deber, por molesto o peligroso que sea.

¿Estaréis preparados para hacerlo? Sí, sé que lo estaréis. En vosotros, los scouts, tenemos un grupo de futuros hombres tan bueno como el que tuvo Gran Bretaña en otros tiempos.

Y, por supuesto, se podría llenar un libro, qué digo, docenas de libros, con más relatos de hombres valientes de antaño. Yo solo os he puesto media docena de ejemplos.

2. Cuerpo

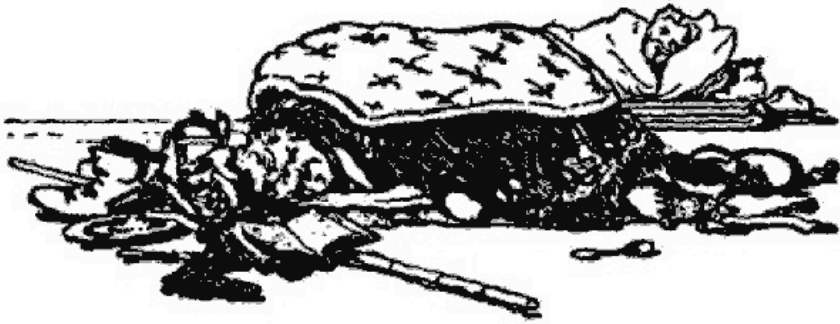


SUPONGO QUE CUALQUIER MUCHACHO NORMAL CON AGALLAS querría ser como ellos, y espero que todo scout sea un muchacho normal y que, por eso mismo, esté deseando aprender a llegar a ser un hombre completo.

Por supuesto, entendéis que el primer paso es haceros fuertes y tener buena salud.

Es verdad que algunos grandes hombres no han sido muy fuertes. Lord Nelson, por ejemplo, era enfermizo; también lo eran Napoleón y Wolfe, el que tomó Quebec.

Pero estos hombres compensaron su debilidad física siendo más listos y llenando su espíritu de valor y de entrega a su deber, sin pensar en su propia comodidad ni en su seguridad.



A Tomasito, el Pie Tierno, le dijeron: «Pon mantas debajo»; pero Tomasito sabía más que nadie... y tiritó de frío.

Cómo formar a los muchachos para que sean valientes

La mayoría de las tribus del mundo están a favor de formar a sus jóvenes para que sean hombres fuertes y valientes, porque la seguridad y el bienestar de su pueblo dependen de la dureza y el valor de sus hombres, y no, como en los países civilizados, de su habilidad para el trabajo de oficina.

Gracias a esa resistencia y a ese valor, los pieles rojas de Norteamérica y Canadá consiguieron defenderse durante mucho tiempo del hombre blanco, aunque este tenía armas modernas.

El guerrero piel roja, con su penacho de plumas y su traje de piel de búfalo, era una estampa hermosa: un cazador hábil y un gran explorador, sobrio y resistente. Era el tipo de salvaje que uno admira.

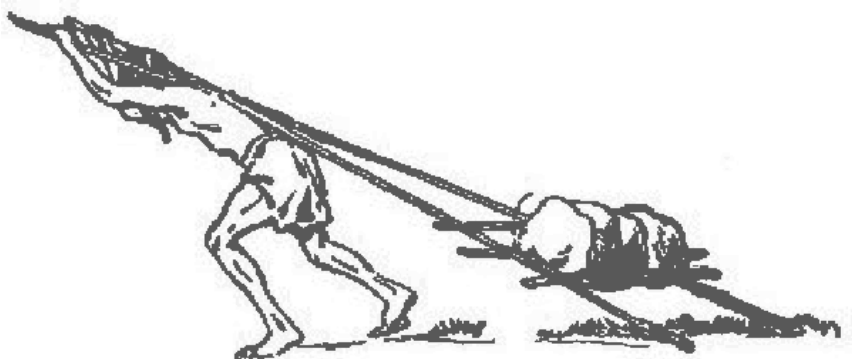
Pero, por desgracia, está desapareciendo. La viruela ha diezclado varias tribus y ha matado a miles de ellos. Muchos murieron en las guerras entre tribus y contra los colonos blancos, y muchos más fueron víctimas del whisky que les vendían los comerciantes.

Así que hoy en día el indio es cruel, una criatura semicivilizada sin mucho que admirar. Aun así, en lugares remotos me he encontrado con cazadores indios de la vieja escuela, con una habilidad asombrosa para seguir huellas y sobrevivir. Se ganan la vida como tramperos en parajes apartados. Ya no viven con su tribu ni participan en sus ceremonias, pero son muy interesantes, con todo su arte y su experiencia de la vida en el bosque, sus supersticiones y sus tótems.

Así que, para el Boy Scout aficionado a la vida en el bosque, el indio todavía puede ser un modelo en el arte de los bosques y en muchas otras cosas útiles e interesantes.

Pieles rojas

Los tipis y el resto del equipaje para los desplazamientos no se transportan en carros, sino en *travois*, unas angarillas que suelen arrastrar los ponis, los perros o las propias personas.

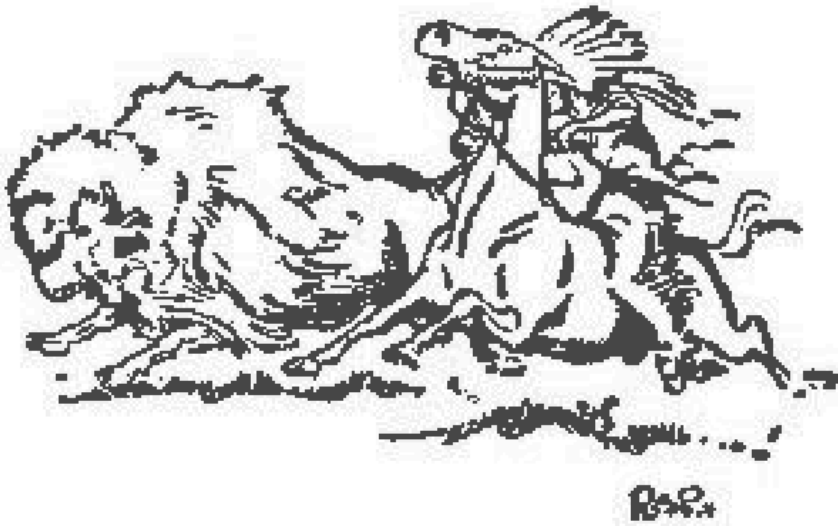


Los travois pueden arrastrarlos los perros o un hombre

El penacho indio está hecho de plumas, y cada una representa un mérito o una proeza de su dueño, como las insignias de especialidad que los scouts llevan en la manga, de modo que no hay dos exactamente iguales.

Sus armas eran el arco y las flechas, fabricados y trabajados con primor.

Los pieles rojas cazaban búfalos galopando todos juntos y disparándoles flechas a corta distancia.



Un bisonte canadiense en el momento decisivo

Últimamente, algunos deportistas estadounidenses han ido a las montañas Rocosas a cazar con arco en lugar de rifle. Aprendieron el arte de los cazadores indios y han tenido mucho éxito.

Pero eso es otra historia.

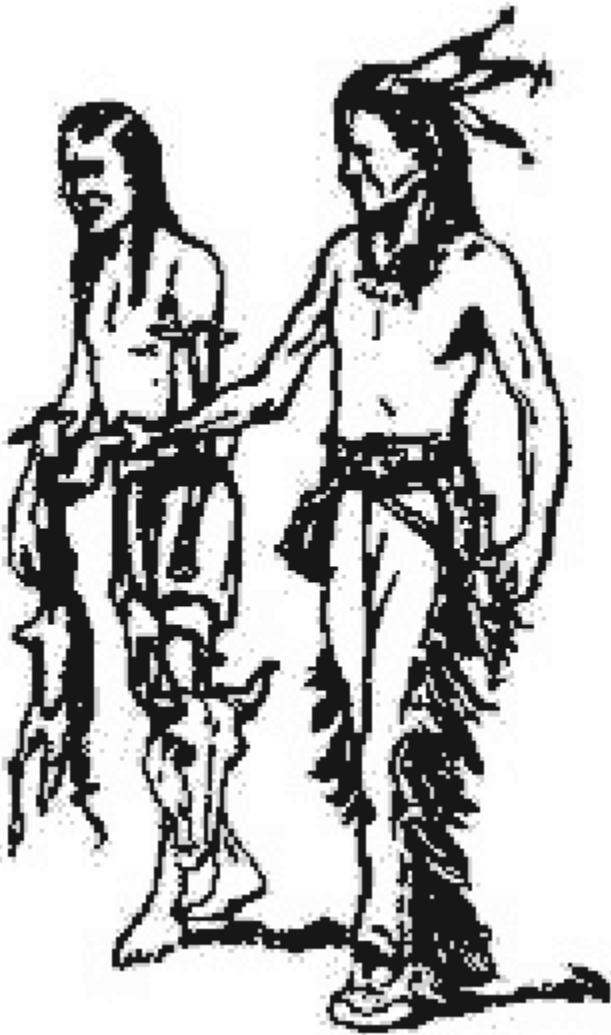
Antes de que un muchacho piel roja pudiera convertirse en guerrero —o, como diríamos nosotros, en Rover—, tenía que superar unas prueb-

as dolorosas que demostraran si era lo bastante valiente para merecer el ascenso.

Un hechicero pintado de amarillo dirigía la prueba de esta forma. A cada muchacho lo sujetaban dos guerreros, que con un cuchillo romo le hacían cortes en los brazos y en las piernas y se los atravesaban con palillos de madera. De esos palillos colgaban el escudo, las armas y la bolsa de medicinas de los guerreros, además de un cráneo de búfalo.

Se levantaba un poste o un barril en el centro. Algunos guerreros bailaban en círculo a su alrededor, unidos entre sí por una guirnalda. Mientras bailaban, los dos guerreros llevaban a cada muchacho de la mano y lo hacían correr en un círculo más amplio, cargando con el peso de todo lo que colgaba de los palillos. Lo obligaban a correr y a sonreír todo el tiempo, hasta que los palillos le desgarraban la carne. Entonces sus acompañantes lo soltaban y se marchaban corriendo, y lo dejaban recuperarse como pudiera.

Después de esto se le rendían honores, se le daban armas y plumas y se le consideraba un guerrero.



Los jóvenes indios tenían que superar una dura prueba antes de convertirse en guerreros

Los arapahoes

Cada tribu india tiene un signo propio en el lenguaje de signos.

Por ejemplo, los arapahoes, que acompañaban a las caravanas de carretas cubiertas, cuando hablaban de sí mismos juntaban todos los dedos de una mano, para representar un manojo de agujas, y se golpeaban el pecho con las yemas, para indicar que eran los «pechos tatuados».



El signo de los arapahoes

Muchas tribus se tatúan, pero los arapahoes están orgullosos de su manera especial de hacerlo.

Todo muchacho, antes de ser considerado guerrero, tenía que bailar la danza del sol.

Es una tortura horrible que habla del arrojo y la resistencia de quienes la soportan. Por supuesto, ahora que los indios son súbditos de los gobiernos de Estados Unidos o de Canadá, ya no se permite. Pero así era hace unos pocos años.

Se clavaba un palillo de madera de un pie de largo (unos 30 centímetros) en los músculos del pecho del hombre, hasta atravesarlos por completo y hacerlo salir por el otro lado.

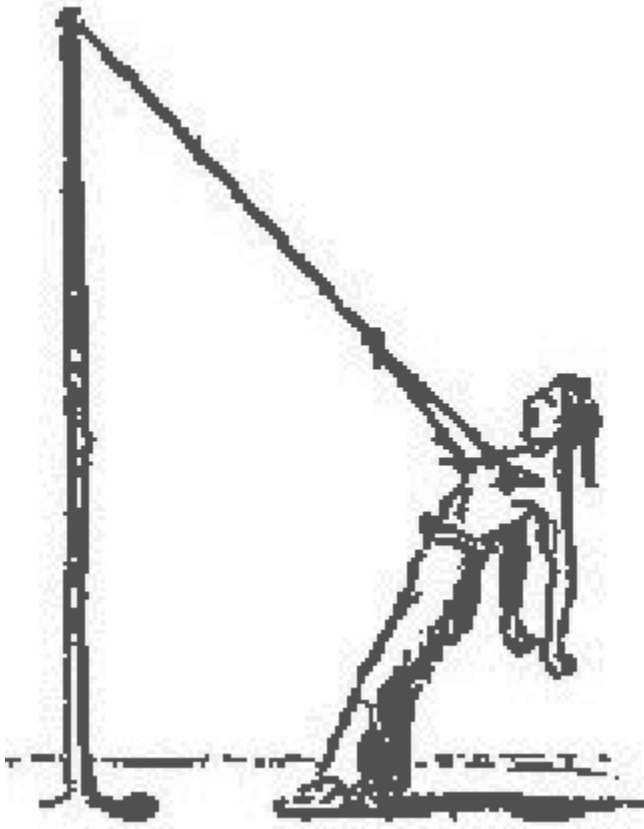
A cada extremo del palillo se ataba una cuerda, que se unía a otra cuerda atada a lo alto de un poste.

El hombre se echaba hacia atrás hasta quedar colgado de la cuerda. Y así se quedaba, a menudo todo el día, hasta que el palillo le desgarraba la carne.

Se llamaba danza del sol porque, durante la prueba, el hombre estaba de cara al sol y se iba desplazando poco a poco alrededor del poste a medida que el sol se movía.

Cuando el palillo había desgarrado la piel, el hechicero untaba la herida con pólvora, de modo que, al cicatrizar, le quedaba al hombre una cicatriz oscura en el pecho para toda la vida.

Eso le llenaba de orgullo, porque demostraba que había superado la prueba de tatuarse el pecho.



La danza del sol

Los hopis

Cuando estuve en los Estados Unidos, conocí algo de una tribu de pieles rojas completamente distinta: los hopis, que viven en Arizona. No son una tribu guerrera ni nómada. En lugar de vivir en tipis, construyen casas de piedra en los huecos de las rocas y en las colinas.

Aun así, tenían sus danzas guerreras y sus armas, porque a menudo tenían que defenderse de los ataques de tribus más agresivas.

Ahora crían ganado allí donde encuentran agua o pasto, aunque eso es muy difícil en una zona desértica como Arizona.

La lluvia es su mayor bendición, así que, naturalmente, veneran al dios de la lluvia. También rinden culto al trueno y al relámpago, que anuncian la lluvia, y al sol, que madura las cosechas.

Disfrazan a algunas personas para que representen a esos dioses, y estos dioses de un día bailan danzas maravillosas que la gente admira y aplaude.



Indumentaria de un jefe piel roja

En invierno celebran una fiesta especial en honor del sol, para pedirle que vuelva y les traiga un nuevo verano. En esa ceremonia usan un gran

significado: el amarillo es el norte; el rojo, el sur; el blanco, el este; el verde, el oeste, y el negro, el cielo.



Un guerrero indio

Una cosa sorprendente de los indios es su resistencia para caminar. Recorren bosques, matorrales y terrenos accidentados con un paso fácil y poco elegante, en apariencia no muy rápido y sin esfuerzo. Pero lo mantienen sin dificultad, sin pararse ni cansarse, y dejan atrás a cualquier buen andarín europeo. Los hombres que no están acostumbrados empiezan con mucho entusiasmo y se cansan en poco tiempo.

Otro detalle curioso de los pieles rojas es su manera de sentarse. Se sientan con las piernas cruzadas, y para hacerlo cruzan los tobillos y se dejan bajar sin apoyar las manos y sin caer de golpe.

Para levantarse tampoco se apoyan: se inclinan un poco hacia delante y se yerguen desde la posición de sentados. Cuando se consigue, queda muy elegante, aunque requiere algo de práctica.

Una parte muy útil del equipo de los indios es su cuerda o reata. Su nombre en inglés, *lariat*, procede de la palabra francesa *l'arrêt*, «el sujetador», y se llama así porque al principio colgaba de la silla de montar hasta el suelo, para que, si el indio desmontaba o se caía, pudiera sujetar al caballo con la cuerda si este se espantaba e intentaba escapar.

La cuerda se usa para muchas otras cosas, entre ellas, para enlazar caballos o ganado.

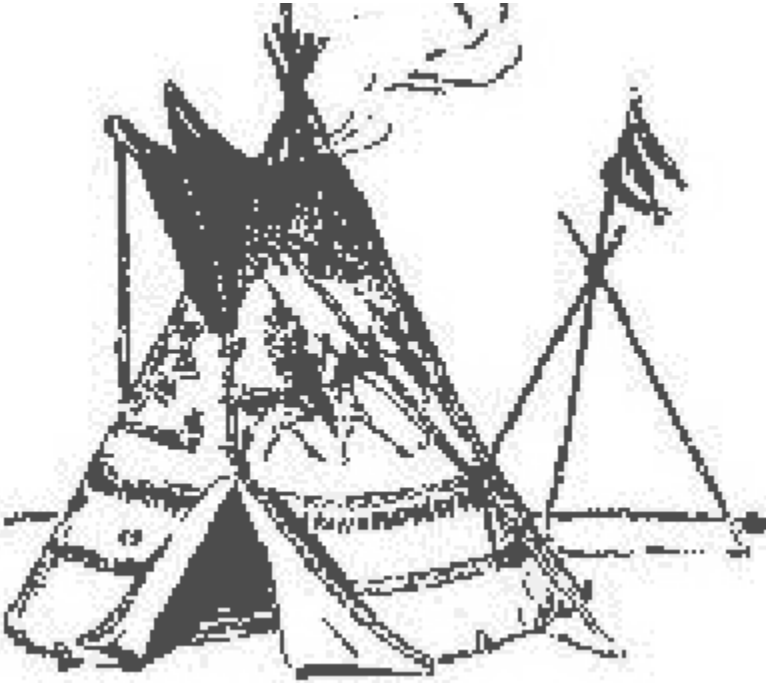
Los indios siempre fueron hábiles con el fuego. Tenían cuatro clases de fuegos: el fuego del consejo, dentro del tipi, con un significado ritual; el fuego de la amistad, una especie de hoguera para calentar a todos los habitantes del poblado; el fuego de señales, que servía para hacer señales de humo, y el fuego de cocinar, muy pequeño y hecho con brasas.

Un scout debe ser capaz de hacer y de usar cualquiera de estos fuegos si quiere ser un buen campista.

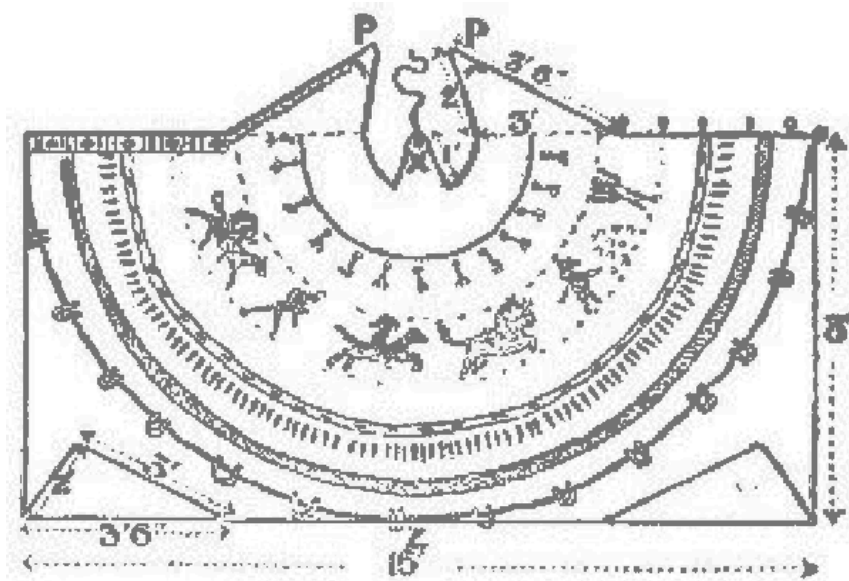
Cualquier scout puede hacerse un tipi indio. Estas son las medidas.

Para hacer un tipi, usa una pieza de arpillera de ocho pies por dieciséis (unos 2,4 por 4,9 metros). Tomando como centro el punto X, traza un

icírculo de ocho pies. Con los trozos que sobran, marca círculos más pequeños como adorno y corta dos aletas para el punto P, y cóselas. Corta dos aberturas en forma de V de un pie a cada lado de la X y pon unos bolsillos en las esquinas de las aletas del punto P para meter una varilla. Haz primero el patrón en papel.



Un tipi piel roja



Esquema de un tipi

Tribus africanas

Por una razón o por otra, se ha escrito mucho sobre los pieles rojas de Norteamérica, y a menudo la mitad de lo que se cuenta de ellos es pura imaginación o información deformada.

Por eso mucha gente piensa que los pieles rojas son los únicos salvajes dignos de admiración.

Es un gran error: en distintas partes del Imperio británico tenemos otras razas igual de nobles, con buenas costumbres y buenas ideas.

En *The Scout* os conté algo de los nativos de Australia, de quienes aprendí un poco cuando estuve allí, y ahora voy a hablaros de los nativos de África.

He tenido la suerte de vivir con varias de estas tribus, así que lo que sé no lo he sacado de los libros. Eso sí, en África hay tantas razas distintas que es difícil nombrarlas todas con sus costumbres.

Os voy a presentar sobre todo a los zulúes, y algo también de los masái, de los nativos de la costa occidental y de los sudaneses.

Los zulúes incluyen otras grandes tribus emparentadas con ellos, como los suazis, los matabeles, los basutos, los angonis, etc.

En el continente viven muchísimas más tribus, pero solo os hablaré de las que he visitado.



Esquema de África con las tribus que visitó el autor y dónde vive cada una

En marcha

Los zulúes en marcha son un espectáculo magnífico, y mientras viva no olvidaré la primera vez que vi un *impi* (ejército) zulú en marcha.

De hecho, lo oí antes de verlo. Cuando el maravilloso sonido de su canto me llegó desde un valle cercano, por un momento creí que era la música de un órgano de iglesia.

Entonces aparecieron tres o cuatro largas columnas de guerreros de piel bronceada que avanzaban en fila detrás de sus *indunas* (jefes), con los penachos blancos y negros meciéndose, las faldas oscilando y las *assegaís* (lanzas) destellando al sol. Levantaban sus grandes escudos de cuero al ritmo del canto.

El canto scout *Ingonyama* tocado al órgano te dará una buena idea de lo que salía de aquellas cuatro mil gargantas relucientes. En un momento dado, cada uno golpeaba su escudo con el *knobkerrie* (garrote), y sonaba como un trueno.



Un heraldo zulú

A veces brincaban como caballos o daban una pirueta en el aire todos a la vez. Era una vista maravillosa, y la coordinación era perfecta.

Detrás del ejército venía un segundo ejército de *unfaans* (muchachos) que llevaban sobre la cabeza las esteras de hierba enrolladas que usaban para dormir, las almohadas de madera y las calabazas con agua para los hombres.

Estos muchachos tomaban parte en la marcha, veían las batallas, daban primeros auxilios a los heridos y cocinaban, y así aprendían a ser buenos guerreros el día de mañana.

Eran los boy scouts de su nación.

Campamentos

Al llegar al lugar de acampada, los hombres construían sus *schirms*, unos refugios de ramas en forma de herradura ancha, para que toda una compañía pudiera tumbarse con la cabeza bajo el refugio y los pies hacia el fuego.

Caza

Los hombres salían a cazar para comer. Unos seguían a un antílope, se escondían entre la hierba y se arrastraban hasta tenerlo a tiro; entonces le arrojaban una *assegai* y lo remataban con una lanza de hoja ancha, mientras lanzaban su fiero grito: «¡Chuggu, chuggu!».

Otros ponían trampas: ataban un lazo de lianas a un arbusto doblado que hacía de resorte.

Otro método habitual era que varios hombres formaran un gran círculo y fueran estrechándolo poco a poco, empujando a la presa hacia el centro, donde la mataban con las lanzas.

Hacer fuego

Mientras tanto, los *unfaans* recogían leña y agua, y encendían el fuego frotando un palo entre las palmas de las manos. La cocina era muy sencilla. Los *mealies* (maíz) se hervían en una olla redonda hasta convertirse en una masa espesa, y la carne de los animales cazados se cortaba en tiras que se ensartaban en una *assegai* hasta llenarla. Luego se clavaba el arma por la punta en el suelo junto al fuego, y en cuanto la carne se calentaba se daba por suficientemente hecha para comérsela.

La iniciación de los muchachos

El *induna* (jefe), acompañado de algunos de los *ringkops* (guerreros) más veteranos, que por sus méritos se habían ganado el derecho a casarse y a tener propiedades y llevaban en la cabeza un anillo negro como señal de su rango, recibía a los muchachos de la tribu que habían llegado a la edad de hacerse guerreros. Les aconsejaban cómo comportarse, cómo usar las armas y cómo atacar a las fieras, y les advertían que jamás debían retroceder.

Si volvían derrotados de una expedición, tenían que entregar las armas y dejar que las mujeres de la tribu les rompieran el cuello. Su lema era:

Si seguimos adelante, moriremos; si volvemos atrás, moriremos; mejor seguir adelante y morir.

Después, el hechicero de la tribu, con un traje fantástico, pintaba de blanco a los muchachos, daba a cada uno una *assegai* y les decía que se fueran a la selva hasta que se les borrara la pintura blanca; si alguien los veía durante ese tiempo, los matarían.

Los que regresaban habían demostrado que eran hombres, porque habían sido capaces de mantenerse vivos cazando con su *assegai* y comiendo las frutas y raíces que encontraban en el bosque. Entonces podían ser admitidos como guerreros de la tribu y recibir de manos de los *indunas* sus *assegaïs* y sus escudos.

Disciplina

La disciplina de los zulúes es muy estricta, y cualquier falta contra las leyes de la tribu se castiga con la muerte.

En una ocasión, dos guerreros riñeron por la comida y uno de ellos hirió levemente al otro. El agresor fue llevado ante el *induna* para ser juzgado.

El *induna* declaró que, al herir a su compañero, había actuado como un enemigo de la tribu, y que no se le podía dejar con vida. Se lo llevaron y lo entregaron a las mujeres. Una de ellas se colocó detrás de él, le sujetó la barbilla y la nuca con las dos manos y le rompió el cuello.

Caballerosidad

Un joven guerrero llevaba como penacho la melena de un león, señal de que había luchado solo contra un león y lo había matado con su *assegai*.

Por eso el *induna* dijo que, ya que había sido tan valiente ante el peligro, volvería a serlo frente a un enemigo, y así sería valioso para la tribu. Su valor pesó más que su falta de disciplina y fue perdonado. Durante el juicio, los guerreros estaban sentados en círculo en el suelo y gruñían todos a la vez cada dos segundos, en señal de interés y de acuerdo con lo que decía el *induna*. Cuando este dictó el perdón, se pusieron en pie de un salto, alzaron la mano derecha y gritaron «¡Inkos!» (jefe) para mostrar su aprobación.

El perdonado se arrodilló ante el *induna* y le besó las palmas de las manos que este le tendía; luego se levantó de un salto y gritó: «¡Inkos!». Trajeron el tótem, y el hombre recuperó su escudo y su *assegai*, saludó al tótem y prometió a la tribu buena conducta y obediencia en adelante.

Señales

Entonces llegó la llamada a la tribu, con señales de humo, tambores y el sonido del cuerno de kudú, y los hombres se prepararon al instante para entrar en acción.

El *impi* (ejército) se desplegaba de una manera especial. Los guerreros jóvenes, ligeros de pies, corrían en fila india, agachados y siseando, hasta ocupar su posición, mientras que los veteranos, los *ringkops*, formaban lo que se llamaba el pecho del ejército, es decir, el bloque central y compacto que empujaba hacia delante para dar más peso al combate cuando hacía falta.

La concentración

Así, con el pecho avanzando despacio por el centro y los dos cuernos de corredores ágiles a los lados, la carga se hacía en forma de herradura, con cada hombre gritando con todas sus fuerzas mientras llegaban al punto central, igual que hacemos nosotros en nuestras concentraciones (*rallies*).

Los maoríes

Los maoríes son los nativos de ese noble país que es Nueva Zelanda. Antiguamente fueron una raza espléndida de guerreros valientes y caballerosos. Tenían muchos de los usos y costumbres de otras tribus salvajes, hasta el punto de comerse a sus semejantes.



Rostro tatuado de un maorí

Pero también tenían un espíritu bondadoso y humano, incluso en la guerra.

Sus grandes oradores hablaban al pueblo con elocuencia y con ideas elevadas, como algunos oradores de los pieles rojas y como los jefes de los zulúes. (Una vez oí al viejo Mnyamana, que era el primer ministro de Cetshwayo, el rey de los zulúes, pronunciar un discurso que un buen entendido que lo escuchaba comparó con los de Cicerón).

Los maoríes han sido muy generosos conmigo. Entre mis tesoros guardo un amuleto de barba de ballena que me regaló una tribu: durante cientos de años había traído suerte en la guerra a sus jefes, pero ya no lo necesitaban porque vivían en paz bajo la protección británica.

También tengo un pequeño *hei-tiki* de jade, una especie de talismán que me dieron en Nueva Zelanda: si lo llevo al cuello, no moriré ahogado. Además, me regalaron una capa de hierba tejida adornada con plumas, que, aunque no es prenda para pasearse por Piccadilly, está muy de moda en el interior de Nueva Zelanda.

Los maoríes demostraron ser enemigos valientes cuando nuestras tropas lucharon contra ellos en 1867, y hay muchas anécdotas sobre su carácter noble.

No puedo dar fe de ello, pero me contaron que una vez los británicos rodearon uno de sus campamentos fortificados y se apoderaron del único pozo de la zona. Los maoríes enviaron un mensajero con bandera blanca para decirles:

—No sé si se han dado cuenta, pero se han quedado con el único manantial de la región, y si no tenemos agua no podremos seguir luchando.

En otra ocasión, según me contaron, aunque me cuesta mucho creerlo, en plena batalla los maoríes izaron la bandera blanca. Cuando les preguntaron si se rendían, respondieron:

—No, es que se nos ha acabado la munición. ¿Podrían prestarnos un poco para seguir?

No me lo creo del todo, pero al menos da una idea de su espíritu de lucha.

En marcha

Visten poca cosa: una falda corta de fibra y una capita de hierba tejida.

Llevar el cuerpo y la cara tatuados con dibujos. Sus armas son sobre todo lanzas con puntas de hueso de pescado tremendamente afiladas; también tienen garrotes, hachas y hondas para lanzar piedras.

El *tana* (ejército) marcha a las órdenes del *rangatira* (jefe), que lleva consigo a su *tobunga* (sacerdote y curandero). El equipo consiste sobre todo en esteras, comida y unos pocos utensilios de cocina, y lo llevan los muchachos a la espalda. Ningún hombre que haya pasado la ceremonia de entrada en la edad adulta carga con nada, porque perjudicaría su *mana* (dignidad personal). (Los maoríes tienen reglas muy estrictas sobre lo que se puede y lo que no se puede hacer).

Campamentos

Los hombres levantan pequeñas cabañas o refugios de madera o de hojas de palma. Encienden el fuego frotando dos maderas y cocinan en un hoyo forrado de piedras que se calientan con fuego. Luego se sacan las cenizas y se mete la comida envuelta en hojas para que se cueza.

Caza

Sus comidas favoritas son los loros, los cerdos y los perros. Los cerdos son salvajes, pero se dice que descienden de los que el capitán Cook y otros exploradores desembarcaron para que se reprodujeran.

Para cazar loros, el cazador usa un loro domesticado y se esconde cerca de un árbol. Apoya un palo largo entre las ramas y sujeta el otro extremo donde tiene su loro. El loro salvaje oye que el manso lo llama, vuela al árbol y baja andando por el palo hasta quedar al alcance del cazador. Una manera bonita y fácil de cazar un pájaro.

Los perros y los cerdos se asan enteros, atravesados por una vara de madera colgada sobre el fuego entre dos horquillas.

Los platos y cacharros, llamados *para*, están hechos de fibras, hojas y hierba larga tejida.

La iniciación

El *tana* (príncipe) del *hapu* (clan), con algunos de sus *rangatira* (jefes) y el *tohunga* (sacerdote), se sienta a presenciar la iniciación de los muchachos en la edad adulta.

El sacerdote pone a los muchachos en fila y les muestra a Tapu, unos demonios enmascarados horribles; después les enseña lo que deben hacer cuando sean hombres y les advierte que, si hacen algo malo, Tapu los castigará.

1. «Lucha con valor». Los muchachos avanzan en línea contra el enemigo, pataleando y amenazando; de pronto les entra el pánico, se dan la vuelta para huir y se encuentran con Tapu. Vuelven a formar para pasar a la prueba 2.
2. «Soporta el dolor». Los muchachos desfilan en fila y el sacerdote les hace a cada uno un pequeño corte con un cuchillo. Tapu está a su lado: si el muchacho abre la boca para gritar, Tapu le meterá la lanza por la garganta.
3. «Cortesía». Los muchachos vuelven a formar. Si alguno pasa junto a un *rangatira* o junto a un enfermo sin ofrecerle sus servicios, Tapu se le cruza en el camino y con la lanza le obliga a cumplir con su deber.
4. «Mira la belleza de la naturaleza». Si un muchacho mira a su alrededor y no canta ni aplaude de alegría al ver las montañas, los bosques, los lagos y los arroyos, Tapu le sacará los ojos con su lanza y lo dejará ciego.

Cuando le llega el turno, cada muchacho se adelanta para recibir del jefe una lanza como símbolo de su edad viril.

Tapu aguarda junto al camino con su lanza para detenerlo si no es digno.

El muchacho avanza sonriendo, y Tapu lo deja pasar para que reciba la investidura.

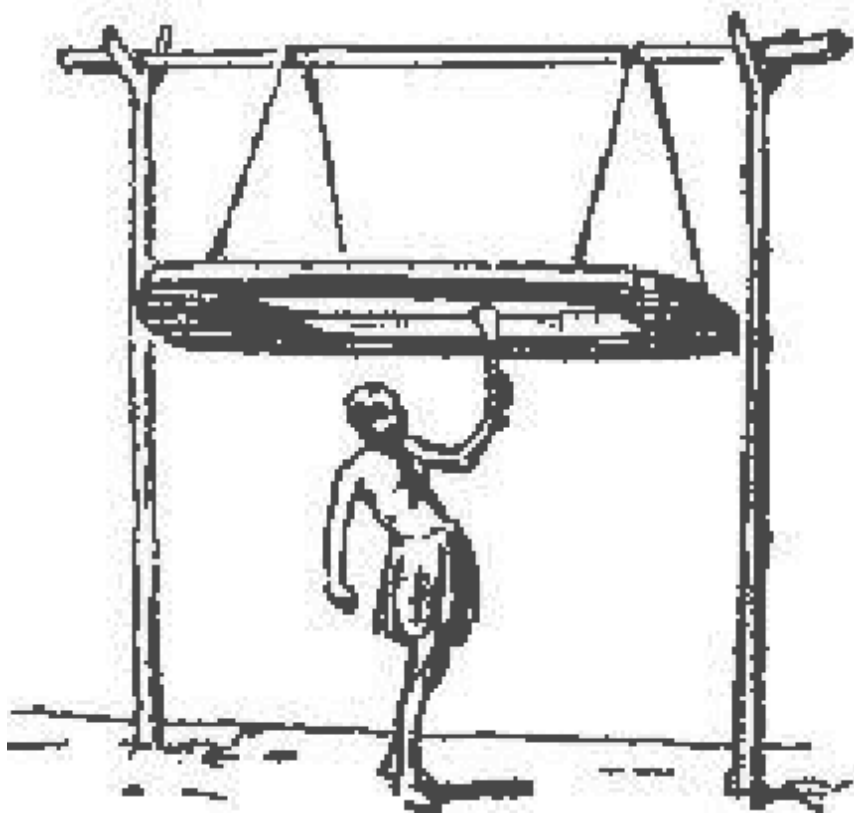
Tótems

Los maoríes tienen los tótems más curiosos, casi siempre tallados en madera.

Tienen varios que significan *tapu* (sagrado) y que en realidad quieren decir «Prohibido el paso» o «No pisar el césped». Como no tienen lengua escrita, usan un demonio que asuste. Son gente tremendamente supersticiosa: creen en demonios que pueden hacerles daño y en otros que pueden ahuyentar a los primeros si la gente les hace reverencias (*kow-tow*).

Señales

La tribu se reúne al son del *tetere*, una trompeta de madera de seis pies (casi dos metros) de largo que suena parecido al mugido de un buey. El instrumento tiene los lados aplanados y está ricamente adornado con dibujos maoríes en forma de espirales. Su sonido los convoca al *tungarabu* (concentración).



Gong de guerra de madera para hacer señales

Al parecer, cada pueblo tiene su propio código para enviar mensajes.

Por ejemplo, los pieles rojas usan señales de humo y lenguaje de signos; los africanos del oeste hablan con tambores o con señales hechas con hojas; los hindúes se comunican con marcas en muros o árboles; los australianos, con palos marcados; los montañeses, con silbidos; los sudaneses se llaman de pozo a pozo, etc.

Danza guerrera

Luego se representa una *haka* (danza y coro) con un compás perfecto y unas muecas horribles, para levantar la moral hasta llegar al frenesí.

Los guerreros cogen sus armas con la mano derecha y, formados en columnas de a dos, bailan siguiendo el compás con un paso saltarín: levantan la rodilla bien alta, muy alta, y al mismo tiempo suben el hombro del mismo lado. Cada cuatro pasos saltan todos a la vez, cantando a coro y golpeándose el muslo con la mano izquierda para marcar el ritmo.

Y todo esto mientras ponen caras horribles, ponen los ojos en blanco y sacan la lengua.



Una bella danza maori

Juego

Los muchachos juegan al juego del *ti* de esta manera: A le hace rodar un aro a B; B tiene que cogerlo antes de que caiga y devolvérselo a A, que a su vez debe cogerlo antes de que toque el suelo. El que falla pierde un punto. Se turnan para hacer rodar el aro.

Estas son algunas de las maneras en que distintas tribus salvajes del mundo forman a sus muchachos para que sean fuertes, ágiles de mente y valientes de espíritu; para convertirlos en HOMBRES y evitar que sean gañanes.

Y así es como lo hacemos nosotros, en los países civilizados, con la formación scout.

Formación para la salud

Acampar es, por supuesto, la parte divertida de la vida del scout. Vivir bajo el cielo de Dios, entre las montañas y los árboles, los pájaros y los animales, el mar y los ríos; es decir, vivir en contacto con la naturaleza, con tu propia casa de lona y sus accesorios, cocinando tú mismo y explorando: todo eso es sano y da una salud y una felicidad que nunca encontrarás entre los ladrillos y el humo de la ciudad.

Salir de excursión, ir al campo y explorar sitios nuevos cada día también es una aventura gloriosa cuando aprendes a hacerlo bien. Y eso lo aprendes siendo scout.

Te endurece y te fortalece, de manera que ni el viento ni la lluvia, ni el frío ni el calor te molestarán. Los aceptarás tal como vengan, con esa sensación de seguridad que te permite hacer frente a las dificultades con una sonrisa, sabiendo que al final vencerás. Detrás de cada nube brilla el sol.

Recuerda que, cuando acampas o vas de excursión, se espera mucho de los scouts. Tienes que mantener bien alto el buen nombre del Movimiento.

¿Eres un dominguero o un campista?

Los domingueros son los chicos de ciudad que pasan su día libre en el campo y que, por descuido o ignorancia, pueden destrozar los cultivos o dejar las cancelas abiertas, de modo que las ovejas o el ganado se escapan y los granjeros pasan apuros para devolverlos al redil.

Agitan banderas, corren o gritan, con lo que asustan a los rebaños y provocan estampidas; arrancan trozos de valla o tablas para hacer fuego; prenden la hierba seca por maldad o por descuido y provocan incendios, y cuando se marchan del sitio donde han acampado lo dejan lleno de basura.

Los scouts no se comportan así. Quiero que todas las Tropas novatas lo recuerden y que mantengan el buen nombre de los scouts entre los granjeros, comprendiendo sus necesidades y dejando el terreno tan limpio como lo encontraron.

Al fin y al cabo, eso es lo que hace cualquier campista. Se esmera en no dejar rastro en el lugar donde acampó, por la costumbre de no dejar huellas que un enemigo pueda seguir; siempre respeta a los animales de los alrededores, y pone especial cuidado en que su fuego no prenda los arbustos cercanos, por miedo a provocar un incendio.

Está claro que la gente sabe que los scouts actúan así: he leído en un periódico la propuesta de que el público en general, cuando sale al campo, se comporte como los scouts en cuanto a la limpieza del lugar donde acampa.

El autor del artículo sugería también que los scouts podían hacer su buena acción por el campo enterrando las bolsas de papel y la basura que dejan los paseantes en los parques.

Sé de scouts que ayudan a los guardas de los parques de la ciudad a limpiar después de alguna fiesta. Si hicieran lo mismo en las zonas rurales, ayudarían a sus habitantes y se apuntarían un tanto más a favor de los scouts.

¿Ha muerto el viejo arte de acampar?

¿Para qué aprender a acampar y la vida en los bosques, si el mundo está tan civilizado que nunca habrá ocasión de practicar ese arte primitivo?

Esa pregunta me la han hecho.

¿De verdad está tan civilizado el mundo? Conozco docenas de países con miles y miles de millas de territorio inexplorado, y otras tantas millas donde abunda la vida salvaje, llenas de oportunidades para los jóvenes que tienen espíritu aventurero y saben valerse por sí mismos.

Una vez un periódico me acusó de que el Movimiento Scout era militarista porque yo había sugerido que todo scout que tuviera ocasión aprendiera a disparar.

Cuando lo dije, pensaba sobre todo en los scouts que, al hacerse mayores y salir a conocer algo de mundo, pudieran encontrarse de pronto frente a alguno de los muchos animales salvajes que hay por ahí.

Escuchad esta noticia de la India: dice que, en un solo año, 20.273 personas murieron por mordeduras de serpiente (mientras que se mataron 58.416 serpientes).

Se mataron 1.518 tigres, pero antes los tigres habían matado a 1.162 personas. Los leopardos mataron a 469 personas, y se mataron 5.000 leop-

ardos. Los lobos mataron a 394 personas, y se mataron 1.941 lobos. Se mataron 2.485 osos, y estos mataron a 118 personas.

Ya veis que, si vais a la selva, vale la pena saber matar antes de que te maten. ¡Qué tonto te sentirías si de pronto te encontraras ante un león y no supieras disparar! Estos datos son solo de la India, pero en África y en otros países del mundo hay peligros parecidos.

Si echamos un vistazo al mercado de pieles, veremos lo que pasa con la caza en Estados Unidos y Canadá.

En un año, entre otras muchas clases de pieles, se vendieron las siguientes: 12.000 pieles de foca, 1.200.000 de ardilla, 2.000 de oso, 550.000 de mapache, 4.600 de reno, 1.275.000 de nutria, 300 de puma, 31.000 de gato montés, 90.000 de zorro rojo, 70.000 de lobo (¡y 28.000 de gatos domésticos!) y miles más de otras clases, incluidas 140.000 pieles de perro procedentes de China.

Así que todavía hay sitio para los tramperos y los cazadores.

En esa misma lista figuraban 157.000 pieles de conejo procedentes de Holanda y Bélgica, que dejaron unas ganancias de un cuarto de millón de libras esterlinas.

Ahí tienes una oportunidad para los criadores de conejos.

¿Todavía sabes trepar?

En Río de Janeiro, en Brasil, hay una montaña maravillosa de granito que domina la bahía y toda la ciudad. Parecía imposible subir a ella, y los pocos que se habían atrevido a intentarlo no habían llegado muy alto, hasta que un día un marinero británico, cuyo barco estaba de visita en el puerto, lo intentó sin llamar la atención y plantó la bandera inglesa en la cumbre.

Las autoridades locales, como es natural, se enfadaron al ver allí una bandera extranjera y ordenaron quitarla. Pero lo primero era subir a por ella, y no lo consiguieron.

Lo intentaron una y otra vez, sin éxito, hasta que no tuvieron más remedio que pedir al almirante británico que le pidiera al marinero el favor de repetir la hazaña y bajar la bandera, y él aceptó. Aquel muchacho había establecido un récord que nadie era capaz de batir.

Me temo que en otros sitios ha habido muchachos traviesos que han batido récords parecidos. En el colegio de Eton hubo un gran revuelo porque algún espíritu travieso colocó un paraguas en lo alto de la torre del reloj; y en Oundle, uno de los chicos escaló la enorme torre de la iglesia y dejó su sombrero en la veleta.

El director no tuvo ninguna dificultad para dar con el autor: le dio media docena de azotes por la travesura y luego un billete de diez chelines por su audacia.

Para una hazaña así hace falta un poco de audacia, sangre fría y algo de práctica, además de fuerza y equilibrio. Pero quien lo consigue siente un triunfo glorioso cuando ve coronado su esfuerzo.

Un amigo mío, oficial de alto rango, es muy aficionado a escalar chimeneas altas y torres de iglesia en su tiempo libre, y lo hace muy bien. Una vez subió a una chimenea de Darlington que necesitaba una reparación en lo alto, y disfrutó tanto de la altura que se quedó varias horas sentado allí, fumando y admirando el paisaje. Los obreros de abajo pensaron que había terminado y se había ido a casa hacía horas, así que encendieron la chimenea. El calor hizo subir el humo, que lo cogió por sorpresa y casi lo asfixia; se giró de golpe y estuvo a punto de caerse del andamio que rodeaba la boca de la chimenea, hasta que, con mucho esfuerzo, logró volver a subirse a él.

Entonces quitó algunos de los ladrillos que había colocado y los dejó caer por el tubo para avisar a la gente de que seguía allí arriba. Lo entendieron, apagaron el fuego y así pudo bajar.

Cualquiera pensaría que con esto se le quitarían las ganas de escalar, pero a la semana siguiente se enteró de que había que arreglar un pararrayos en el pináculo de un edificio, así que subió e hizo la reparación. Su entusiasmo seguía intacto.

En la escalada de rocas y montañas lo más importante es el equilibrio, y se puede practicar de antemano de varias maneras para estar seguro de dominarlo.

El juego de saltar de piedra en piedra al que juegan los lobatos es muy útil para aprender a poner los pies exactamente donde quieres sin perder el equilibrio y caerte al agua. Ni siquiera necesitas agua: si colocas en el suelo baldosas, trozos de cartón, libros o algo parecido, bien separados y no en línea recta, puedes ir pasando de uno a otro sin perder el equilibrio.

Bailar solo, paso a paso, también es un buen ejercicio de equilibrio.

Otra manera de practicarlo es caminar sobre un raíl o una barra de anchura parecida. Primero se pone en el suelo y luego se va subiendo unas pulgadas cada día, hasta que puedas andar por ella a varios pies del suelo.

Al principio te parecerá difícil, pero con el tiempo lo harás con mucha facilidad, y entonces sabrás que has aprendido a mantener el equilibrio; sobre todo cuando seas capaz de hacer alguna gracia encima, como una compañía de guías que hace poco, en una exhibición, andaban y daban vueltas sobre un tablón haciéndonos creer que se iban a caer.

Una prueba muy corriente para un escalador joven es caminar por una cornisa. Es más o menos lo que te encontrarás en una montaña, solo que en lugar de estar a cuatro pies (algo más de un metro) de altura estarás a cuatrocientos.

Este tipo de práctica es imprescindible antes de hacerse escalador, y hay muchos buenos escaladores, incluso entre los chicos y las chicas.

La caza de la ardilla

Una vez vi a un muchacho perseguir a una ardilla por un árbol... ¡y atraparla! No era un chico inglés, sino un nativo del sudeste de África central. Al parecer, para él una ardilla era lo que para ti una tableta de chocolate. Vio la ardilla en un árbol apartado de los demás, se colgó el hacha del cinturón y trepó al árbol en lo que a mí me pareció una persecución inútil.

La ardilla subió a las ramas finas de la copa, donde el muchacho no podía alcanzarla. Aun así, él subió hasta donde el árbol aguantaba su peso y sacudió la rama en la que estaba la ardilla.

Esta saltó a otra rama y fue brincando de rama en rama hasta que vio un escondite.

Su refugio era un largo rollo de corteza colocado en la horquilla de una rama.

Lo habían puesto los nativos con la misma idea con que nosotros colgamos cajas nido para los pájaros, solo que en este caso era para atraer a las abejas y que hicieran allí su panal.

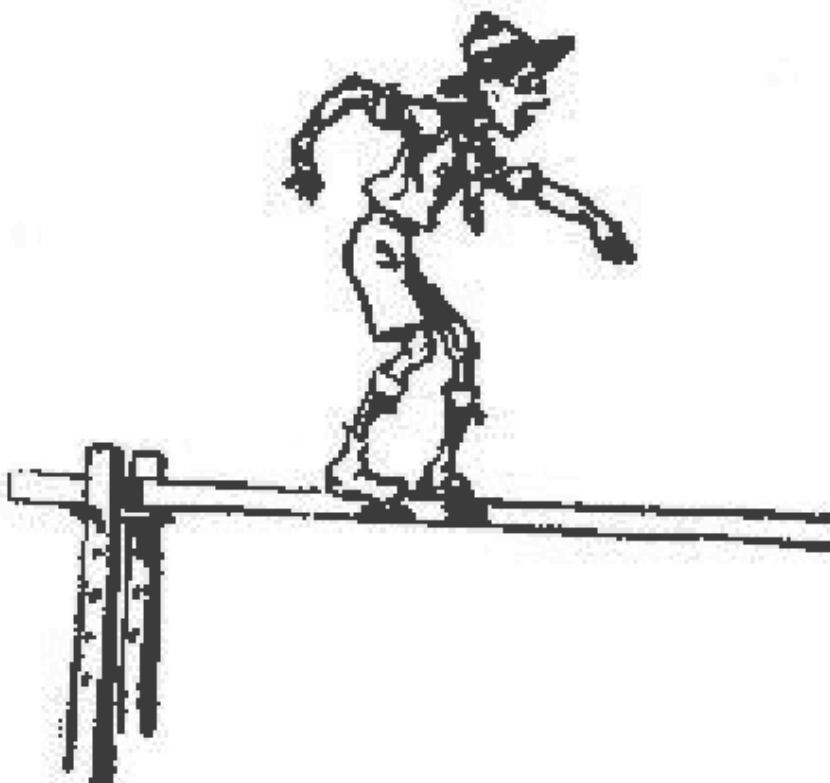
El señor Ardilla se metió dentro y se escondió. El muchacho llegó enseguida, se quitó la única prenda que llevaba y tapó con ella la boca de la colmena para que la ardilla no pudiera salir; luego bajó al suelo con su paquete y así consiguió su chocolate.

Reconoció que había tenido suerte de que la colmena estuviera allí, pero que, aunque no hubiera estado, habría cazado igualmente la ardilla, porque al final esta se habría cansado de huir y se habría quedado quieta, agarrada a una rama, y él la habría matado lanzándole el hacha. Eso suponía trepar mucho, pero era un experto: dijo que sabía trepar desde que ten

ía memoria y que siempre había cazado ardillas, porque era muy divertido. Me pregunto cuántas ardillas atraparíamos tú y yo si nos pusiéramos a perseguirlas trepando.

Cada scout, un escalador

Hace algún tiempo, la Real Sociedad para la Prevención de la Crueldad con los Animales concedió su medalla de bronce a un scout de Sheffield por subir a un árbol a rescatar a un gato.



¿Crees que me caeré?

Por lo visto, el gato había subido y tenía miedo de bajar. El árbol medía setenta pies (unos 21 metros) y era difícil de escalar. Pero un scout no se desanima ante las dificultades, y aunque tardó tres cuartos de hora, al final lo consiguió.

Me alegra muchísimo que alguien de nuestra Hermandad se distinga así; es un ejemplo magnífico.

Quiero ver a más scouts trepando. Es un gran deporte, y cuanto más lo domines, más verás que te hace crecer y te fortalece como ningún otro.

Os he dicho muchas veces lo espléndidos que son los zulúes, pero es curioso que, aunque tienen las piernas y los muslos muy musculosos y el pecho desarrollado, los músculos de los brazos y la espalda no los tienen tan desarrollados, y sus manos son pequeñas. Se debe a que caminan y corren grandes distancias, pero apenas trabajan con los brazos y las manos. Verás la diferencia con nuestros marineros y artilleros: ellos tienen brazos fuertes, y los puños y las muñecas grandes, gracias al ejercicio continuo de tirar de cabos y levantar grandes pesos.

Aquí es donde entra la escalada: no todos podemos ser marineros, pero sí podemos izarnos arriba y abajo trepando.

Habréis oído hablar de aquel hombre de Estados Unidos al que llaman la Mosca Humana. Es capaz de intentar subir por la fachada de cualquier edificio, por alto que sea. Dice que su éxito depende de la fuerza de sus dedos. Los ha ejercitado hasta tal punto que puede colgar todo el peso de su cuerpo con solo agarrarse a cualquier piedra o bajante.

Así que trepar no es solo una diversión y un gran medio para desarrollar los músculos, sino que puede ser muy útil para ayudar a otras personas... o a los gatos. Y ahí es donde empieza su utilidad.

Fútbol

Es un gran juego para hacerte fuerte y activo, y también para forjar el carácter.

Está claro que el fútbol es el juego más atractivo del mundo, porque reúne a multitudes enormes que van a verlo.

Pero verlo no tiene ninguna gracia comparado con jugarlo tú mismo. Odio ver a otro hacer lo que creo que debería hacer yo, y espero que todos los scouts piensen así del fútbol: que es un juego para jugarlo, no para mirarlo.

De niño practiqué casi todos los deportes: críquet, tenis, remo, natación y carreras, pero el que más me gustaba era el fútbol.

Creo que disfrutaba con él porque, aunque te llevas algunos golpes fuertes y acabas cansado, juegas por el honor y la gloria de tu equipo más que por los tuyos.

Eso es, a mi juicio, lo que disfrutaban los scouts en el Escultismo. Se ganan la fama para su Patrulla (es decir, para su equipo) más que para sí mismos, y cuando juegan, trabajan o luchan con esa meta, no solo tienen éxito, sino que disfrutaban mucho más que si buscaran la gloria para ellos solos.



¡La alegría del fútbol!

Fútbol bajo el fuego

En la Primera Guerra Mundial, una vez estaba en un puesto de observación viendo cómo nuestros cañones bombardeaban las trincheras enemigas.

De madrugada, los alemanes habían lanzado grandes bombas sobre nuestras posiciones desde un reducto, así que el comandante inglés decidió castigar aquel reducto.

Se ordenó a varias baterías que a una hora determinada abrieran fuego contra el reducto alemán, y sus oficiales observadores se adelantaron hasta un puesto de vigía que dominaba la posición enemiga. Desde allí veían dónde caía cada disparo y podían corregir la puntería comunicándose por teléfono con la batería.

Me senté con ellos a mirar con mucho interés cómo estallaban los obuses, que pasaban sobre nuestras cabezas como trenes expresos interminables y caían en el blanco con un fogonazo, una nube de humo y barro y un rugido furioso. Era un espectáculo fascinante.

De pronto me llamó la atención un movimiento en nuestras trincheras. Algunos de nuestros hombres salían corriendo del bosque hacia delante.

«Ajá —pensé—, vamos al ataque».

Pero no: los hombres volvieron corriendo, y luego echaron a correr hacia un lado. Entonces, para mi asombro, vi que ¡estaban jugando al fútbol!

Sabían que, con aquel bombardeo, el enemigo no se atrevería a asomar la nariz fuera de las trincheras, así que aprovecharon para hacer un poco de ejercicio y entrar en calor.

No sé a quién se le ocurrió llevar un balón a las trincheras; supongo que había un scout cumpliendo su lema, «Siempre listo», para cualquier eventualidad, hasta para jugar al fútbol en las trincheras.

Recuerdo un caso parecido de hace muchos años, en Kandahar. Habíamos ido allí con el equipaje justo. Llegó una helada, se congeló un pequeño lago cerca de la ciudad, y en cuanto el hielo fue lo bastante grueso

para aguantar a una persona se llenó de soldados y oficiales británicos patinando. El misterio era de dónde habían sacado los patines.

Creo que muy pocos hombres que van a servir a las cálidas llanuras de la India llevan patines de hielo, y aunque los tuvieran, no se los llevarían viajando con tan poco equipaje para acampar en Afganistán. Pero se los llevaron.

Cómo aprovechar el tiempo que pasas durmiendo

Un muchacho que disfruta de la vida, de sus juegos y diversiones, refunfuña cuando llega la noche y piensa que es una pérdida de tiempo tener que irse a dormir ocho o diez horas de cada veinticuatro.

Cuando tenemos cincuenta años, parece mentira que hayamos gastado entre dieciséis y dieciocho de ellos durmiendo. Pero ¿de verdad los hemos gastado?

Si trabajas y juegas con intensidad durante el día, gastas muchas fuerzas, y la máquina que te mantiene en marcha (o sea, tu corazón) necesita sangre nueva para seguir funcionando con la fuerza adecuada. Así que tienes que dejar de trabajar y quedarte quieto mientras eso ocurre.

Pero nueve de cada diez personas olvidan que, para tener sangre nueva, los pulmones necesitan aire puro, ¡y en abundancia!

Si te acuestas en un cuartito cerrado, quizá con la cabeza debajo de las sábanas, tus pobres pulmones solo tienen aire de segunda mano para mezclar con tu sangre.

En consecuencia, la mezcla sale floja, tu cerebro y tu cuerpo quedan mal alimentados y al día siguiente no tienes mucha energía. Te cansas de jugar y el trabajo te aburre. No estás enfermo, pero no disfrutas de la vida.

Si noche tras noche llega sangre pobre a tu corazón y a tus arterias, te irás debilitando poco a poco hasta convertirte en una criatura lenta y enc-

lenque. Sin embargo, hay un remedio fácil y rápido.

En lugar de debilitarte, podrías fortalecerte aprovechando cada noche el tiempo de sueño para ganar salud y fuerza. Basta con abrir la ventana por arriba y por abajo y dejarla abierta. Deja entrar el aire fresco mientras duermes a gusto entre las mantas. Dicen que en un perro es señal de salud tener la nariz fría. Yo creo que con un muchacho pasa lo mismo: si al despertarse por la mañana tiene los dedos de los pies calientes y la nariz fría, va camino de estar sano.

Yo voy más allá. Abro la ventana por la noche, pero para salir, porque tengo la cama fuera, en el balcón. No le pido al aire fresco que entre: salgo yo a dormir en él. Durante ocho años no he dormido bajo techo y nunca me he encontrado mejor; es más, no me he resfriado ni una vez.

Recuerdo que en el primer campamento scout que hicimos había un muchacho que era recadero de una herrería. Tiempo después me dijo que, aunque no hubiera aprendido nada más en aquel campamento, al menos había aprendido a dormir al aire libre. Cuando volvió a casa se lo contó a sus padres, y al principio le contestaron: «No, gracias, eso no es para nosotros. Nos moriríamos de un resfriado».

Pero, al cabo de un tiempo, los convenció de que durmieran con las ventanas abiertas, y no las han vuelto a cerrar desde entonces. Así que aquí tienes un lema:

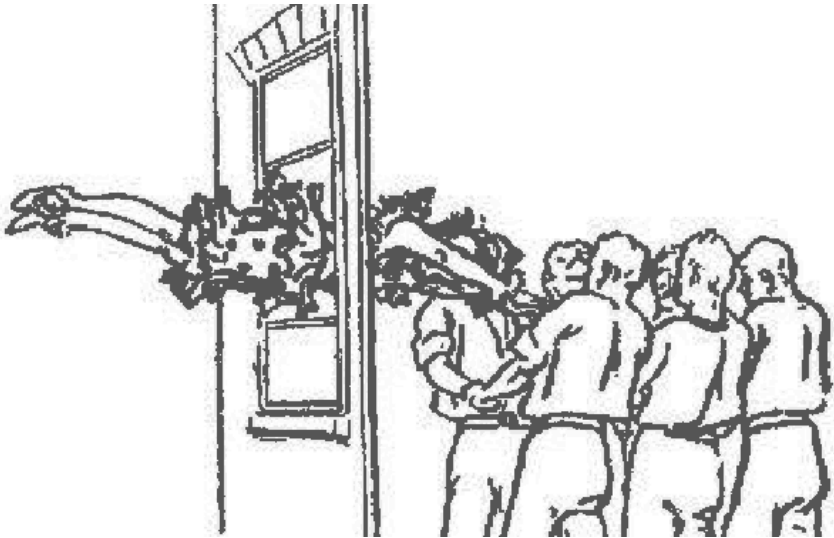
Pies calentitos y nariz fría, buena salud y ninguna avería.

Números de payaso

Cuando hacía de payaso en las pantomimas de mi regimiento, aprendí a saltar a través de una ventana o de la esfera de un reloj pintada en un telón. Unas veces me lanzaba en plancha y otras dando una voltereta. Las

dos cosas le gustaban al público y eran fáciles de hacer una vez que te acostumbrabas. Pero, como todo, al principio exigían mucha práctica constante.

El salto en plancha era casi como tirarse de cabeza para nadar, solo que un poco más de lado que de barriga. Y, por supuesto, al otro lado tenían que recogerte con una sábana o en brazos de los compañeros que esperaban preparados detrás del telón.



El salto en plancha

La voltereta era mucho más difícil: tienes que doblarte arqueándote hasta poner la cabeza junto a los talones para atravesar la esfera del reloj.



Saltando a través del reloj

Lo primero que se practica es el salto y la voltereta a través de un aro de madera sostenido a un pie (unos 30 centímetros) del suelo.

Empieza a aprender el salto con voltereta cuando ya domines bastante la voltereta. Entonces te sujetan un listón de madera en horizontal, a un pie más o menos por encima de la colchoneta. Te acercas andando, apoyas las manos por delante, al otro lado del listón, y te dejas caer encogiendo la

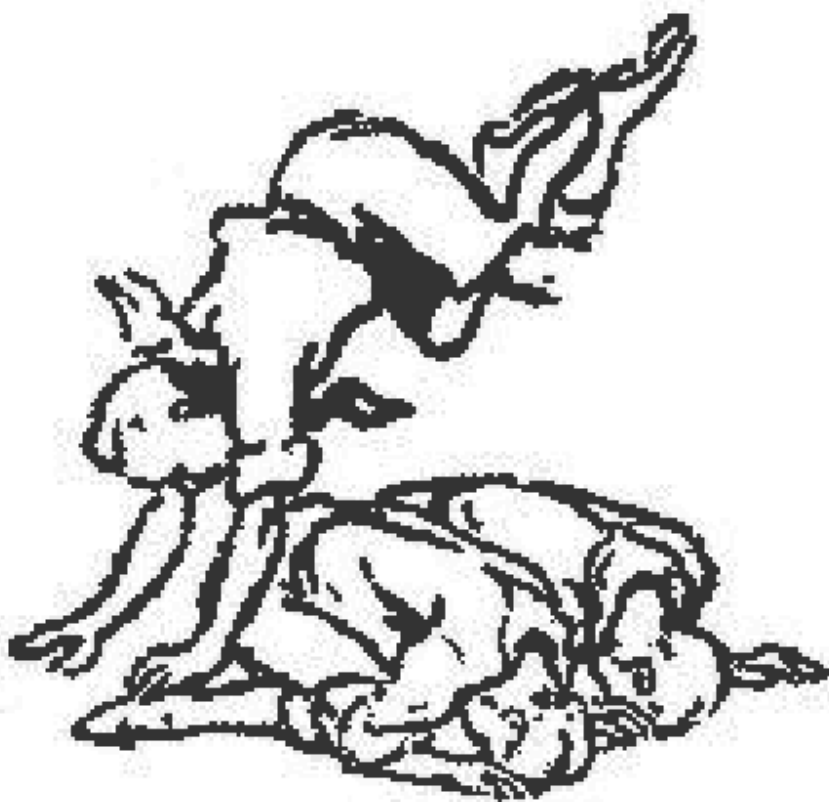
cabeza y rodando. El peso del cuerpo debe descansar en las manos, no en la espalda ni en la cabeza.

Con un poco de práctica te resultará fácil; a medida que mejores y lo hagas más deprisa, se va subiendo el listón.

Al cabo de un tiempo, súbete a un taburete para tener más caída y, por último, a una silla.

Luego puedes atreverte a pasar por un aro sostenido en alto, y cuando lo hagas con soltura, pon papel en el aro y atraviésalo.

Un buen truco es dar un salto largo en plancha por encima de varios chicos arrodillados en fila con la cabeza agachada. Por supuesto, primero saltas por encima de uno solo y luego vas añadiendo más y más.



Otro salto que puedes intentar

Cuando estaba en el colegio inventé un salto al que llamé «la Foca». Corría hacia una mesa, me deslizaba sobre ella boca abajo, daba un salto y acababa a la pata coja en el suelo.

Era muy vistoso y bastante fácil una vez que sabías cómo hacerlo.

Todo lo que os he contado no es más que el principio de los números de payaso. Puedes hacerlos solo o junto con otros actores.

Algunos chicos son más flexibles que otros, y si tú tienes ese don, te ayudará mucho en estos números.

Yo solía hacer el truco de ponerme en cuclillas en el suelo y pasarme una pierna por detrás del cuello. Quedaba estupendo. Una noche lo estaba haciendo en plena actuación... ¡y me quedé atascado! Así que le dije en voz baja a la chica que actuaba conmigo:

—¡Tira de la pierna, por amor de Dios, tírame de la pierna! (*N. del T.: en inglés, «pull my leg», literalmente «tírame de la pierna», también significa «tómame el pelo»*).

Ella me entendió mal, pensó que tenía que hacer una broma y dijo:

—Pero ¿qué hace un tipo sentado así? ¿A qué juegas, al mono con dolor de muelas o qué?

No me ayudó nada ni me dio ánimos, hasta que se dio cuenta del problema y por fin pude soltarme.

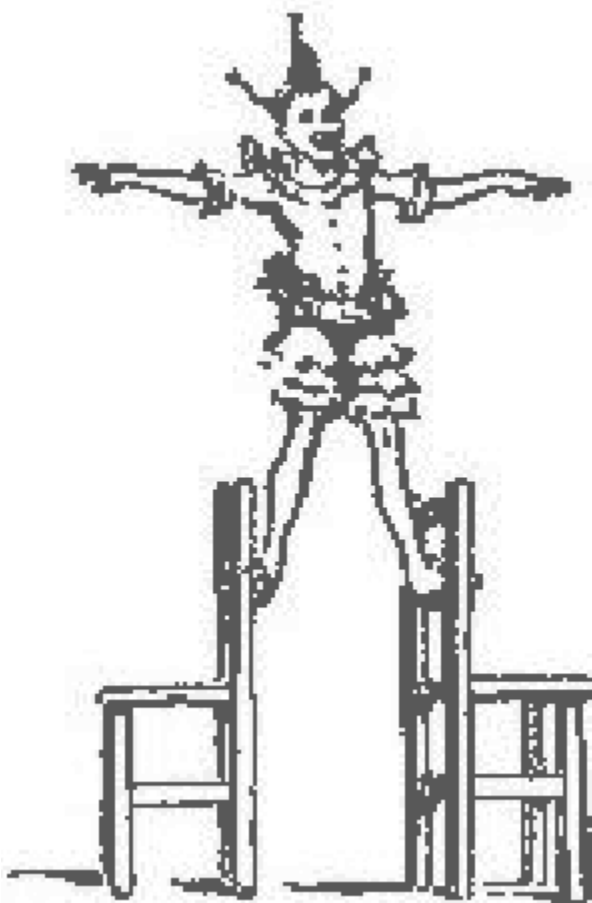
También sabía encogerme hasta quedar hecho un fardo pequeño, y por eso me llamaban «el portamantas». Es muy útil cuando uno intenta esconderse en una caja o en una bolsa, o si tu compañero tiene que empaquetarte o sacarte del escenario.

Hay algunos trucos con sillas muy vistosos y bastante fáciles con un poco de práctica.

Las sillas que se usan en los circos son fuertes y están bien construidas, por lo que son más fáciles de usar.

Un truco que yo hacía era ponerme de pie entre dos sillas colocadas respaldo con respaldo y saltar con los dos pies al primer travesaño, luego al asiento, después al travesaño del respaldo y, por último, a lo alto; por lo menos, esa era la idea, porque nunca llegué a lo alto. Hacía falta mucha práctica.

Y ahí es donde se falla en muchos trucos: no tendrás éxito si no te empeñas en ellos y sigues practicando hasta superar las dificultades.



¡Hola! ¡Aquí estamos otra vez!

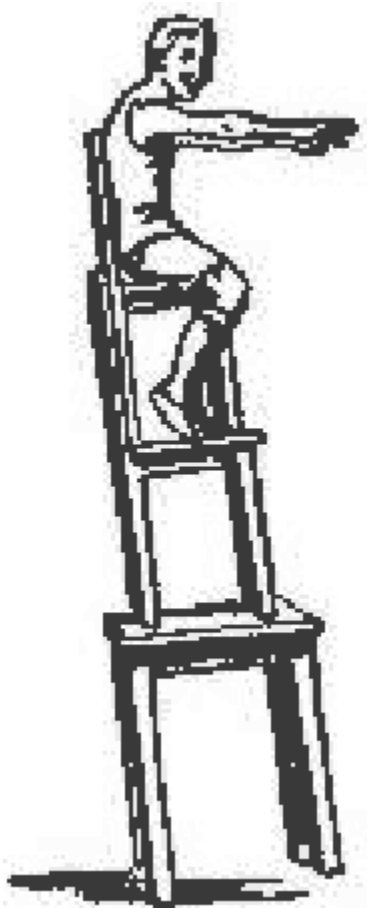
Otro truco con sillas que no es difícil es la caída.

Siéntate en la silla con los brazos estirados hacia delante. Balancea la silla adelante y atrás hasta que caigas hacia atrás o hacia delante. Para caer hacia delante, estiras los pies hacia delante y echas la cabeza hacia atrás; así caes de pie, das una voltereta rápida y acabas de pie.

Para caer hacia atrás, llevas los pies hacia atrás, uno a cada lado de la silla, e inclinas la cabeza hacia delante. Caes de pie y das un salto rápido hacia atrás.

Para que la caída resulte espectacular de verdad, hay que hacerla desde una silla colocada encima de una mesita. Cuando ya lo hagas bien, se puede poner la silla sobre otra silla, encima de la mesa. Parece un número tremendo, pero en realidad es bastante sencillo, porque se hace de la misma manera: caes de pie, pero dando una vuelta tan rápida que parece que has caído hecho un ovillo.

Para este truco necesitas sillas especiales y una mesa del tamaño adecuado para que encajen unas con otras. El tablero de la mesa mide 22×22 pulgadas (unos 56×56 centímetros) y tiene unas 32 pulgadas de alto. El asiento de la silla de abajo mide 16×16 pulgadas y está a 18 pulgadas de altura. El asiento de la silla de arriba mide 14×14 pulgadas y está también a 18 pulgadas de altura.

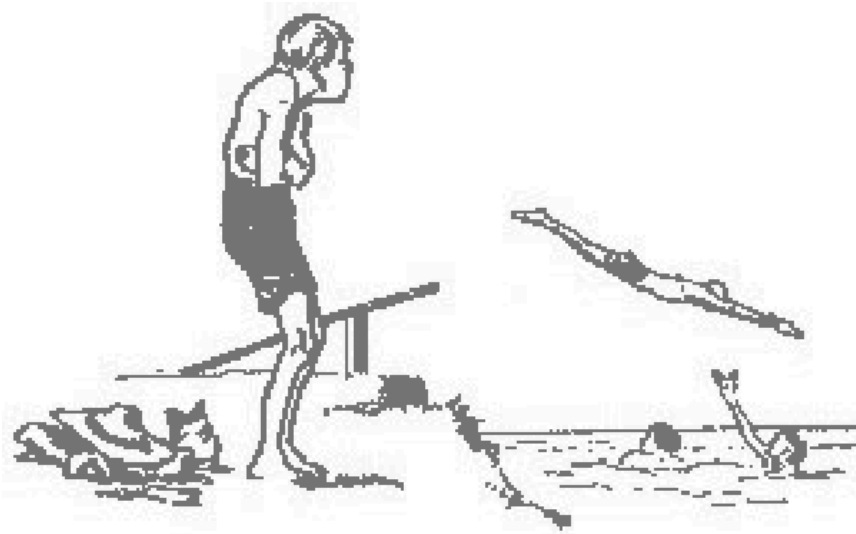


¡Allá voy, hacia atrás!

¿Y la natación?

Todo scout debe aprender a nadar. He conocido a muchos que aprenden a la primera; otros tardan más. A mí me pasó eso: al principio no era cap-

az. En el fondo de mi corazón creo que el agua no me gustaba mucho, pero un día me armé de valor y me encontré nadando bastante bien.



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

Me había esforzado demasiado y había luchado con mucha tenacidad, pero aprendí que lo mejor era tomárselo con calma y tranquilidad, y de vez en cuando sumergirme y bucear con los ojos abiertos. El agua acabó gustándome y nadar en la superficie me resultó bastante fácil. Algunos chicos a los que les da un poco de miedo el agua dicen:

—¿Para qué sirve nadar? Ni mi trabajo ni mis diversiones van por ese lado.

Bueno, meterse en el agua es muy divertido, pero mucho más si sabes nadar. ¡Qué tonto queda el chico que tiene que quedarse andando por donde no cubre, sin poder unirse a sus amigos cuando van al mar o al río!

Pero esto es algo más que diversión. Si vas a remar o a navegar a vela, no es justo para tus compañeros que no sepan nadar. Si el bote vuelca y todos saben nadar, no pasa nada; pero si alguno no sabe, los demás tienen que arriesgar la vida para mantenerlo a flote.

También puede ocurrir que veas a alguien ahogándose. Si sabes nadar, te tiras, lo sujetas como es debido y lo llevas a la orilla, y habrás salvado la vida de un ser humano. Pero ¿y si no sabes nadar? Entonces lo pasas fatal. Sabes que deberías hacer algo más que gritar pidiendo ayuda mientras otro ser humano lucha por su vida y se va debilitando ante tus ojos.

No voy a describirlo: es una pesadilla horrible, y será aún más terrible para ti el resto de tu vida, cada vez que pienses que tuviste parte de culpa de que aquel pobre chico se ahogara. ¿Por qué culpa tuya? Porque, si hubieras sido un verdadero scout, habrías aprendido a nadar y habrías podido salvarlo.

Aprender a nadar en quince minutos

Intenta deslizarte arrastrándote por la superficie del agua. Lo dice una autoridad en la materia, que garantiza que una persona que nunca ha aprendido podrá nadar en menos de un cuarto de hora.

Esto coincide de lleno con lo que dije en *Escultismo para muchachos* (*Scouting for Boys*), donde aconsejo a los principiantes que intenten nadar como un perro, que es como se aprende en Australia y en Estados Unidos. Conviene practicar primero en seco: tumbado boca abajo, golpea suavemente el suelo con un pie y con otro alternativamente. Luego, si puedes agarrarte al borde de una piscina, practica cogiendo el agua con la palma de la mano y trayéndola despacio hacia ti.

Pero la mejor práctica se hace en el agua, agarrado con las manos a la escalera de la piscina y pataleando, con las piernas y el cuerpo lo más rect-

os posible. Muy pronto podrás soltar una mano y usarla también en el agua.

Después, desde la escalera y de cara al agua, lánzate suavemente hacia delante con el cuerpo y los brazos rectos y las rodillas rígidas, e intenta avanzar arrastrándote por la superficie.

Es mejor hacerlo en agua algo profunda, para no caer en la tentación de bajar una pierna y apoyarte en el fondo para pararte.

Al bañista miedoso le ayuda que un amigo lo sostenga un poco desde el borde con un listón de madera bajo el pecho. A veces también le da confianza que la superficie del agua esté al nivel del borde y no más abajo.

Así que adelante, amigos que no habéis podido sacar la Primera Clase porque no sabéis nadar. Podéis aprender en un cuarto de hora si lo intentáis, deslizándoos por la superficie del agua como os he explicado.

Una vez entregué la Cruz de Plata al Valor por salvar una vida a una dirigente scout, la señorita Wodehouse, y la Cruz Dorada a uno de sus scouts, Cole, porque entre los dos habían salvado de ahogarse al Rover Mate Powell.

Lo que más me gustó del caso, además del valor y la rapidez de la dirigente y del scout, fue que todo se hizo con disciplina scout: todos se portaron bien e hicieron lo que había que hacer.

Los scouts se estaban bañando con las precauciones debidas, y la señorita Wodehouse y el scout Cole hacían de socorristas. De pronto vieron a un bañista en apuros; lo rescataron enseguida, lo sacaron del agua como es debido, lo llevaron a la orilla y le hicieron la respiración artificial.

Mientras tanto, los demás scouts, en lugar de gritar y correr de un lado a otro, se pusieron en silencio, pero con rapidez, a cumplir con su deber sin que nadie se lo dijera. Uno fue a llamar a un médico, otro trajo mantas y bolsas de agua caliente, y el resto formó un círculo para mantener apartada a la gente.

Todo aquello dejó en muy buen lugar a los scouts y a su jefa.

Ella, con modestia, pensaba que no debía recibir la Cruz de Plata si quien la había ayudado en el rescate no la recibía también. Pero le hice ver que toda la responsabilidad había recaído sobre ella: había tomado la iniciativa del rescate y había corrido el mayor riesgo. Si ella se hubiera cansado y se hubiera hundido, nadie la habría salvado. En cambio, si el muchacho se hubiera hundido, no habría corrido gran peligro, porque ella podía rescatarlo.

En resumen, se merecía la Cruz de Plata y se la ganó por ayudar a salvar la vida de un compañero, gracias a que se había tomado la molestia de aprender a nadar.

Nadando como san Patricio

Una pesadilla de Navidad

—¿Sabes nadar como san Patricio? —me preguntó a mi espalda una voz autoritaria.

—Sí, claro que sé nadar, aunque no como san Patricio. ¿Nadaba a braza, vestido y todo eso?

—Sí.

—Ah, entonces sí que puedo nadar como san Patricio. ¿Por qué?

—Pues si cruzas ese arroyo nadando como san Patricio, ganarás 100 libras esterlinas. Si fallas, tendrás que revolcarte diez veces sobre una cama de pinchos afilados. ¿Lo harás?

¿Cruzar a nado ese arroyuelo por 100 libras esterlinas?



Nadando como san Patricio

—De acuerdo. ¡Cuenta conmigo, faltaría más! —Y empecé a desvestirme.

—Sí —repitió la voz—, pero como san Patricio.

—Bueno, está bien: solo a brazadas, a braza, sin hacer el muerto.

—Sí, pero como san Patricio: él nadó con la cabeza metida en la boca.
Y si no lo haces, te esperan los pinchos.

—¡Dios mío!

Pero si san Patricio lo había hecho, ¿por qué no iba a poder yo?

Muy mareado y con las rodillas temblando, empecé a intentar meterme la cabeza en la boca. Si nunca lo has hecho, ¡pruébalo y verás lo que tuve que pasar!

Por supuesto, tienes que abrir las mandíbulas al máximo y torcer la barbilla; pero, aunque empujes con todas tus fuerzas, no tienes dónde apoyarte. Así que giras la cabeza y lo intentas por el otro lado.

Hice todo eso y de verdad creí que iba a conseguir morderme el cuello, ¡pero no salió! (me refiero al truco, no a la cabeza). Luego pensé que, dándole una vuelta al cuello, lo lograría. Le di unas cuantas vueltas, como a un tornillo, pero seguía sin poder morderme la cabeza. Entonces se me ocurrió una idea: darme la vuelta de dentro afuera, como un guante.

Creo que así lo habría conseguido, pero a mitad del experimento me entró el pánico al pensar qué pasaría si fallaba. ¿Y si la piel se me atascaba a medio camino y tenía que revolcarme en la cama de pinchos?

¡Mi pobre carne! Por primera vez el miedo se apoderó de mí, el corazón se me cayó a los pies y eché a correr con la cabeza enredada en la piel. Me encontré cruzando un pantano, y a cada paso los pies se me hundían más y más.

Luché, peleé por mi vida, y seguía hundiéndome, paralizado. Intenté gritar, pero solo me salió un grito ronco, y... me desperté.

Pero todavía me pregunto si es posible nadar como san Patricio.

Cómo me hice scout marino

Ser scout marino te vuelve más hábil y resistente que acampar, y además es más arriesgado, está lleno de aventuras y te diviertes muchísimo.

Así fue como me hice scout marino:

Éramos cinco hermanos y, entre todos, teníamos un velero de 10 toneladas.

Por supuesto, era el mejor barco del mundo, o al menos eso pensábamos, y en realidad no era malo. Lo demostró con creces: lo usábamos para todo, para pescar en primavera, para navegar en verano, para hacer regatas en otoño y para observar aves acuáticas en invierno.

Nos subíamos a él siempre que teníamos un día libre, en cualquier época del año y en cualquier punto de la costa de Inglaterra. Y el viejo barco siempre estuvo a la altura.

El hermano mayor, W., había sido marino y sabía mucho de navegación, y los demás aprendimos de él. No solo aprendimos a navegar, sino también a cuidar el barco: aferrar velas, maniobrar, pintarlo, baldear la cubierta, limpiar, reparar la madera y demás. Por supuesto, sabíamos cocinar igual de bien que nadar.

Sí, y todos, menos yo, eran muy buenos nadadores.

Recuerdo que un día, al fondear en Haslar Creek, la uña del ancla se enganchó en el fondo con la cadena del muelle.

¿Qué podíamos hacer?

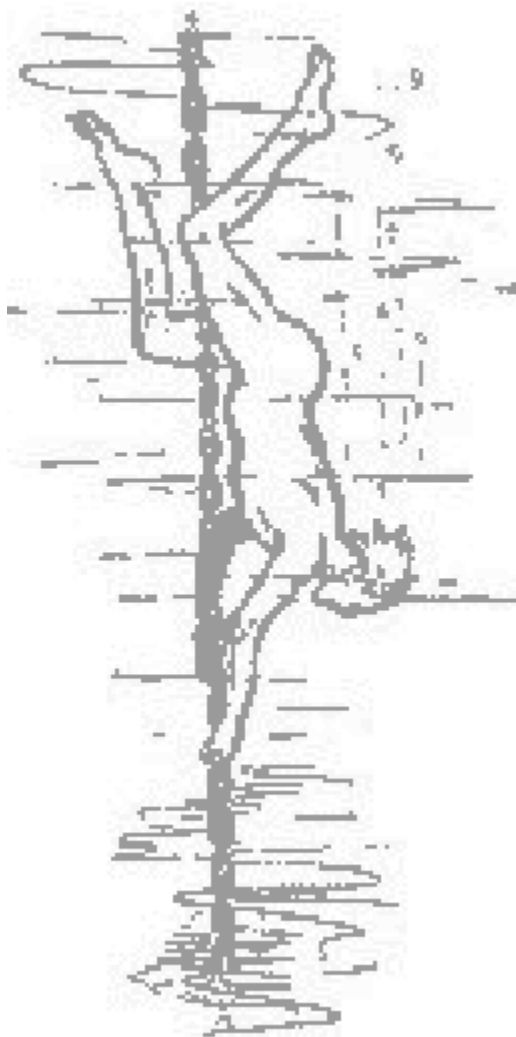
¿Contratar a un buzo con su equipo para que bajara a soltarla?

No teníamos dinero.

¿Cortar el cable y abandonar el ancla? Tampoco podíamos permitirnoslo.

Así que mis hermanos se pusieron manos a la obra: bajaron por el cable, pasaron mucho rato bajo el agua, salían como focas a tomar un poco de aire fresco y volvían a sumergirse.

Lo repitieron una y otra vez. Pero al final salieron todos con una sonrisa de oreja a oreja.



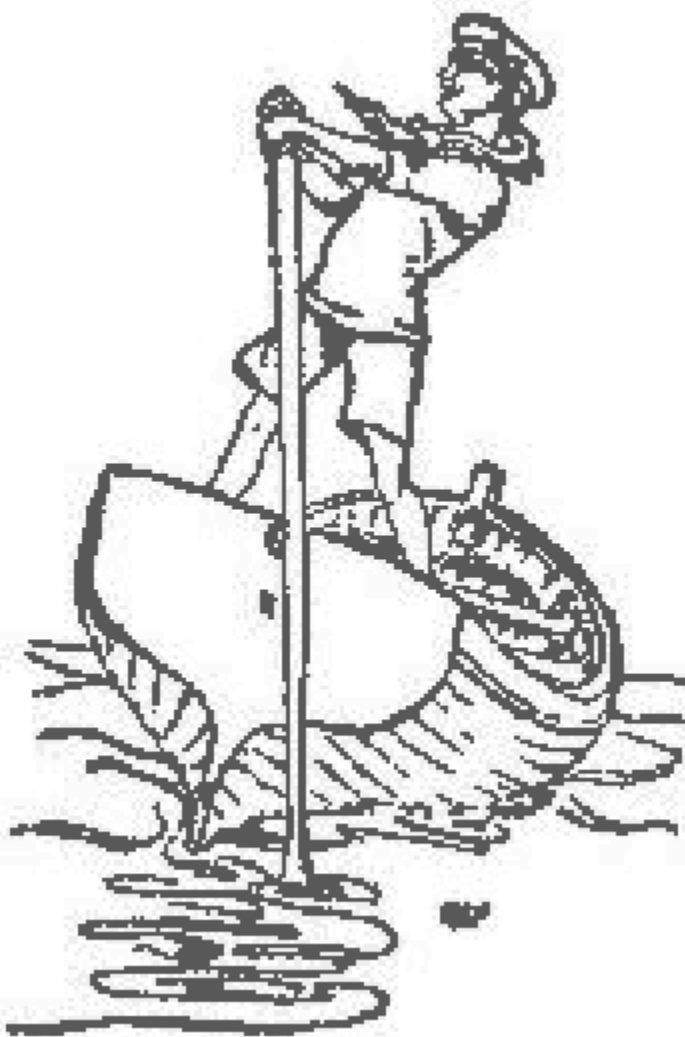
Liberando el ancla

¡Todo resuelto!

tranquilos.

¡Sí! El puerto de Portsmouth, con su ensenada de Haslar, era nuestro refugio favorito. ¡Cómo disfrutábamos izando la bandera a las ocho en punto y arriándola cuando sonaba el toque de silencio a la puesta del sol! Cuando los buques de guerra tocaban sus cornetas, nosotros hacíamos sonar nuestra sirena de niebla e imitábamos su saludo ceremonial. ¡Qué gozada ver cómo los vecinos de uniforme se apartaban para dejar paso a nuestro capitán, W., cuando saltaba a tierra a comprar huevos frescos y repollos!

¡Y cuánto nos divertíamos también con los mújoles! Son peces grandes, muy sabrosos, pero muy desconfiados y difíciles de pescar. Solíamos atraparlos saliendo en el bote de popa armados con un tridente: nos asomábamos bajo la aleta de estribor de alguno de los viejos cascos fondeados en la bahía para sorprender algún mújol que comiera en el fondo. Cuando veíamos asomar un destello plateado entre las algas, de un golpe de tridente conseguíamos un buen pescado para el desayuno.



El scout marino

¡Qué pesca tan maravillosa hacíamos en el mar!

Farne.

Allí también nos divertíamos con los patos salvajes. Navegamos mucho, además, por la bahía de Christchurch, cazando aves acuáticas. Hacía mucho frío cuando nos tumbábamos en cubierta, bajo la vela de popa, con la nariz asomando y la escopeta lista para disparar en cuanto levantarán el vuelo.



El scout marino es un tipo alegre

En las aguas de Southampton también pasé muchos días felices en las marismas, usando unas tablas a modo de patines para no hundirme en el barro y arrastrándome por los canales poco profundos donde antes había visto un pato o una polla de agua. ¡Eso sí que era ESCULTISMO!

Por desgracia para los demás, al capitán se le metió en la cabeza que algún día podíamos hacer fortuna salvando un barco en apuros. Así que,

cuando hacía mal tiempo, en vez de resguardarnos en el puerto, decidía que saliéramos a mar abierto a buscar barcos en peligro.

A mí me gustaba la idea de ayudar a la gente en apuros, pero por entonces no veía por qué teníamos que pasarlo mal nosotros para hacerlo.

Lo pensaba, pero no me atrevía a decirlo: W. era muy estricto con la disciplina. Lo aprendí la primera vez que hice sopa de guisantes para la tripulación: me olvidé de echarle carne al caldo y me obligó a comerme todo el engrudo espeso que salió.

Una vez que estábamos fondeados en Harwich, empezó a soplar del noroeste un temporal tan fuerte que algunos barcos del puerto tuvieron que levar anclas y buscar un sitio más resguardado.

En plena tempestad vimos salir hacia el mar un bote salvavidas, sin duda en respuesta a alguna señal de socorro.

Aquello fue demasiado para el capitán, que vio una oportunidad que no podía dejar escapar. Nos dijo:

—Hay dos canales entre los bancos de arena. Si el salvavidas coge el que no es, nunca encontrará el barco. Vamos a coger el otro y lo encontraremos nosotros.

Sin el menor entusiasmo, los pobres tripulantes tuvimos que sacar e izar las velas de tormenta y ponernos toda la ropa de mal tiempo que llevábamos.

Para levar anclas tuvimos que dejar nuestras literas calientes y salir a la intemperie que reinaba fuera.

Entre la espuma amarillenta que coronaba aquellas montañas de agua y los rociones que volaban no se veía rastro ni del bote salvavidas ni del barco, así que, empapados y zarandeados por el viento, íbamos de un lado para otro.

Aquello duró un día y una noche, y, por supuesto, no vimos nuestra presa hasta que volvimos a puerto. Allí nos enteramos de que el bote salv-

avidas había rescatado a la tripulación y que se habían salvado miles de libras en mercancías.

No, nunca conseguimos salvar a nadie, aunque más de una vez estuvimos muy cerca de necesitar que nos salvaran a nosotros.

Una de mis experiencias más agradables como scout marino fue un crucero de exploración fluvial. Tres de los hermanos llevamos un bote plegable de lona Támesis arriba, hasta donde pudimos hacerlo flotar, y llegamos al pie de las colinas Chiltern, donde nunca se había visto un bote.

Llevábamos con nosotros el equipo de cocina, la tienda y los sacos de dormir, y acampábamos por la noche.

Cuando llegamos a las fuentes del río, cargamos con el bote y lo volvimos a echar al agua en el arroyo que baja hacia el oeste y que, a pocas millas, se convierte en el Avon.

Atravesamos Bath y Bristol remando, a vela, empujándonos con pértigas o remolcados, según lo pedían las circunstancias, hasta llegar a las poderosas aguas del Severn.

Lo cruzamos con la escotilla abierta y llegamos felizmente a Chepstow, en la otra orilla. Allí remontamos los rápidos del Wye, por su hermoso paisaje, hasta nuestra casa, cerca de Llandogo.

De Londres a Gales, casi todo por agua, con muchas aventuras y mucha diversión.

Pero no es nada que vosotros no pudierais hacer igual de bien si lo intentarais. Inglaterra tiene unas vías fluviales espléndidas que la recorren de punta a punta y de lado a lado, para quien quiera usarlas.

Así que adelante, scouts marinos: haceos competentes y disfrutad de vuestro Escultismo Marino tanto como yo disfruté del mío. ¡Seguro que no lo pasaréis mal!

Os convertiréis en muchachos nobles, curtidos por el sol y hábiles, acostumbrados a plantar cara al peligro con una sonrisa.

Por qué los scouts no fuman

Todos los scouts conocen los diez artículos de la Ley Scout, pero hay un undécimo que no está escrito, aunque se sobrentiende. Es este: «El scout no es tonto». Y por eso los scouts no fuman mientras están creciendo.

No hay ninguna regla contra que los scouts fumen cuando han cumplido los 16 años. Antes de esa edad, la ley inglesa prohíbe fumar. Para los scouts mayores de 16 pido que no haya REGLAS. Los scouts no necesitan reglas: estoy seguro de que serían los últimos del mundo en cultivar A SABIENDAS un hábito que perjudica la salud y que los incapacita para cumplir sus deberes de scout. Aun así, de vez en cuando me llegan noticias que me obligan a repetir la advertencia que hice en *Escultismo para muchachos* (*Scouting for Boys*).

Ningún muchacho empezó a fumar porque le gustara, sino por miedo a que se burlaran de él o porque creyó que fumando parecería todo un hombre, cuando lo cierto es que así parece un borriquillo. Así que no os enfadéis: decidid no probar a fumar hasta que seáis mayores y mantened esa decisión.

Eso demostrará que sois hombres mucho mejor que ir por ahí con un cigarrillo a medio consumir entre los labios. Vuestros compañeros acabarán respetándoos mucho más y probablemente, en muchos casos, seguirán vuestro ejemplo en secreto.

Si lo hacéis, habréis hecho algo bueno por el mundo, aunque solo seáis unos muchachos. Y, partiendo de ese pequeño comienzo, probablemente seguiréis adelante y haréis grandes cosas cuando seáis mayores.



Tomasito creyó que fumar era una diversión, pero pronto se dio cuenta de su error.

Para los hombres, fumar está bien como hábito desagradable, pero cuesta mucho dinero, que podría emplearse en algo mejor que no se esfume en una nube. Creo que me he ahorrado más de 500 libras por no fumar.

Para un muchacho que está creciendo, el tabaco es puro veneno, porque le debilita el corazón. El corazón es como una bomba que empuja la

sangre por unos tubitos, las venas, hasta todos los rincones del cuerpo, y esa sangre alimenta los huesos, la carne y los músculos que te hacen un hombre fuerte y sano.

Si el corazón se debilita, por el tabaco o por cualquier otra causa, no puede bombear bien la sangre, y entonces el muchacho no crece grande y fuerte, sino que poco a poco se debilita, se cansa enseguida, come mal, le duele la cabeza, se le cansa la vista y se convierte en un pobre gusanillo alicaído en lugar de un joven grande, despierto y activo.

Los exploradores de verdad no fuman. Selous lo sabía, y también Burnham, el gran explorador norteamericano, y muchos otros que podría nombrar. Saben que el tabaco estropea la vista y el olfato y corta el aliento, cosas muy importantes para un scout, sobre todo para explorar de noche, cuando tiene que usar la nariz tanto como los ojos y los oídos para encontrar las cosas.

Es muy interesante echar la vista atrás para ver cómo empezó la costumbre de fumar. Dos marineros de la carabela de Colón, el hombre que descubrió América hace 430 años, fueron enviados a tierra a explorar la isla de Cuba y volvieron contando que los nativos llevaban unas pequeñas antorchas de las que sacaban humo. Esas antorchas eran, claro está, cigarrillos: hojas de tabaco cuidadosamente secadas y enrolladas en forma de bastoncillos delgados, que encendían y se ponían entre los labios para aspirar el humo. Esto sucedió en 1492.

Algunos años después, un explorador francés llamado Nicot trajo a Europa unas semillas de tabaco y lo cultivó, y así se puso de moda en Francia y en Italia.

El viejo almirante inglés sir Francis Drake fue, según la historia, el primer gran inglés que fumó; eso fue en 1585.

Según la conocida historia, sir Walter Raleigh, que exploró Virginia, en los Estados Unidos, fue el primero que fumó en Inglaterra por aquella

época.

El sitio exacto donde fumó fue el jardín de la posada Virginia, en Henstridge Ash, en Somerset. El camarero, al ver que le salía humo de la boca, creyó que estaba ardiendo y se apresuró a echarle un cubo de agua para apagarlo. ¡Me imagino que lo apagó del todo!

Al cabo de pocos años, la gente empezó a darse cuenta de que fumar era perjudicial para la salud, además de desagradable para los que no fuman.

En Turquía, el sultán ordenó que a todo el que sorprendieran fumando le perforaran la nariz atravesándosela con la pipa, como escarmiento para los demás. Nuestro rey Jacobo I prohibió fumar en 1602 por ser «dañino para los ojos, desagradable para el olfato y malo para el cerebro».

En Rusia se consideraba que los fumadores no tenían sentido del olfato, y por eso se les cortaba la nariz.

El capitán John Smith, el gran explorador de su tiempo, vivió cuatro años en Virginia después de explorarla y nunca fumó, aunque otros lo hicieran, porque sabía lo perjudicial que es para un explorador. Muy pronto se aprobó una ley que prohibía fumar a los maestros de escuela, porque daban mal ejemplo a los niños.

En la escuela de Chigwell, en 1629, para ser maestro se exigía no ser tartamudo, ni frecuentar las tabernas, ni fumar tabaco.

Si leéis *Escultismo para muchachos*, veréis los nombres de muchos atletas famosos, jugadores de críquet, cazadores y exploradores que no fuman porque han comprobado que el tabaco les perjudica en sus deportes.

Y una última advertencia. Si, cuando seáis mayores, decidís fumar, no olvidéis, como hacen muchos fumadores, que sois caballeros y que debéis pensar en los demás.

Recordad también que a las señoras y a muchos hombres el humo del tabaco les resulta repugnante. No fuméis en los asientos delanteros de un

autobús ni en un vagón de no fumadores.

No tiréis tabaco, ceniza ni cerillas usadas por todas partes. Y, sobre todo, no seáis guarros ni escupáis.

Autocontrol

Cuando un joven crece, le viene la tentación de pensar en mujeres. Les pasa a todos los chicos, así que, si eso te inquieta, no pienses que eres el único. Pero si quieres crecer fuerte y hecho un hombre, decídate a cumplir el décimo artículo de la Ley Scout, que dice: «El scout es limpio en pensamiento, palabra y obra». Es decir, no debes dejar que tus pensamientos se vayan hacia ese tema, sino desviarlos enseguida hacia algo mejor. No hagas caso a los compañeros que, como burros tontos, creen que tiene gracia contar historias sucias, y mucho menos te permitas hacer nada deshonesto.

Si cedes a la tentación, dañas tu salud y te impides desarrollarte del todo para llegar a ser un hombre hecho y derecho. Serías tonto si te dejaras vencer sabiendo cuál es el peligro. Al principio puede costarte un poco resistir, pero acuérdate de san Jorge: mira la tentación como tu dragón, lucha contra ella con fiereza y la vencerás.

Así que, si llega la tentación, recuerda el undécimo artículo de la Ley, «El scout no es tonto», que completa el décimo: «El scout es limpio en pensamiento, palabra y obra».

(Si quieres saber más sobre esto, lo encontrarás en mi libro *Roverismo hacia el éxito* [*Rovering to Success*]. (N. del T.: Este libro se publicó en 1922.))

3. Mente



Cuida tu mente

Hasta ahora, en estos relatos, te he ido contando cómo hacerte fuerte y sano de cuerpo, pero me ronda ese terrible artículo de la Ley: «El scout no es tonto». Hacerte fuerte y sano no lo es todo. He conocido a muchos enormes que eran unos perfectos tontos. Además de cultivar el cuerpo, tienes que agilizar la MENTE. El primer paso es no dejar escapar nada de lo que hayas visto, sentido u oído; después, ordenarlo.

El trabajo de detective como pasatiempo

Uno de los pasatiempos más adecuados para los scouts es, sin duda, el trabajo de detective, del que puedes sacar muchas cosas interesantes.

La historia que sigue te mostrará lo importante que es fijarse en los pequeños detalles y pensar qué significan. Está sacada del libro de un famoso escritor francés.

Durante el reinado de Luis XIV de Francia, las peleas entre caballeros y oficiales eran frecuentes, y al final el rey ordenó que se acabaran esas pel-

eas, o duelos, como se llaman, y que quien se atreviera a desobedecerle fuera castigado con severidad.

Un día el rey se enteró de que uno de sus nobles, De Guiche, había aparecido gravemente herido en el bosque, junto a su caballo muerto. La versión oficial era que lo había atacado un jabalí.

El rey no se lo creyó y sospechó que se trataba de otro duelo. Así que llamó a su mejor oficial explorador, un capitán llamado D'Artagnan, y le pidió que fuera en secreto al lugar del bosque llamado Rond Point, donde había ocurrido el accidente, lo examinara con atención y volviera a contarle lo que creía que había pasado allí.

D'Artagnan cabalgó enseguida hasta el lugar y lo examinó minuciosamente en todas direcciones. Al volver, le dijo al rey que no había habido ningún accidente, sino una pelea. Había encontrado un caballo muerto. Por las huellas dedujo que dos caballos habían llegado al lugar caminando juntos.

Al llegar a Rond Point se habían detenido unos minutos (los caballos habían escarbado la tierra en el mismo sitio). Al parecer, uno de los jinetes escuchaba mientras el otro hablaba (uno de los caballos había pastado sin que nadie lo sujetara: su jinete estaba demasiado pendiente de la conversación para fijarse en él).

Después, el jinete que hablaba había cruzado el claro y se había dado la vuelta para encararse con el otro. Montaba un caballo negro (algunas crines de la cola se habían quedado prendidas en un arbusto). El hombre del caballo negro disparó y mató al otro caballo (tenía una bala de pistola alojada en el cerebro).

El jinete del caballo muerto había conseguido salir a duras penas de debajo de su montura (había huellas en el suelo que mostraban que le había costado sacar la pierna de debajo del cuerpo del caballo), había caminado hacia el otro jinete, se había plantado con firmeza (los dos pies hab

ían dejado marca en el suelo) y, al parecer, le había disparado, pero había fallado (cerca de la posición del contrario había en el suelo un sombrero con un agujero, sin ninguna señal que permitiera identificarlo).

El jinete le devolvió el disparo al hombre desmontado, pero también falló (al sombrero de este, caído allí cerca, le faltaba un trozo de pluma, y la bala había partido la rama de un árbol que había detrás de él). Entonces había vuelto a cargar la pistola. Lo hizo con nervios y con prisas (había derramado pólvora en el suelo), y soltó y tiró lejos el cargador sin tener tiempo de volver a ponerlo en la pistola (estaba allí). Disparó de nuevo e hirió al hombre de a pie justo cuando este iba a devolverle el fuego: la bala le alcanzó en dos sitios, la mano derecha y el pecho (como mostraban los dos charcos de sangre hallados donde había caído).

Eso indicaba que tenía la mano derecha delante del pecho, probablemente apuntando a su contrincante. La pistola tirada en el suelo, con sangre en la empuñadura, y un anillo roto caído junto a ella confirmaban la teoría.

D'Artagnan creyó que el herido era De Guiche por el escudo de armas que había en la silla del caballo muerto.

El herido no había muerto (había huellas de dos hombres que habían llegado a levantarlo y se habían alejado sosteniéndolo uno a cada lado, mientras él arrastraba los pies y dejaba un rastro de sangre entre ellos).

El hombre que lo había herido se había alejado al galope, y sus huellas llevaban al palacio, así que, al parecer, era uno de los oficiales de la guardia real.

Así supo el rey que lo ocurrido había sido un duelo y no una cacería de jabalí, y quiénes habían sido sus protagonistas.

Vigilancia

Los scouts tienen que estar siempre fijándose en las cosas.

Es una vergüenza para un scout que, cuando está con otras personas, ellas vean algo, grande o pequeño, cerca o lejos, arriba o abajo, en lo que él no se haya fijado antes.

Tienes que ser capaz de reconocer huellas de hombres, de caballos y de bicicletas y deducir de ellas lo que pasó, y de fijarte en las pequeñas señales, como el vuelo repentino de los pájaros, que indica que alguien se acerca aunque tú no puedas verlo.

Observación

Aquí tienes un relato de observación sacado de *El rastreador* (*The Pathfinder*).

Pathfinder, el explorador, viajaba río abajo en su canoa con Jasper, Mabel y dos amigos pieles rojas, intentando escapar de unos indios iroqueses hostiles que los perseguían desde tierra. Consiguieron meter la canoa en un arroyo cercano a la orilla del río, cubierto de vegetación. Para esconderse mejor, cortaron ramas y las clavaron a su alrededor, de modo que no se los viera desde el río, porque los pieles rojas que los buscaban se habían dividido en dos grupos: uno iba por la orilla, por encima de ellos, y el otro vadeaba el agua.

Con los enemigos tan cerca, era imprescindible guardar un silencio absoluto.

Los iroqueses del río bajaban despacio, pegados a los arbustos que colgaban sobre el agua, mientras que el rumor de las hojas y el chasquido de las ramas al quebrarse delataban que el otro grupo avanzaba por la orilla a

paso rápido, directamente hacia ellos. Como la pantalla de ramas que habían plantado los fugitivos estaba algo separada de la verdadera orilla, los dos grupos de indios llegaron a verse justo encima del escondite.

Los dos grupos se detuvieron y cruzaron unas palabras que pasaron justo por encima de las cabezas de los escondidos.

En realidad, a los viajeros no los ocultaba más que aquel follaje de ramas y hojas, tan ligero que se movía con cada soplo de aire y que una racha más fuerte se habría llevado volando. Por suerte, los dos grupos de salvajes, tanto los del agua como los de tierra, miraban por encima de las ramas; las hojas estaban tan bien mezcladas que no levantaban ninguna sospecha, y quizá la propia sencillez del engaño impidió que lo descubrieran enseguida.

Hablaron en voz baja, pero los fugitivos pudieron oír cada palabra: los salvajes comparaban lo que habían observado y discutían por dónde se habrían ido. Acordaron que seguramente habían seguido río abajo y que lo mejor era perseguirlos lo más rápida y silenciosamente posible.

Los salvajes dejaron de hablar, y los escondidos oyeron cómo los de la orilla se alejaban del lugar con pasos lentos y cautelosos. Pronto quedó claro que habían dejado atrás el escondite; pero el grupo del agua seguía escudriñando la orilla con unos ojos que brillaban a través de la pintura de guerra como brasas encendidas. Tras una pausa de dos o tres minutos, estos tres perseguidores empezaron a bajar por el agua paso a paso, como quien busca algo que ha perdido. Así pasaron junto a la pantalla artificial, y Pathfinder abrió la boca en una de esas carcajadas, sentidas pero silenciosas, tan propias de él por naturaleza y por costumbre.

Sin embargo, cantó victoria demasiado pronto, porque en ese preciso momento el último del grupo que se alejaba se volvió y se detuvo en seco; su actitud y su mirada fija delataban que sospechaba algo.

Quizá fue una suerte para los escondidos que el guerrero que mostraba esa desconfianza fuera un joven explorador que todavía tenía que ganarse una reputación. Sabía lo importantes que eran la discreción y la modestia propias de su edad y, sobre todo, temía el ridículo y las burlas que traería una falsa alarma. Sin llamar a sus compañeros, volvió sobre sus pasos y, mientras los demás seguían bajando por el río, se acercó con cautela a los arbustos, que miraba como hechizado.

Algunas de las hojas que daban al sol se habían mustiado un poco, y esa ligera anomalía había llamado la atención de la rápida mirada del indio, porque los sentidos del salvaje son tan agudos, y los ejercita tanto, sobre todo cuando va a la guerra, que detalles en apariencia insignificantes se convierten en pistas que lo llevan a su objetivo.

Con el retraso que todo esto supuso, los otros dos grupos ya habían bajado unas 50 o 60 yardas (unos 50 metros) cuando el joven salvaje estuvo lo bastante cerca de los arbustos de Pathfinder como para tocarlos con la mano.

A pesar de lo crítico de su situación, los escondidos no le quitaban ojo al joven iroqués, a quien agitaban sentimientos contradictorios. Primero, la esperanza de triunfar donde los más veteranos de su tribu habían fracasado, con una gloria de la que pocos de su edad disfrutaban y que no alcanzaba ningún guerrero en su primera salida a la guerra; luego, la duda, porque las hojas mustias parecían levantarse de nuevo y revivir con las corrientes de aire. La desconfianza y el peligro escondido hablaban, cada uno, con su propia elocuencia. Tan leve había sido el efecto del calor en los arbustos, que tenían los tallos metidos en el agua, que cuando el iroqués los tocó creyó que se había equivocado. Pero, como nadie que desconfía se queda sin agotar todos los medios para salir de dudas, el joven guerrero apartó las ramas y avanzó un paso hacia el escondite, donde los fugitivos aparecieron ante sus ojos inmóviles como estatuas.

Apenas se vieron la exclamación ahogada, la sorpresa y la mirada llameante antes de que el brazo de Chingachgook, compañero de Pathfinder, se alzara y su tomahawk cayera sobre la cabeza rapada del enemigo. El iroqués levantó los brazos con frenesí y cayó de espaldas a la corriente, que se lo llevó mientras sus miembros aún se agitaban en la agonía.

Así fue como el pequeño grupo de fugitivos escapó de la captura y de la muerte.

Los pequeños grandes hombres de África

Os he contado cómo permanecer escondidos cuando estáis cerca de animales en una cacería, o de un enemigo cuando salís de exploración, porque es una habilidad muy útil si la practicáis y más adelante bien puede salvaros la vida.

Lo mismo pasa con seguir rastros. Deberíais intentar aprender todos los consejos que doy en *Escultismo para muchachos* y practicarlos hasta que seguir un rastro os resulte fácil. No olvidéis que, tanto si cazáis como si exploráis, seguir un rastro tiene que ir unido a pasar inadvertido y no hacer ruido.

El otro día leí un relato del doctor Cuthbert Christy sobre su experiencia en África, hace muchos años, con los bambote, unas pequeñas tribus pigmeas de África central. Tiene algunos consejos útiles para scouts, que reproduzco aquí:

«Su habilidad para seguir rastros parece prodigiosa, hasta que, a fuerza de tratar con ellos a menudo, uno aprende algo de su arte.

»Al principio me costaba convencerlos de seguir el rastro tal como era, pero, una vez que empezaban, se entregaban por completo a su trabajo, y es precioso observarlos.

»Dan su opinión sobre la antigüedad de las huellas, si son frescas o no, con un murmullo, y las siguen con astucia felina, evitando cualquier movimiento brusco y mirando hacia delante sin perderse nada de lo que hay en el suelo.

»Están atentos al menor sonido y se comunican con gestos casi imperceptibles, sin mirar alrededor, para indicar a los que vienen detrás: aquí descansó, aquí apoyó las rodillas, allí, aquí tiró estas hojas.

»Cuando trabajan de dos en dos, avanzan más deprisa que cuando van solos. Si el que va delante duda, el más mínimo gesto le indica al de atrás dónde buscar. El que guía sabe al instante, con el rabillo del ojo, si el segundo ha encontrado el rastro, y sigue en esa dirección; y así guía primero uno y luego el otro.

»Si los dos pierden el rastro, uno sigue adelante por los senderos más probables, mientras el otro busca alrededor del lugar donde se acaban las huellas, trabajando como un sabueso con la nariz pegada al suelo, dando la vuelta a una hoja aquí o palpando la tierra con la mano para notar las depresiones que han dejado las pezuñas de los animales, siempre atento a cualquier señal del guía.

»Si no encuentra nada, sigue adelante, convencido de que el otro ha dado con el rastro.

»Si se pierden de vista, se comunican con silbidos suaves, notas graves que imitan las de un pájaro común en la selva.

»Cuando están cerca, se comunican con los dedos sobre los hombros; si es algo más urgente, dan uno o dos golpecitos en el pecho.

»Si uno de ellos tiene que volverse, es precioso ver con cuánto cuidado repasa todo lo que tiene delante antes de girar despacio la cabeza para ver qué pasa, o tantea dónde pisa para no romper ramitas ni enredarse los pies en las lianas, haciendo todo lo posible por no golpear

nada que suelte una lluvia de gotas sobre las hojas secas de abajo, con ruido suficiente para que lo oiga un animal a 100 yardas (unos 90 metros) a la redonda.

»Si se rompe una rama o se hace algún ruido, los hombrecillos se quedan inmóviles al instante, sobre un solo pie si el otro no había llegado a apoyarse, sabiendo que cualquier animal estará escuchando con la misma atención.»

Apuestas

«¿Para qué voy a trabajar, si apostando 5 peniques a un perro o a un caballo puedo ganar 21 libras esterlinas?». Sí, puede ser, pero también puede que no. De hecho, si lo haces a menudo, lo más seguro es que pierdas tu dinero sin darte cuenta. Los corredores de apuestas, los dueños de las máquinas de apuestas y los que recogen los boletos en las carreras lo saben. Saben que la mayoría de la gente es tonta y la atraen para que vaya a apostar. Y así, el año pasado se gastaron, según se informó, 18 millones de libras esterlinas en apuestas colectivas: de ellas, los apostantes ganaron 3 millones y los organizadores, 15 millones. Alguien dijo, con mucha razón: «El mundo está hecho de tontos y de codiciosos, y los codiciosos despluman a los tontos».



Apuestas: ¿quién es el ganador?

Aquí, una vez más, el undécimo artículo de la Ley Scout sirve para salvar a los scouts: solo los tontos se juegan su dinero, y «el scout no es tonto».

Hay quien pierde dinero con las cartas y con otros juegos.

Juegos de cartas

Un Guía de Patrulla me contó que en una reunión se había planteado si debía permitirse o no jugar a las cartas en el local de Tropa. Los Guías acordaron que no, pero querían saber mi opinión.

Les escribí lo siguiente:

«Me alegra mucho saber que los Guías votaron en contra de jugar a las cartas. No tiene nada de malo, salvo que a la gente le resulta tan aburrido que acaba apostando dinero para darle algo de emoción.

»Entonces sí se vuelve malo, porque hay apuestas. Yo personalmente nunca juego a las cartas, porque hago tanto Escultismo que no me queda tiempo para perderlo así.

»Además, cuando he intentado jugar, me ha parecido tan aburrido que siempre me quedo dormido.

»En tercer lugar, nunca podría jugar por dinero: por un lado, nunca he tenido tanto dinero como para perderlo en el juego; y, por otro, siento que no puedo quitarle su dinero a un amigo solo porque me haya tocado una carta mejor que la suya. Me parece una forma sucia de ganar dinero. Yo no podría hacerlo.

»Si queréis dinero, GANÁOSLO. Si queréis regalar dinero, dádselo a quien lo necesite o lo merezca, y no a quienes lo desperdician jugándoselo a las cartas.

»Sus Guías de Patrulla han demostrado tener buen juicio al evitar el juego. Si dan a sus scouts muchas actividades scouts y tareas que hacer, no les quedará tiempo libre que llenar con partidas de cartas.»

Usa tu imaginación

En el bosque y en los campamentos aprenderás a usar tu ingenio. No te sientas perdido porque no tengas exactamente lo que quieres y no haya ninguna tienda cerca donde comprarlo. Usa tu ingenio y háztelo tú mismo con lo que encuentres a tu alrededor.

Bebidas calientes gratis

Un día, el señor Beard iba de excursión por los bosques del norte con un grupo de amigos. Hacia el mediodía dijo:

—Vamos a tomarnos una taza de té.

Un amigo le contestó:

—Pero si no hemos traído té.

El señor Beard sonrió y señaló un arbusto cercano:

—Hay té de Labrador de sobra. ¿Por qué no lo usamos?

Otro añadió:

—Pero no tenemos hacha para hacer fuego.

El señor Beard volvió a sonreír y señaló las ramas secas que colgaban del tronco de un árbol viejo.

Un tercero dijo:

—No tenemos en qué hervir el agua.

Entonces el señor Beard abrió una navaja, fue hasta un álamo cercano y le arrancó un buen trozo de corteza. Escogió un pedazo de un pie cuadrado (unos 30 centímetros de lado) y deshizo el resto en tiras. Luego arrancó las ramas muertas y las partió en trozos, cogiéndolas como garrotes y golpeándolas, a un pie más o menos del extremo, contra un tronco

caído. Después amontonó las tiras de corteza entre dos piedras, encendió el fuego con una cerilla y lo fue avivando con los trozos de rama.

El recipiente

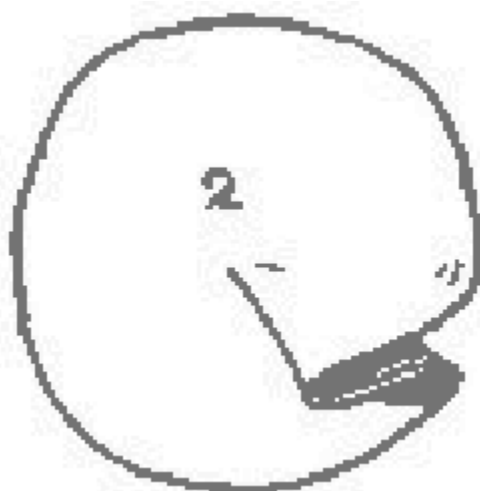
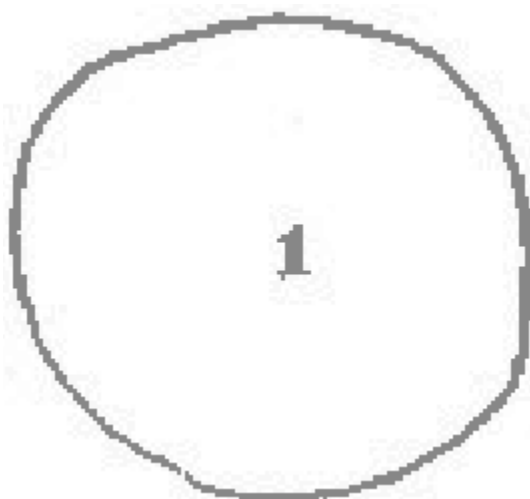
Mientras ardía el fuego, cogió el cuadrado de corteza que había elegido y dobló los bordes hacia dentro, alisando con cuidado cada esquina y sujetándolas con una astilla de madera afilada. Así obtuvo un recipiente poco hondo y completamente impermeable, que llenó con agua del lago. Cogió un puñado de hojas de té de Labrador y las echó al agua. Vigiló el fuego hasta que se apagaron las llamas y quedó una capa de brasas, y encima colocó el recipiente de corteza lleno de agua, con cuidado de que las llamas no subieran por encima del nivel del agua para que la corteza no se quemara. Sus amigos miraban expectantes a ver qué pasaba.

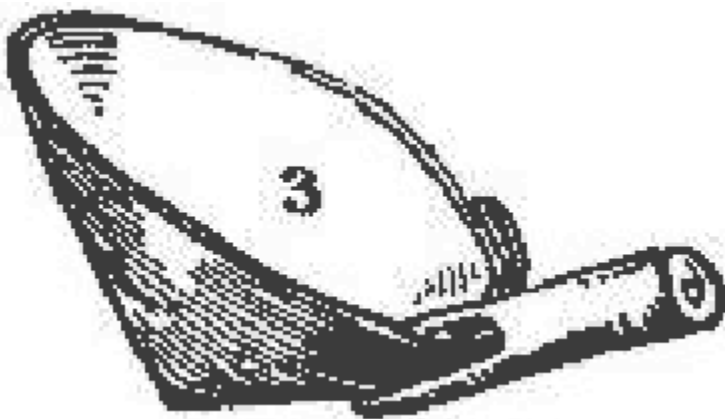
La corteza se arrugó con el calor, pero no se quemó, porque el agua impedía que se calentara demasiado. Al cabo de un rato empezó a salir vapor. Luego aparecieron unas cuantas burbujas, hasta que el agua rompió a hervir con muchas burbujas, y así hubo una buena bebida caliente para todos.

Al muchacho que lea esto le digo: no te rindas porque no tengas a mano todo lo que necesitas; coge lo que tienes, usa la imaginación y sácale partido.

Usa las manos tanto como la cabeza

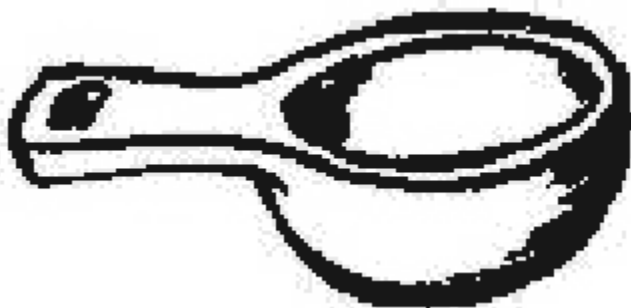
Por ejemplo, con un trozo de corteza de álamo, o incluso de papel, puedes hacerte una taza en dos minutos: pruébalo. Y también puedes tallarte una de madera, que te resultará muy útil.





Si has acampado, sabrás cuánto quema los labios una taza de metal, y cómo a una de porcelana se le rompe el asa el primer día y se hace añicos entera el segundo; así que sabrás lo útil que es una taza de madera, si tienes una.

Yo tengo una, y es una bendición en el campamento o de excursión. Es un cuenquito de madera de sicomoro con un asa. El asa tiene un agujero por el que pasa una cinta para colgártela del cinturón cuando vas de excursión.



Cualquier scout que tenga un tornito puede hacer docenas de tazas. Pero, con un cuchillo bien afilado, puedes hacerte una muy útil.

Sentarse en cuclillas como un scout

El otro día me encontré con una tropa de pies tiernos que no sabían sentarse en la hierba mojada sin empaparse.



En cuclillas como un scout

Cuando me puse en cuclillas como un scout, intentaron imitarme, pero se tambaleaban todos y, aunque al final lo consiguieron, no lo disfrutaron, porque no estaban cómodos. Hace falta algo de práctica, pero es una manera muy buena de sentarse.

Los muchachos y los hombres que trabajan en las minas están acostumbrados a sentarse así en su trabajo, y cuando salen de la mina los veréis sentados de ese modo en las calles y en los parques.

Les resulta más cómodo que estar de pie. Eso sí, no cruzan las piernas.



En cuclillas como un minero

La práctica hace al maestro.

Cómo hacer bastones de horquilla

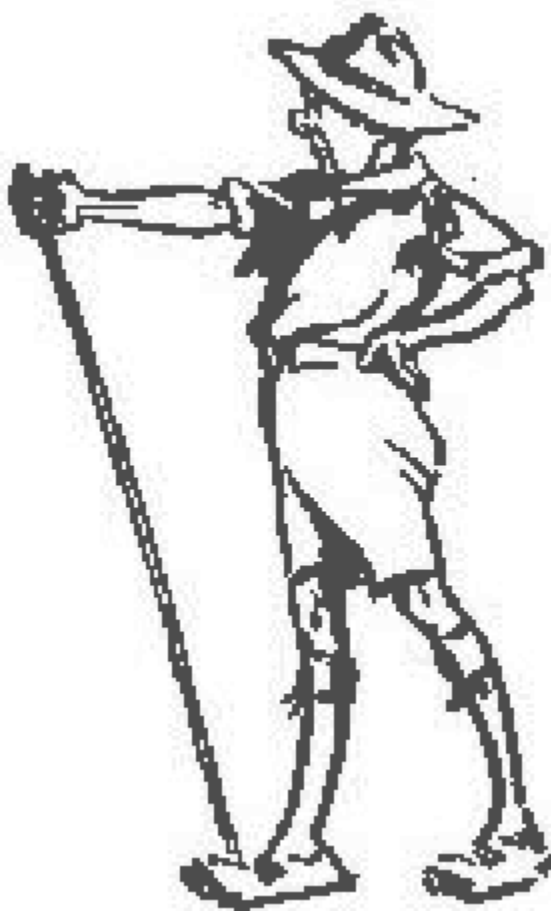
¡Hay tantas cosas que pueden hacer los scouts que es difícil saber por dónde empezar! Juguetes para niños, por ejemplo, que se hacen con facilidad y se venden a buen precio si queréis venderlos. Hay muchas buenas ideas que podéis aprovechar.

Para los scouts que viven en el campo, o que van al campo de excursión los fines de semana, está la fabricación de bastones de horquilla. Cuando llega el invierno y la madera no tiene savia, es la época adecuada para cortar y preparar bastones; cuando a los arbustos se les caen las hojas, es más fácil encontrar la rama adecuada.

Además de los bastones corrientes, se han puesto de moda los que terminan en horquilla, que son los que usan los Rovers, así que muchos muchachos los andarán buscando. Hay gente que no es scout que también le ha cogido el gusto a esta clase de bastones, y uno de horquilla puede venderse por 2 o 3 chelines. Aquí tienen los scouts una buena oportunidad. La mejor madera es la de aligustre o la de cerezo.

Os divertiréis mucho buscando la rama adecuada. Puede que tardes mucho en encontrarla, o puede que tengas tanta suerte como yo el otro día, que encontré media docena en un mismo arbusto.

Necesitas una rama bonita, de crecimiento uniforme, ni muy gruesa, porque pesaría mucho, ni tan delgada que se doble: de unos tres cuartos de pulgada de grosor, o sea, unas 2 pulgadas y media de circunferencia (unos 6 centímetros). Debe medir de 4 pies a 4 pies y 2 pulgadas de alto (alrededor de 1,25 metros) y terminar en una horquilla con espacio suficiente para apoyar el pulgar. (Por eso se le llama «bastón de pulgar»: se coge por la horquilla, con el pulgar apoyado en ella).



Cómo no se coge el bastón de horquilla



Cómo se coge por la horquilla

Déjale la corteza natural y corta solo los nudos y las ramitas con un cuchillo afilado (no un cuchillo cualquiera, sino un cuchillo AFILADO). Si la rama no es del todo recta hasta abajo, tienes que tratarla con vapor hasta que se ablande y doblarla en los sitios adecuados hasta que quede bien recta.

Yo hago así el vapor para las mías:

Cojo un tubo viejo de hierro, de los de agua, de unos 6 pies de largo (casi 2 metros), cerrado por un extremo con un taco de madera, de metal o de hormigón. Lleno el tubo de arena húmeda, lo coloco sobre ladrillos en una zanja y lo caliento por debajo, en distintos puntos, con fuego o con lámparas.

Meto dentro el bastón (puedes poner varios juntos) y lo dejo calentar. Si tienes cerca un taller con una caja de vapor, puedes hacerlo allí.

La idea es convertir la madera en una vara como de goma, que se doble hacia cualquier lado.

Tengo un banco viejo de madera con un agujerito en el asiento. Paso la vara por ese agujero y la doblo donde hace falta, hasta dejarla recta.



Enderezando el bastón

Luego la ato a un poste, o a otras varas para que se quede fija, envolviéndolas con tiras de tela, o la cuelgo con un buen peso atado, y la dejo así varias semanas, hasta que se seque y se asiente por sí sola.

Todos los nudos y las partes rugosas hay que cortarlos con cuidado con un cuchillo afilado y lijarlos hasta que queden suaves al tacto.

Puedes decorarlo a tu gusto y barnizarlo.

Cómo hacer cuchillos

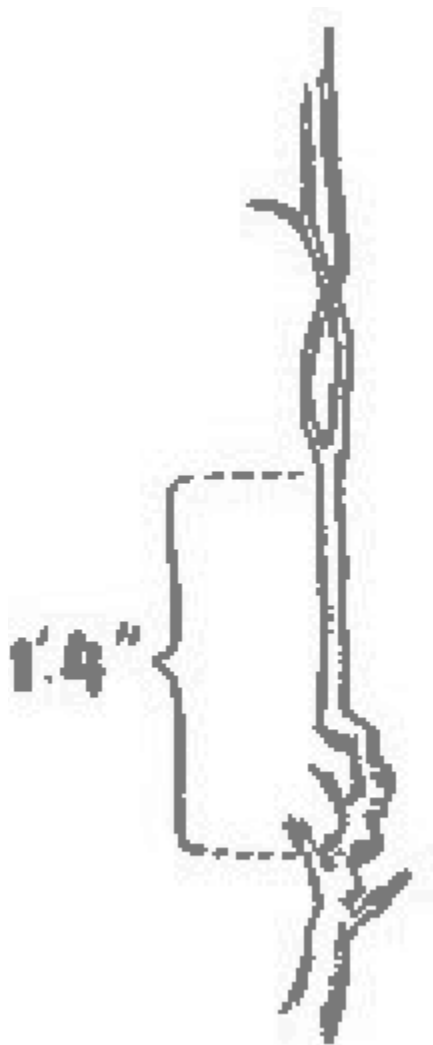
Este es un trabajo de invierno para los scouts.

Los Boy Scouts de América han adoptado un pasatiempo que aquí sería muy útil en invierno: hacer abrecartas de madera decorativos para cortar papel. Hay muchos modelos de los que hacen, que te darán ideas.

La patrulla sale al bosque, con permiso del dueño, y cada scout busca trozos de madera adecuados para hacer un mango nudoso y una buena hoja.

Necesitas un mango de 4 pulgadas de largo y una hoja de entre 4 y 6 pulgadas (de 10 a 15 centímetros).

Tienes que cortar una rama de un pie de largo, más o menos, y de unas tres pulgadas de circunferencia, para poder ir rebajándola. Yo corté una rama de aligustre en un seto y la fui rebajando con mi cuchillo scout hasta sacar un abrecartas.



El palo natural

Tienes que cortar la madera en invierno, cuando hay poca savia, y dejarla secar por completo.

Trabájala con un cuchillo afilado (no con un cuchillo cualquiera, sino con un cuchillo AFILADO, recuérdalo) o, si tienes un banco de carpintero, con formón y cepillo. Dale los últimos retoques con tu cuchillo AFI-LADO y luego líjalo para alisarlo.

Por último, «coge un trapo con unas gotas de aceite de linaza, mójalo ligeramente en goma laca (barniz) y frota hasta que quede duro y brillante», dice la revista estadounidense *Scouting*. Puedes volver a barnizar el mango.

Luego puedes pintar en la hoja, con tinta azul o roja, la insignia o el lema scout que prefieras, y tu nombre en el mango.

Jazz en el Jamboree

Un Jefe de Tropa de un condado del norte me mandó los detalles de un buen número para un Jamboree que cualquier tropa puede montar:

«Divertimos tanto al público en nuestro Jamboree del condado que ahora varios espectadores tienen que pedir los pantalones una talla más de cintura, de lo que engordaron con las risas que provocamos.

»La culpable fue nuestra banda de jazz. Así fabricamos los instrumentos:

»Recogimos cajas, saqueamos los trasteros y husmeamos en las cocinas en busca de teteras viejas, cafeteras, cubos, bocinas de gramófono y cosas que ya no sirvieran para lo que se habían hecho.

»Cuando tuvimos bastantes, compramos armónicas.

»Pedimos ayuda a dos de nuestros hermanos scouts mayores, con la especialidad de manitas, para que soldaran las armónicas a la boca de los cacharros que habíamos reunido. Luego los limpiamos y los pintamos para que fueran más presentables; y con la ayuda de dos pares de

platillos hechos con tapas de ollas, dos tambores hechos con latas, tres triángulos de hierro doblado y un tambor hecho con una caja de queso, formamos una banda que tocaba canciones populares y hacía de flautista de Hamelín para todos los niños que nos oían, lo que contribuyó al enorme éxito de nuestro Jamboree.

»Nos costó 12 chelines, nos dio semanas de diversión construyéndola y ensayando, y está en perfectas condiciones para la próxima actuación.

»Recomendaría a cualquier tropa formar una banda de jazz para su próxima fiesta.»

La basura en los parques

Cuando el rey Jorge V inauguró Kenwood, un parque para la gente de Londres, mencionó algo que nos deja en mal lugar como nación: que la gente deja muchísima basura tirada cuando va de pícnic. Restos de comida, papeles, botellas, periódicos, etc.

Señaló que un parque es de la gente: es su jardín. Y en tu propio jardín, si estás orgulloso de él, no consentirías que hubiera papeles sucios o botellas rotas tirados por ahí, ¿verdad? Un parque sucio es señal de gente descuidada.

Tampoco es bueno en los campamentos, porque en la temporada seca los incendios de hierba y de bosque se producen con facilidad: empiezan con una cerilla tirada donde hay periódicos viejos, y los trozos de botella, al sol, hacen de lupa y prenden la hierba seca.

Hay otra razón con la que apelaría a vosotros, SCOUTS, como amigos de los demás: no es un gesto amistoso dejar sucio y desordenado un sitio bonito y estropeárselo a quienes lleguen después. Así que, cuando visit

éis un parque o cualquier otro lugar público, haced lo mismo que al terminar un campamento, es decir, dejad allí dos cosas:

1. Nada.
2. Vuestro agradecimiento.

Bueno, a un parque no podéis decirle «gracias», pero puedes darle gracias a Dios por tener un parque bonito, y al propio parque con una Buena Acción, que viene a ser lo mismo: recoger la basura que otros han dejado y enterrarla o quemarla. Si otras personas te ven haciéndolo, aprenderán de tu ejemplo y les dará vergüenza; así dejarán el lugar limpio y ordenado y, en consecuencia, estarán orgullosos de su parque y de sí mismos.

Limpieza

En Suecia, cada pueblo o ciudad tiene huertos y jardines como los nuestros, pero mucho más cuidados, y en la mayoría puede verse una casita en miniatura y en todos, sin excepción, un mástil de bandera.

Todo el mundo quiere tener la bandera nacional en su propio mástil. Esto no solo da color al lugar, sino que habla del respeto y el patriotismo de la propia gente.

H. G. Wells escribió hace poco sobre la gran afición que tiene todo el mundo a tener un jardín propio, y contó cómo algunos de los patios traseros más desordenados de nuestros pueblos se han convertido en jardines gracias a sus dueños.

El inconveniente es que, entre nosotros, la jardinería recibe poco apoyo. Pocos habitantes de la ciudad saben algo de ella y, por eso, muchos patios traseros no son más que montones de basura, latas viejas y trastos inútiles.

Se está extendiendo una mala costumbre, la de tirar basura, no solo en los patios traseros, sino también en los parques y en otros lugares bonitos del país: bolsas de papel, cajetillas de tabaco, periódicos usados, cáscaras de plátano y de naranja que se tiran y se dejan ahí para que otro las recoja, y que convierten el lugar en algo feo y desordenado.

Cuando viajé a Sudamérica, el capitán del barco me contó que tenía problemas con la gente de aquella parte del mundo, porque tenían la costumbre de escupir por toda la cubierta, y durante algún tiempo no supo cómo evitarlo, hasta que dio con el remedio.

Cuando veía a un hombre escupir, mandaba a un marinero que se pusiera a su lado con una fregona, listo para limpiar lo que dejara en la cubierta. Aquello desconcertó tanto a dos o tres de los caballeros más importantes de a bordo que fueron a quejarse al capitán. Él les explicó que su conducta molestaba a otras personas y que, mientras no pudieran evitarlo, seguiría poniéndoles esos ayudantes. Después de aquello, cambiaron de costumbres.



La procesión de la fregona

Pues bien, yo veo a los scouts como los «limpiadores» de Inglaterra, porque, con sus hábitos de limpieza y de orden, su respeto por sí mismos y su orgullo por su país, estoy seguro de que harán todo lo posible por corregir esa costumbre de dejarlo todo manga por hombro que ha empezado a extenderse. Pueden hacer un servicio público recogiendo los papeles

del suelo y quemándolos; y la gente que tiene la culpa de dejar basura tirada se fijará en su ejemplo y lo seguirá, y dentro de poco tendremos una Inglaterra más limpia.

La locura de la limpieza

Ese es el encanto de la primavera: todo se limpia. Hay hojas verdes que brillan, jóvenes y limpias, sobre las ramas viejas y sucias que dejó el invierno; tierra suelta en lugar del barro invernal en senderos y caminos; sol claro en lugar de niebla y lluvia; pájaros que nadie había visto andan por todas partes con sus trinos y sus cantos; flores y color donde todo era gris; arroyos cristalinos donde antes bajaban corrientes de barro.

La naturaleza empieza su limpieza de primavera. Y nosotros, los humanos, la imitamos: limpiamos la mente y la sangre saliendo más a menudo de campamento y de excursión; limpiamos nuestros jardines, sembramos semillas y sacamos la basura; limpiamos nuestras casas, las lavamos y las pintamos para tener una Gran Bretaña reluciente cuando llegue el calor del verano.

Así de limpios, no podemos evitar sentirnos orgullosos de nosotros mismos y de nuestras casas. Lo mismo pasa con el local de Tropa o el de Patrulla. Cuando está limpio de verdad, nos sentimos bien, ¿no es cierto?



Hay dinero en el papel viejo

Cuando entro en un local de Tropa, sé enseguida, por el orden y la limpieza del local, si es una buena tropa y si esa patrulla es constante en su Escultismo.

Lo mismo me pasa si llego a un pueblo donde las cosas están sucias, con las verjas rotas, basura, papeles y latas viejas y un huerto abandonado. Sé que sus habitantes son una panda de dejados sin amor propio.

Por muy pobre que seas, puedes ser limpio y ordenado. No te costará más.

Puedes comprobarlo cualquier día en un pueblo o en un barrio humilde, donde algunos de los más pobres van limpios y tienen sus casas limpias y respetables.

Es verdad que en muchos casos no es solo la falta de dinero lo que hace que la gente tenga su casa descuidada. Muchos son mayores, están enfermos o tienen demasiado trabajo, y, aunque quisieran tener la casa en orden, no pueden hacerlo sin ayuda.



Más muchachos pintores

¡Pues ahí es donde entran los scouts y los Rovers! En primavera andan ocupados con arreglos de carpintería y fontanería y con brochas para pintar el local de Tropa. ¿Por qué no ampliáis un poco vuestra limpieza de

primavera ayudando a las personas necesitadas del barrio a tener casas más limpias y jardines más agradables?

Esa Buena Acción no solo os ganará su gratitud y su reconocimiento, sino que os hará sentir os felices, satisfechos y orgullosos de vosotros mismos y de vuestro entorno.

Piensa en lo mucho que pueden hacer una brocha y un bote de pintura en manos de un scout con ganas, que cumple el segundo artículo de la Ley, que dice: «El scout es amigo de todos».

Por supuesto, hay algunos gastos de pintura, yeso, brochas y herramientas, pero la limpieza te los pagará. Puedes ganar dinero juntando papel para las fábricas de cartón. Las cajas viejas de madera se venden bien y fácilmente si las cortas en astillas para encender la chimenea. Y las latas viejas valen una fortuna si las aplastas y las vendes.



Hay una fortuna en las latas y las ollas viejas si las aplastas

Hay mucha gente acomodada dispuesta a pagar por que le quiten las malas hierbas del jardín o le recojan y quemen la basura, y que te regalará plantas para los jardines de los pobres.

Y si arreglas un grupo de casas feas, acabarás arreglando todo el pueblo.



Si das ejemplo, otros lo seguirán, y al final conseguirás un «Brumma-gem [Birmingham] más brillante», que dará mejor fama al pueblo entre los forasteros, más salud y felicidad a sus habitantes y orgullo por su pueblo y por sí mismos.

Y luego llega un resultado que no esperas, pero que llegará: al hacer felices a los demás, tú serás más feliz.

Cómo dibujar

A menudo los scouts me piden que les enseñe a dibujar. No puedo enseñarles, porque nunca he dado clases. Lo que sé de dibujo lo aprendí por mi cuenta, y eso es algo que cualquier scout puede hacer. Lo único que puedo darte son unos cuantos consejos.

Para dibujar la expresión de una cara, puedes practicar trazando unas pocas líneas y añadiendo otras poco a poco. Fíjate en que las líneas de expresión de la cara salen de la nariz, desde su parte alta hacia fuera.



Una manera fácil de aprender a dibujar caras



Fíjate en cómo se van añadiendo las líneas

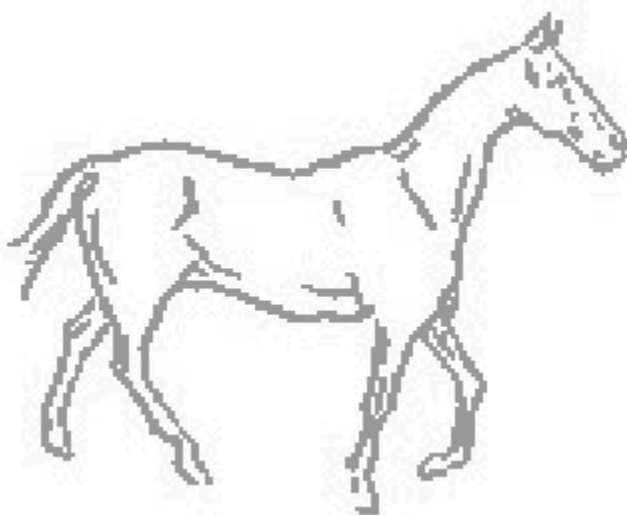
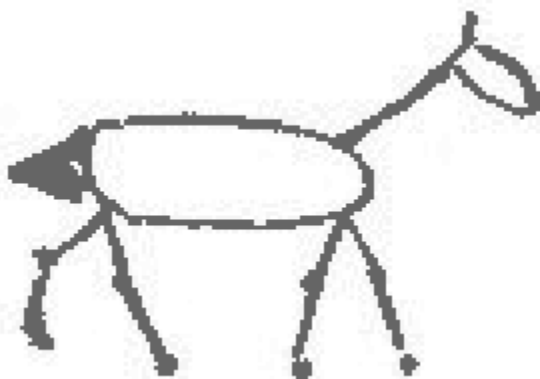


Las líneas de expresión de una cara salen hacia fuera desde la parte alta de la nariz





Dibujos cavernícolas de hombres corriendo: sus caras no son bonitas, pero tienen mucha acción



Dibujando un caballo

4. Espíritu



La Ley Scout

1. El scout cifra su honor en ser digno de confianza.
2. El scout es leal.
3. El deber del scout es ser útil y ayudar a los demás.
4. El scout es amigo de todos y hermano de todo scout.
5. El scout es cortés.
6. El scout es amigo de los animales.
7. El scout obedece sin discusión las órdenes de sus padres, de su Guía de Patrulla o de su dirigente.
8. El scout sonríe y silba en todas las dificultades.
9. El scout es económico.
10. El scout es limpio en pensamiento, palabra y obra.

La sonrisa scout

¿Has estudiado los diez artículos de la Ley? Sé que los has leído muchas veces y que los has repetido como una lección del colegio.

Pero no me refiero a eso. ¿Los has estudiado de verdad?

¿Has pensado con cuidado en cada artículo para ver cómo puedes ponerlo en práctica en tu vida diaria?

Creo sinceramente que cualquier scout que haga esto y practique la Ley en su trabajo y en sus juegos de cada día, no solo mientras es un chico, sino también después, cuando sea un hombre, hará de su vida un éxito.

Fíjate, por ejemplo, en el artículo 8, que dice: «El scout sonríe y silba». Suena ridículo, pero si lo practicas, sobre todo lo de sonreír, cuando estés en peligro, angustiado, enfermo o con un trabajo duro, descubrirás que, si te esfuerzas en sonreír, la mitad de la dificultad desaparece. Sonreír te hará sentirte más feliz y también hará felices a los demás al ver tu cara sonriente. Cuando tengas que hablar con un desconocido, aunque solo sea para preguntarle el camino, una sonrisa hará que enseguida se muestre amable contigo. Ya lo digo yo: «Una sonrisa es la llave secreta que abre muchos corazones». Tu sonrisa demuestra que tienes el ESPÍRITU adecuado: amistoso y bien dispuesto.

Ya te he dicho que, para ser un hombre completo, necesitas un CUERPO sano y una mente INTELIGENTE. Pero eso también puede tenerlo un asesino. Hace falta una tercera cosa para formar a un hombre de bien: el ESPÍRITU recto para hacer cualquier cosa.

Por qué un scout no frunce el ceño

Una vez vi en *The Scout* una buena foto de una Tropa haciendo ejercicio. Era muy buena, salvo por un error: los scouts hacían exactamente lo que *Escultismo para muchachos* dice que no debe hacerse. Fruncían el ceño en lugar de sonreír.

Si te mantienes sonriente, no solo te sientes más contento, sino que haces sentir a quienes te ven que disfrutas con el trabajo. Y, poco a poco,

tu cara se vuelve más alegre o más amargada, según practiques una expresión u otra.

Debes afrontar tus problemas por ti mismo

Una vez vi a un mahometano que arrastraba un carro. Se le rompieron las varas y, como era un vago, dijo que no podía seguir.

—¿Por qué no?

—Dios me ha roto las varas. Si quisiera que siguiera, me las arreglaría.

Y durante la guerra de los bóeres hablé con un oficial bóer que me contó que, antes de la guerra, había aconsejado al presidente Kruger que consiguiera más artillería si quería vencer a los ingleses. Kruger le respondió:

—No. Si Dios quiere que ganemos, Él derrotará a los ingleses por nosotros.

Y mi amigo le replicó:

—No es así. Dios ayuda a quien se ayuda. Puede que le permita disfrutar de un ganso asado, pero espera que lo cocine usted mismo.

Cuando tengas un trabajo difícil, pide a Dios que te ayude y Él te dará fuerzas. Pero tienes que hacerlo tú mismo.

Lord Kitchener y los Boy Scouts

La muerte de lord Kitchener fue un golpe para todo el Imperio, porque apenas había un rincón de él que no hubiera visitado. Para los scouts fue un golpe especialmente duro, porque era miembro de nuestro Consejo y siempre mostró un interés especial por lo que hacíamos.

Hablábamos de ello a menudo, y en muchas ocasiones me aconsejó con amabilidad y con sugerencias valiosas. Siempre quiso lo mejor para

nuestra nación, en forma de mejores ciudadanos que se encargaran de los trabajos del futuro. Para conseguir hombres así, primero tenemos que ayudar a los muchachos a ser eficientes y patriotas. Por eso pensaba tanto en los scouts y en su formación.

Él mismo era el mejor ejemplo del hombre que se necesita. Era AUTOSUFICIENTE; es decir, conocía su trabajo y la manera de hacerlo, y aunque las dificultades fueran en aumento, las atacaba decidido a superarlas y siempre lo conseguía.

Nunca pedía ayuda; prefería hacer su trabajo solo. No hacía nada por la gloria o la fama, no le importaban ni los elogios ni las críticas: seguía adelante con su trabajo porque era su deber. EL DEBER ANTE TODO podría haber sido su lema, y desde luego lo cumplió hasta el extremo de morir cumpliéndolo.

Hazlo tú mismo

Es una línea de conducta espléndida para cualquier SCOUT: hazte eficiente para depender de ti mismo y planea cómo actuar o cómo llevar a cabo cualquier trabajo que te salga al paso.

No te molestes en pedir ayuda a los demás: hazlo tú mismo.

No te preocupes por los elogios que recibas por lo que haces. Si lo haces bien, ya tendrás bastante satisfacción, y esa será tu mejor recompensa. Lo único que debe preocuparte es HACERLO LO MEJOR POSIBLE Y CUMPLIR CON TU DEBER.

El general Nogi

Hace unos cuantos años, lord Kitchener llevó al gran general japonés Nogi y al almirante Togo a conocer a su propia Tropa scout.

El general Nogi les contó que él no siempre había sido valiente y emprendedor. Pero cuando se encontraba con algo que le desagradaba o que no tenía ganas de hacer, se obligaba a hacerlo una y otra vez, hasta que dejaba de afectarle, y a partir de entonces lo hacía como parte de su trabajo diario.

Cuando se hizo hombre y soldado, afrontó todos los peligros y las dificultades con gran valor y alegría.

Como recordaréis, cuando murió el emperador de Japón, Nogi se quitó la vida, porque consideró que su deber era acompañar a su señor al otro mundo. Como prueba de valor, se dio muerte de la manera más terrible.

Aunque no compartimos sus ideas, podemos admirar el PRINCIPIO de su acto: no eludir nunca nuestro deber.

Una vez scout, siempre scout

Lord Kitchener dijo a 195 scouts: «Una vez que eres scout, debes seguir siendo SCOUT». Es decir, tienes que mantener siempre la costumbre del Escultismo, lo que significa:

- SER EFICIENTE. Hacer bien las cosas.
- HACERLO LO MEJOR POSIBLE. Puede que no seas sobresaliente, pero aférrate a tu idea y hazlo lo mejor que puedas.
- AYUDAR A LOS DEMÁS. Siempre que tengas ocasión.
- SERVIR A TU PATRIA. Trabajando duro en lo que hagas.

Y también dijo: «No lo hagas solo mientras eres un chico. Apréndelo y conviértelo en un HÁBITO, de modo que, cuando seas un hombre, sigas

haciéndolo y sigas siendo scout: con tus buenas acciones, haciéndolo lo mejor posible, cumpliendo con tu deber ante todo y hasta la muerte».

Eso es lo que hizo lord Kitchener, y con ello te mostró el camino. Sigue su ejemplo.

Afabilidad

¿Has leído alguna vez *Kim*, la novela de Rudyard Kipling?

Yo conté la historia en *Escultismo para muchachos* y mencioné que a Kim lo apodaban «el pequeño amigo de todo el mundo».

Lo llamaban así porque era agradable no solo con sus amigos, sino con todo aquel a quien conocía.

Los scouts son iguales y se han ganado fama de ser «pequeños amigos de todo el mundo», sobre todo por hacer buenas acciones a los demás y por decir «No, gracias» cuando la gente quiere pagarles por ellas.

El scout, si es bueno, aprende a sonreír mientras trabaja, y eso lo cambia todo. Cuesta entender cómo puede conseguirlo el simple gesto de estirar un poco las comisuras de los labios, ¡pero así es! Una sonrisa agradable vale mucho. Significa que te alegra hacer tu trabajo y que lo haces de buena gana, y eso, naturalmente, agrada a la persona para quien lo haces.

Y eso es lo que tratas de hacer: agradar a la otra persona, no a ti mismo. Ahí es donde entran la educación y la cortesía.



El policía cortés

Los británicos no mostramos lo suficiente nuestra cortesía, aunque la tengamos; o, por lo menos, tenemos buena disposición.

Cuando estuve en Noruega, cada vez que pasaba ante un muchacho o un hombre, aunque fuera un simple trabajador camino de su trabajo, se quitaba el sombrero, aunque no me conociera de nada.

Recuerdo que pasamos junto a cuatro muchachotes que estaban sentados sin sombrero: los cuatro se pusieron de pie e hicieron una reverenc-

ia cuando mi amigo y yo pasamos, y luego volvieron a sentarse. Pura cortesía.

No me imagino a cuatro muchachos británicos haciendo algo así. Y los noruegos no estaban haciendo el payaso, porque no conozco hombres más nobles y viriles que los descendientes de los vikingos.

Británicos con buena disposición

Con esto no quiero decir que los británicos no seamos gente amable, aunque no lo demostremos.

Supongo que más de la mitad de los extranjeros que visitan nuestro país dicen que lo que más les impresionó fueron los policías. Y no me refiero a que los aporrearan con sus porras, sino a su cortesía.

Una señora norteamericana que escribió sus impresiones sobre Inglaterra contaba que le había sorprendido la buena disposición y la amabilidad que había encontrado en el país.

Decía que los hombres no eran tan abiertamente corteses como los de su país, pero que, en el fondo, estaban mucho más dispuestos a ayudar y a hacer favores de la mejor manera posible.

Ella conducía su coche por el lado equivocado, porque había olvidado que aquí las normas de circulación son distintas, y casi choca con otro coche. El conductor, en lugar de gritarle y ofenderla, se limitó a mover el dedo y decirle: «¡Traviesa, traviesa!».

Cómo tener buen carácter

Pues bien, los británicos tenemos fama de buen carácter y de afabilidad, y de vosotros, los hombres del futuro, depende que esa fama se mantenga.

El primer paso es formarte un buen carácter. Puede que digas que tienes mal genio, pero el carácter es algo que se hace bueno o malo. Si te impones a tu mal genio cada vez que tengas ganas de enfadarte, pronto lo dominarás.

La manera de imponerte es un truco scout: obligarte a sonreír y a silbar.

Cuando te den un golpe en la barbilla jugando al fútbol, o uno de los contrarios haga trampa, no grites como un crío: «¡Ya no juego!». Sonríe y sigue jugando.

¡Ahí es donde se demuestran el arrojo y el buen carácter!

Sonríe y silba

Este mundo en el que vivimos tú y yo es divertido y hermoso; lo que pasa es que se nos olvida darnos cuenta.

¿Dónde vas a encontrar más gloria y más torrentes de luz y calor que en la luz del sol? Es verdad que a veces desaparece con la lluvia y las nubes, pero siempre vuelve.

¿No te gusta escuchar una buena banda y buena música? Yo lo disfruto muchísimo.

¿Y no es maravilloso tener una cama caliente en la que dormir? ¿No es estupendo tener hambre y saciarla con buena comida?

Sí: aunque en el mundo haya nubes y dolor, también hay mucho sol y mucha diversión que sacarle, mucha alegría y muchas risas, si las buscamos.

Es más, está en nuestras manos dar un poco de diversión y de risa a los demás, si nos acordamos de hacerlo. Y eso nos hace todavía más felices.

Así que, si alguna vez te sientes deprimido, agobiado y dolorido, recuerda que las nubes pasarán y que el sol siempre vuelve a brillar. Levanta

las comisuras de los labios y obliga a tu boca a sonreír. Si no eres capaz de sonreír y silbar a la vez (yo tampoco lo soy), hazlo por turnos: primero una cosa y luego la otra. De pronto descubrirás que las cosas no están tan mal. Y si consigues que los demás también lo sientan, serás más feliz. El sol volverá a brillar y todo irá bien.

Una vez soñé que me había muerto. Cuando llegué a la puerta del cielo, san Pedro me recibió y nos pusimos a charlar amigablemente.

De pronto me preguntó:

—¿Te gustó Japón?

—Nunca he estado en Japón —le respondí.

—¿Nunca has estado? ¿Y qué has hecho entonces en la vida? ¿No sabes que el mundo es hermoso para que lo conozcas y lo disfrutes?

¡Y me dio con la puerta en las narices!

Bueno, no hace falta ir hasta Japón para encontrar cosas hermosas y maravillosas; lo que pasa es que muchas veces pasamos a su lado sin verlas.

Ve, corta la brizna de hierba que tengas más cerca y examínala. ¿De dónde saca su precioso color verde y su maravilloso esqueleto de finas laminillas, su delicada pulpa verde, su capacidad de respirar y de beber, su vida y su muerte?



¡Ya no juego más!

Dar alegría

Creo que uno de nuestros fines en la vida es ser felices.

Este mundo, con todas sus bellezas y con el sol de la felicidad, se hizo para que lo disfrutáramos. Cuando llegan las nubes, con el dolor o la angustia, no son más que contrastes que nos muestran que la verdadera felicidad está detrás de ellas y que nos hacen apreciarla cuando llega.

El camino más corto y seguro hacia la felicidad es hacer felices a los demás. Yo lo llamo «dar alegría». Y aunque no seamos capaces de alegrarlos, ¡por lo menos podemos ayudarles! ¡Pero se nos olvida tan a menudo! O lo dejamos para cuando ya es demasiado tarde y la ocasión se nos ha escapado.

Para ser felices siempre hay que hacer buenas acciones. Para adquirir el hábito hace falta mucha práctica, y por eso hacer una buena acción diaria forma parte de la Promesa Scout.

Al principio puede costarte un poco acordarte cada día de que tienes un deber que cumplir, y quizá te resulte difícil encontrar algo útil que hacer por los demás. Pero si perseveras y te obligas a hacerlo día tras día, muy pronto se convertirá en un hábito y descubrirás que hay muchas cosas que puedes hacer y que cuentan como buenas acciones, aunque sean pequeñas.

Podría contaros un sinfín de anécdotas sobre las buenas acciones que han hecho los scouts, pero una de las más simpáticas que he oído últimamente es la de un scout que dejó con mucho cuidado una piel de naranja en la acera. Cuando le preguntaron por qué lo hacía, contestó:

—Estoy haciendo una buena acción para otro scout: le doy la oportunidad de hacer la suya recogiendo esa piel para que la gente no se resbale.

¡Hazlo ahora!

Hay un lema que me gusta mucho, en el que todo scout debería pensar y según el cual debería actuar: «Solo pasaré por aquí (por la vida) una vez;

el bien que pueda hacer a un semejante, DEBO HACERLO ahora. No debo aplazarlo ni dejarlo de lado, porque no volveré a pasar por aquí».

Una vez iba conduciendo mi coche y adelanté a un hombre en una carretera soleada y polvorienta. Cuando ya me había alejado, pensé que podía haberme ofrecido a llevarlo. Luego pensé que quizá iba cerca, a alguna casita que hubiera más adelante.

Pero a medida que avanzaba no vi ninguna casa ni ningún desvío, y no dejaba de pensar que aquel pobre hombre tendría que recorrer a pie toda esa carretera polvorienta cuando yo podía haberle ayudado. Había perdido mi oportunidad. No lo había «hecho ahora».

Cómo hacer feliz a la gente

¿Por qué tenemos los scouts una especialidad de animador? ¿Y por qué me alegra siempre saber que un scout la ha conseguido?

Pues porque, cuando veo a un scout con esa especialidad, sé que tiene una habilidad o una destreza por encima de la media. Un muchacho que tiene una especialidad no puede ser un inútil.

Además, como cómico, usando su talento, puede divertir a la gente y ser una bendición para sus semejantes. Pero, al mismo tiempo, si no tiene cuidado, puede convertirse en una calamidad... ¡y hacer que les entren ganas de asesinarlo!

Hace unos días, un párroco de Bolton me dijo: «Cuando el rey Saúl le arrojó la lanza a David, a lo mejor tenía un buen motivo. No sabemos qué estaba tocando David con su arpa. Hoy en día, mientras la gente está en la iglesia, ponemos los bastones y los paraguas fuera del alcance de sus dueños y escondemos al organista detrás de un biombo. ¡A veces tienta demasiado a la congregación!».

Tened cuidado de que vuestros intentos de divertir no acaben cansando a los demás.

Los actores a veces son unos cabezas huecas y piensan más en sí mismos que en los demás. No penséis en luciros o en exhibir vuestra habilidad: haced vuestra actuación pensando solo en divertir y hacer feliz al público.

Cuando estaba en el ejército, en la India, actué y canté muchas veces. Lo hacía casi siempre para animar a los hombres cuando lo estábamos pasando mal por el cólera y otras enfermedades que nos desanimaban. También lo aproveché para recaudar fondos.

Y ahí es donde los scouts animadores pueden hacer un trabajo muy bueno para su Tropa o con fines benéficos.

Tenéis una gran oportunidad en las largas veladas de invierno, cuando podéis ensayar buenas obras de teatro, espectáculos, conciertos y otras funciones. Los ensayos son divertidos y, como las señales y los nudos, son una ocasión de aprender a trabajar en equipo: cada uno aprende su papel y lo hace bien, sin buscar el aplauso para sí mismo, sino para toda la función.

Por el amor de Dios, acordaos de que vuestra función sea nueva y original. La gente se cansa de ver siempre conciertos del mismo tipo, o la misma obra o el mismo espectáculo. Pensad en algo nuevo o, al menos, vestid vuestras viejas ideas con ropa nueva. Os voy a poner un ejemplo de lo que quiero decir.

¡El Selluraphone!

Hace años, cuando estaba destinado en Malta, hice un viaje a Sicilia, donde compré una curiosa silla de latón, una pieza del arnés del caballo que tira de las carretas.

Cuando desembarqué en Malta con mi trofeo, un amigo lo vio y quiso saber si era un instrumento musical.

—¿Qué otra cosa crees que puede ser? —le contesté.

Entonces me rogó que lo tocara en el siguiente gran concierto que estaba preparando, y acepté.

Conseguí una orquesta de cuerda para que tocara un famoso y precioso nocturno, y yo hice de solista con mi nuevo instrumento, que bauticé como «Selluraphone».

Corrió el rumor de que se iba a estrenar ese maravilloso instrumento con un nocturno de Chopin, y la gente se agolpó para oírlo. Me colgué el instrumento del cuello con una correa y movía los botones como si fueran las teclas, mientras que, por detrás, había escondido un peine envuelto en papel con el que llevaba la melodía. Con el rico acompañamiento de la orquesta de cuerda sonaba bien, y cosechó una lluvia de aplausos y de peticiones de bis. Nadie sospechó que aquel aparato fuera otra cosa que un instrumento musical, y cuando después traté de explicarlo, sencillamente no me creyeron: pensaban que les estaba tomando el pelo.



El Selluraphone

Os lo cuento como ejemplo de cómo introducir algo nuevo en una función.

Claro que actuar bien supone mucho trabajo, y es una pena que, después de semanas de preparación, todo se acabe en una sola noche.

Pues no lo hagáis así. Cuando ya hayáis actuado, repetid la función en los alrededores, en las parroquias cercanas, etcétera, para divertir a otra gente además de a la vuestra y, de paso, sumar un poco de dinero a vuestros fondos.

Así podréis también hacer una buena acción donde será especialmente bien recibida, dando una o dos funciones en un hospital, un asilo o una residencia de inválidos.

Lo que consiguió una buena acción

Los Boy Scouts de América son ya más de un millón, contando dirigentes, Consejo y miembros de los comités.

Son muchos, ¡y todo empezó con la acción de un boy scout inglés hace veinte años! Aquel scout se ofreció a indicarle el camino a un caballero como su buena acción del día. Cuando el forastero quiso pagarle el favor, el chico contestó, por supuesto: «No, gracias, señor. Soy scout».

¿Un scout? ¿Y eso qué era? El caballero nunca había oído hablar de los scouts. Le hizo preguntas al muchacho y acabó visitando la Oficina Central de Londres, donde aprendió mucho sobre los scouts.

Era estadounidense.

Volvió a su país con la historia de esa maravillosa hermandad de scouts, siempre dispuestos a hacer buenas acciones a quien las necesitara sin aceptar recompensa.

La idea arraigó en Estados Unidos y empezaron a surgir Tropas en todos los estados.

Yo fui allí en 1912 y la difundí en unos 24 lugares, y ahora hay allí casi tantos scouts como en todo el resto del mundo junto.

Ese es el resultado de una pequeña buena acción hecha por un scout.

En agradecimiento, los Boy Scouts de América nos hicieron una «Ofrenda de Gratitud»: la estatua de un búfalo americano, dedicada al «Scout Desconocido», que el príncipe de Gales descubrió cuando se instaló en Gilwell Park.

El scout es cortés

La cortesía es en gran parte lo mismo que la caballerosidad, que está muy ligada al honor. Ambas las practicaban en la Antigüedad los caballeros, que arriesgaban su vida para defender y ayudar a los débiles, hombres, mujeres y niños, frente a los abusones y los malhechores.

¿Por qué lo hacían?

No sacaban dinero con ello, porque para un caballero era una deshonra aceptar recompensa por una buena acción. Lo único que obtenían era el peligro de morir o de ser heridos. Era una aventura. Eran deportistas viriles. Su conciencia les decía que lo justo era que los hombres fuertes y valientes protegieran a los más débiles. La ley del país no les obligaba a hacerlo, pero para ellos había una ley más fuerte: su propio sentido del honor, que los llevaba a ser hombres caballerosos.

El honor era su ESPÍRITU; la caballerosidad era poner en PRÁCTICA lo que el honor les dictaba.

El muchacho corriente no es caballeroso o, al menos, lo lleva escondido; lo que pasa es que está en la edad del burro tonto y se le olvida. Si ve a un pobre o a un lisiado, muchas veces se le queda mirando o se ríe de él. Olvida que el otro es un desafortunado que tuvo la mala suerte de nacer así.

Un muchacho sano que ve a una persona deforme debería dar gracias a Dios por haberle dado un cuerpo sano, capaz de disfrutar de la vida, y

debería hacer todo lo posible por agradar a su hermano menos afortunado.

Eso es lo que debe hacer un scout, porque es caballeroso.

Caballerosidad en el metro

A los scouts no se les juzga tanto por lo que hacen en un desfile como por lo que hacen cuando están solos, lejos de sus compañeros y de sus jefes.

Me ha dado pena enterarme de que hace unos días un scout, que debería haberse portado mejor, ha desprestigiado al Movimiento con su conducta. Era un scout con tres años de servicio y nueve especialidades, pero aun así era tan despistado que viajó en el metro de Londres en el mismo vagón que un caballero que llevaba una insignia scout en la solapa y ni siquiera se dio cuenta.

Pero, lo que es peor, tampoco se dio cuenta de que cerca de él había dos señoras de pie que no encontraban asiento, mientras él iba cómodamente sentado como un concejal gordo.



El «palurdo» no ofreció su asiento a una señora

No es así entre los scouts (hasta los pies tiernos son caballerosos). Me dio mucha pena oír esto de un scout que se suponía eficiente. Porque la verdadera eficiencia no se demuestra con especialidades en la manga, sino con la conducta de un muchacho que practica el verdadero espíritu del Escultismo y la caballerosidad.

Alguien ha sugerido que quizá las señoras fueran «empleadas o mecánógrafas», en cuyo caso habrían estado sentadas todo el día y estar un rato de pie no les haría ningún daño. Esa es una manera equivocada de ver las cosas y una idea equivocada de lo que es la falta de cortesía. Un hombre debe ser siempre cortés con una señora, sea cual sea su posición.

El hombre que «se aferró a ello»

En Inglaterra, en primavera, los gorriones empiezan a cantar y, año tras año, les dicen a los scouts lo mismo: «¡Stick to it, stick to it!» (*N. del T.: «¡Aférrate a ello, aférrate a ello!»*).

Este lema me recuerda a uno de los mejores scouts que he conocido, el difunto lord Strathcona. Murió hace muchos años, pero su recuerdo seguirá vivo, porque dejó una obra que siempre irá unida a su nombre.

Empezó siendo un muchacho pobre en Escocia y acabó siendo uno de los hombres más ricos de Inglaterra, no solo en dinero, sino, lo que es más importante, en la admiración y el cariño de una enorme cantidad de compatriotas.

A los dieciocho años se fue a Canadá, siendo un simple Donald Smith, y entró en la Compañía de la Bahía de Hudson. Esta compañía compraba pieles a los tramperos y a los indios, y sus puestos de compra estaban en lugares apartados, para quedar cerca de los cazaderos.

Los puestos estaban fortificados para defenderse de los ataques.

Al joven Smith lo enviaron a un lugar llamado Mingan, en el nordeste de Canadá, en el Labrador, una región fría, inhóspita y deshabitada. Al cabo de un tiempo allí, empezaron a dolerle los ojos y tuvo miedo de quedarse ciego.

No había médico ni nadie a quien consultar, así que emprendió el viaje a Montreal para que lo viera un médico. Se llevó con él a dos indios

mestizos. Durante semanas luchó contra la naturaleza, entre la nieve y las tormentas, pero al fin llegó a Montreal.

¿Creéis que lo trataron como a un héroe?

Nada de eso. Sus jefes le echaron una bronca por haber abandonado el puesto sin permiso y le ordenaron que volviera de inmediato.

Al principio se enfadó tanto (como nos pasaría a muchos) que estuvo a punto de dejar la Compañía.

Pero, pensándolo mejor, comprendió que los directores tenían razón. Lo habían puesto allí para hacerse cargo de una mercancía valiosa y de un trabajo importante, y su deber era aferrarse a su puesto y no presentarse por su cuenta en las zonas civilizadas.

Así que aceptó la reprimenda y volvió, en largas jornadas de marcha, a su lúgubre puesto del Labrador. Por suerte, había podido consultar a un médico que le curó los ojos.

Fue un viaje terrible, tan duro que sus dos guías murieron por el camino a causa de las penalidades. Pero Donald Smith SE AFERRÓ A ELLO y siguió luchando, hasta que por fin llegó a su puesto, agotado y rendido.

Y aferrarse fue el secreto de su éxito.

Durante trece años se mantuvo firme en su trabajo en aquella región desolada. Sus jefes vieron que era tan firme y tan fuerte en el cumplimiento de su deber que lo fueron ascendiendo hasta convertirlo en el director general de la Compañía.

Entonces surgió la idea de construir el ferrocarril transcanadiense.

La gente pensaba que era una locura; que nunca saldría rentable construir un ferrocarril que atravesara aquella inmensa región, que en aquellos tiempos aún no se había explorado.

Pero Donald Smith miró más lejos y presintió que llegaría el día en que Gran Bretaña estaría llena de gente y se necesitaría espacio para los

cultivos y el ganado de los colonos. Así que invirtió sus ahorros en el ferrocarril y trabajó duro para sacarlo adelante.

Todo parecía estar en su contra.

Pero SE AFERRÓ A ELLO y luchó contra las dificultades hasta que por fin ganó. Hoy ese ferrocarril (el Canadian Pacific) es uno de los más importantes del mundo y ha hecho de Canadá un gran país, poblado por miles de británicos.

Así amasó su fortuna y, más tarde, como recompensa por su magnífico trabajo para el Imperio, le nombraron lord Strathcona.

Muchos hombres dejan de trabajar cuando llegan a los sesenta o sesenta y cinco años, pero lord Strathcona no: siguió AFERRÁNDOSE A ELLO veinte o treinta años más que la mayoría. Hasta pocos días antes de su muerte seguía trabajando. Murió a los noventa y cuatro años.

Cuando en todas las oficinas vecinas de Victoria Street, en Londres, ya estaban las luces apagadas y las puertas cerradas, la ventana de lord Strathcona seguía brillando, tanto que los policías y otros la llamaban «el Faro».

¿Por qué iba a trabajar tanto un hombre así? No lo hacía por dinero: tenía de sobra. Era simplemente porque lo consideraba su deber, y SE AFERRABA A ELLO.

Además de sus aventuras en Canadá y de su capacidad para aferrarse a su deber, lord Strathcona era un buen scout en otros aspectos: era bondadoso y ayudaba a los demás.

En la guerra de Sudáfrica pagó de su bolsillo la formación de un regimiento para luchar por el rey: un noble regimiento de caballería llamado Strathcona's Horse.

Así que espero que ningún scout, por joven o pobre que sea, pierda la esperanza de triunfar en la vida. Si SE AFERRA A ELLO, lo conseguirá. «Trabajad duro y jugad duro» es el consejo que el difunto señor Roosevelt

elt (*N. del T.: Theodore Roosevelt, presidente de los Estados Unidos de 1901 a 1909*) daba a los boy scouts, y él sabía hacer ambas cosas como nadie.

Muchos muchachos creen que no valen para jugar duro y están demasiado cansados para trabajar duro, así que holgazanean mucho, fuman como descosidos y escupen, y acaban convertidos en gañanes.

Pero recordad esto: no importa lo pobres o débiles que seáis, siempre podéis mejorar jugando bien y trabajando más que antes.

Muy mal tienes que estar si no puedes decirte, con toda sinceridad: «Bueno, podría estar peor. Gracias a Dios, no soy ciego ni inválido; por lo menos tengo buenas piernas para correr y manos para trabajar. Lo volveré a intentar».

Vive según tu lema: AFÉRRATE A ELLO.

Camaradería con el extranjero

En el primer campamento que hicimos se juntaron muchachos de todas las clases, algunos de ellos de los suburbios del East End (*N. del T.: barrio de Londres*).

Todos convivieron y jugaron juntos. No hubo diferencias entre pobres y ricos: lo que te toque es solo cuestión de suerte, y cuando todos visiten el uniforme scout, la diferencia no se nota. Nuestra Ley Scout dice: «El scout es hermano de todo scout». Esto ha quedado bien demostrado en los últimos años en nuestros Jamborees, cuando se reunieron miles de scouts de más de cuarenta países. Los muchachos aprendieron que, aunque procedían de naciones distintas, sus aficiones y sus diversiones eran parecidas y podían ser amigos.

Hoy, en todo el mundo, muchísimos scouts visitan a sus hermanos scouts de otros países, de modo que los hombres del futuro crecen entend-

iéndose, como camaradas, sin mirarse con recelo y antipatía. Es poco probable que quieran pelearse.

Así es como trabajamos por la paz del mundo, y espero que todo scout que lea esto se ponga manos a la obra para hacerse amigo de POR LO MENOS un scout extranjero, ya sea por carta o visitándolo y acampando juntos, y que conserven esa amistad en los años venideros. Así estarán cumpliendo su deber para con Dios, ayudando a que haya «paz en la tierra a los hombres de buena voluntad».

Final

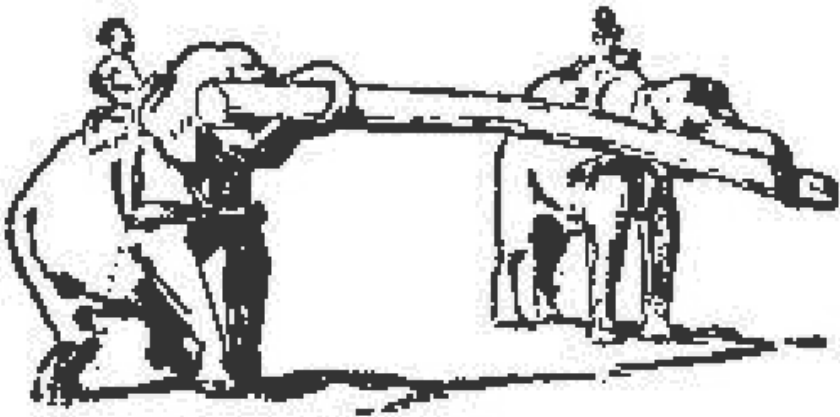
Me gustan los perros. ¿A ti no? Son unos seres leales y sensibles. Aprenden a traer y llevar cosas, y así demuestran lo inteligentes que son. Son buenos compañeros, siempre con ganas de salir a pasear y dispuestos a jugar contigo.

Es maravilloso ver que tienen carne y hueso, sangre, cerebro y ojos como nosotros, los seres humanos. Lo mismo ocurre con otros animales y con las aves. Hay una especie de parentesco entre nosotros.

Los elefantes, a veces, parecen casi humanos. Como el caballo y el perro, aprenden a ayudarnos en nuestro trabajo (habrás visto cómo apilan troncos en Birmania). Y, también como la gente, disfrutan haciendo bien una maniobra una y otra vez. Una vez, cuando un tronco era demasiado grande para que lo acarreará uno solo, vi venir a otro elefante a ayudarlo por el otro extremo.



Los elefantes aprenden a ayudarnos en nuestro trabajo, como el caballo y el perro



Cuando un tronco es demasiado grande para uno solo, viene otro a ayudarle por el otro extremo

Como scouts, cuando acampamos vivimos entre los pájaros y los animales y aprendemos más sobre ellos. Cuanto más aprendemos, más nos gustan y más unidos nos sentimos a ellos.

¡Eso es lo que somos! A nosotros y a ellos nos ha creado y nos ha dado la vida Dios, el Creador, así que somos parientes, seamos hombres o animales. Todos vivimos un tiempo en este mundo y luego morimos. La gran diferencia es que, aunque los humanos no podemos correr tan deprisa como los perros ni somos tan fuertes como los caballos, tenemos más inteligencia, con la que podemos leer e inventar; un espíritu más elevado que el suyo; una conciencia que nos dice si obramos bien o mal; y conocemos a Dios.

Para empezar, Dios nos ha dado nuestro cuerpo, y es nuestra responsabilidad ante Él convertirlo en algo sano llevando una vida limpia y saludable.

Pero también nos ha dado la capacidad de disfrutar de la vida mientras estamos en el mundo. Entre todas las maravillas y bellezas que ha puesto a nuestro alcance podemos encontrar montones de alegría, si la buscamos y sabemos reconocerla.

Pero si no obramos bien, es posible que acabemos siendo desgraciados y retorcidos.

Mis tristezas vienen de mis propias faltas. Estoy seguro de que Dios nos quiere felices, y también de que uno de los mejores caminos para ser felices es hacer todo lo que podamos por hacer felices a los demás, es decir, hacerles buenas acciones.

Jesucristo vino al mundo para decirnos que nuestro deber era servir a Dios haciendo dos cosas. Tenemos que:

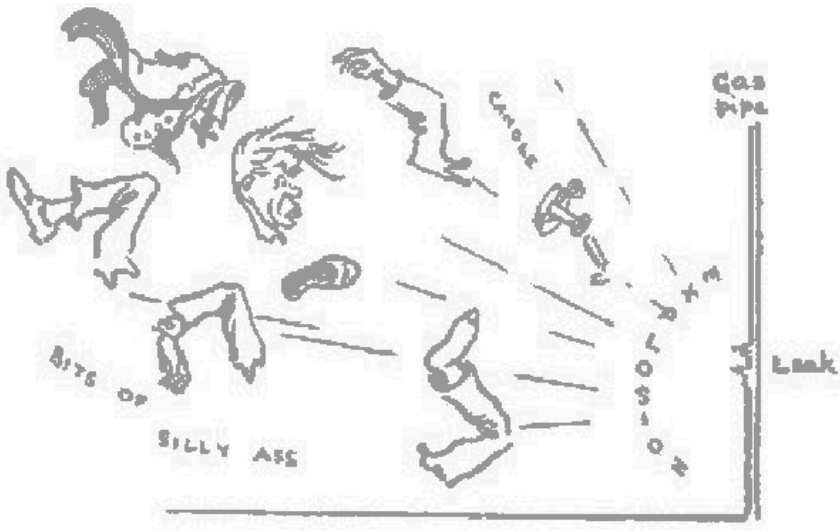
1. Amar a Dios.
2. Amar al prójimo: ser amables y ayudar a nuestros semejantes.

Ya veis que nuestro deber es bien fácil, con tal de que nos acordemos de cumplirlo.

Como scout, has prometido:

- Cumplir con tu deber hacia Dios y el Rey (*N. del T.: «el Rey» figura en el texto original de la Promesa de B.-P.*).
- Obedecer la Ley Scout.
- Ayudar al prójimo en todas las circunstancias.

Si de verdad cumples estas tres cosas (y espero que lo hagas, porque prometiste POR TU HONOR intentarlo), llevarás una vida viril, feliz y útil. ¡Así que adelante! Haz fuertes tu cuerpo, tu mente y tu espíritu, mantén tu Promesa Scout toda la vida, y así serás de verdad un HOMBRE y no un GAÑÁN.



¡Un scout no es un tonto!