ROBERT BADEN-POWELL



Escultismo para muchachos

Scouting for Boys

1908

EDICIÓN REVISADA

Escultismo para muchachos

(Scouting for Boys)

ROBERT BADEN-POWELL

Escultismo para muchachos. (Scouting for Boys)

© 1908 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: 1908

Índice

Nota sobre esta edición 7

Nota sobre el contexto histórico 9

Introducción a la novena edición (1983) 11

Presentación 15

Promesa y Ley Scout 17

Divisa, virtudes y principios scouts 21

Prefacio 23

1. Arte scout 25

2. En campaña 109

3. Vida de campamento 169

4. Rastreo 255

5. Conocimiento de la naturaleza 313

6. Resistencia de los scouts 355

7. Hidalguía de los caballeros 411

8. Nuestros deberes como ciudadanos 493

Nota sobre esta edición

Escultismo para muchachos (*Scouting for Boys*), de Lord Baden-Powell de Gilwell, apareció en 1908, primero en seis entregas quincenales y después como libro. Esta reedición parte de la traducción al español de Jorge Núñez Prida, publicada en 1948 con el subtítulo «Edición de la Hermandad Mundial» y editada por la Gerencia de Publicaciones de la Asociación de Scouts de México, A. C. El libro se presentaba como «un manual de instrucción en buena ciudadanía haciendo vida de campaña». 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.

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.

Introducción a la novena edición (1983)

Escultismo para muchachos, de Baden-Powell, apareció por primera vez en seis entregas quincenales entre enero y marzo de 1908. El contenido de aquellas entregas se retocó ligeramente, se editó y se publicó como libro en mayo de 1908.

El libro encendió de inmediato la imaginación de los muchachos de las Islas Británicas y se lanzó a la conquista del mundo. Se tradujo a varios idiomas, y los muchachos de muchos países adoptaron el nuevo programa. La Hermandad Mundial del Escultismo empezaba a surgir poco a poco.

Desde mayo de 1908, *Escultismo para muchachos*, con sus traducciones y adaptaciones, se ha reproducido en millones de ejemplares que han influido en la juventud de casi todos los países. El Movimiento Scout, nacido de ellas, ha alcanzado un crecimiento al que jamás se acercó ningún otro movimiento juvenil.

Al terminar la Segunda Guerra Mundial, muchos de nosotros sentimos la necesidad de que las verdades sencillas sobre la honradez, la caridad, la ayuda a los demás y la confianza en uno mismo, que Baden-Powell expresó con tanta eficacia, se reafirmaran ante el mundo. Con ese propós-

ito se publica esta edición de la Hermandad Mundial de *Escultismo para muchachos*.

La idea fue de William Hillcourt, director de Arte Scout de los Boy Scouts de los Estados Unidos. Su propuesta recibió el apoyo entusiasta de Elbert K. Fretwell, Jefe Scout Ejecutivo, y de Lorne W. Barclay, director nacional de Publicaciones de los Boy Scouts de los Estados Unidos. Lady Baden-Powell, la Asociación de Scouts del Reino Unido y la Oficina Scout Mundial acogieron la propuesta con agrado. Hillcourt editó y preparó entonces el manuscrito, a plena satisfacción de todos los interesados, y recibió valiosas sugerencias de Frank E. L. Coombs, editor de Publicaciones de la Asociación de Scouts de Canadá.

Esta edición de *Escultismo para muchachos* sigue la última edición revisada por Baden-Powell, pero se ha hecho un esfuerzo especial por presentarla en el estilo que B.-P. habría usado para una edición de la Hermandad Mundial. El enfoque internacional ha sustituido al puramente nacional, de modo que se han eliminado las referencias a costumbres británicas difíciles de entender fuera del Reino Unido. Se ha tenido muy en cuenta la opinión de los muchachos, como B.-P. habría querido.

Los doscientos dibujos que ilustran la edición se han escogido entre un gran número de libros y artículos, y forman la mayor selección de ilustraciones del propio B.-P. reunida en un solo volumen.

Además de a las personas ya mencionadas, hay que dar un reconocimiento especial a los Boy Scouts de los Estados Unidos, que cargaron con el trabajo de editar, imprimir y publicar este libro; y a la Asociación de Scouts del Reino Unido y a C. Arthur Pearson Ltd., por su amable colaboración y por haber dado permiso para imprimir esta Edición de la Hermandad Mundial de *Escultismo para muchachos*.

El Jefe Scout Mundial, que escribió *Escultismo para muchachos* en 1907, demostró seguir siendo el mismo visionario práctico cuando, en

io de 1939, escribió lo siguiente:

> «Corresponde al hombre recuperar para sí las bendiciones de la paz, con la prosperidad y la felicidad que trae para todos.
>
> »Como primer paso para lograrlo, hay que desarrollar un espíritu de buena voluntad y tolerancia, de verdad y de justicia, que sustituya a la envidia, al odio y a la malicia.
>
> »Dentro de muy poco, los muchachos de hoy serán los hombres de sus respectivos países. Parece que a nosotros, los scouts, se nos brinda la oportunidad de ayudar a que el péndulo vuelva hacia el sentido común, la caridad, el amor y el servicio.
>
> »Por fortuna, nuestro Movimiento se ha convertido en una Hermandad Mundial, en la que reinan la comprensión mutua y la camaradería.
>
> »Esto es lo que el Escultismo entiende por Hermandad Mundial».

John S. Wilson

Presentación

En octubre de 1948, el ingeniero Jorge Núñez Prida, que fue Jefe Scout Nacional y destacado scout, y que durante el V Jamboree Mundial, en nombre de los scouts de México, colgó del cuello de Lord Robert Baden-Powell el «Berrendo de Plata», tradujo al español *Escultismo para muchachos*. Con aquella traducción se publicaron sin interrupción, desde esa fecha hasta septiembre de 1983, nueve ediciones de este libro maravilloso, que hoy está publicado en más de sesenta idiomas.

En 1948 apareció el libro en español con el subtítulo «Edición de la Hermandad Mundial». En su introducción, el entonces director de la Oficina Scout Mundial, John S. Wilson, escribió: «Sus traducciones y adaptaciones se han reproducido en millones de ejemplares que han influido en la juventud de casi todos los países. El Movimiento Scout, nacido de ellas, ha alcanzado un crecimiento al que jamás se acercó ningún otro movimiento juvenil...».

Hoy, treinta y siete años después de aquel texto, creemos que el coronel Wilson se quedó corto en su valoración, pues, en nuestra opinión, ningún movimiento o institución del mundo, salvo las organizaciones rel-

igiosas, alcanza el número de miembros y la extensión territorial que ha logrado el Escultismo.

Por eso consideramos que imprimir una edición especial del mejor libro escrito para los jóvenes, precisamente en 1985, declarado «Año Internacional de la Juventud», es el homenaje más importante que la Asociación de Scouts de México, el espíritu de nuestro fundador y el Escultismo mundial pueden ofrecer a los jóvenes que mañana serán dueños del mundo.

El Editor

Promesa y Ley Scout



Promesa Scout

> Prometo, por mi honor, hacer cuanto de mí dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout.

Ley Scout

1. El scout cifra su honor en ser digno de confianza.

Si un scout dice: «Por mi honor, esto es así», significa que así es, igual que si hubiera hecho la promesa más solemne.

Del mismo modo, si un scouter le dice a un scout: «Confío en que, por tu honor, harás esto», el scout está obligado a cumplir esa orden lo mejor que pueda y a no dejar que ningún obstáculo se lo impida.

Si un scout faltara a su honor diciendo una mentira o no cumpliendo exactamente una orden que se le confió por su honor, se le puede pedir que devuelva su insignia y que no vuelva a usarla jamás. También se le puede pedir que deje de ser scout.

2. El scout es leal.

Deberá ser fiel a los suyos contra viento y marea, frente a sus enemigos o frente a quienes hablen mal de ellos.

3. El scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.

Deberá cumplir con su deber ante todo, aunque tenga que sacrificar su placer, su comodidad o su seguridad. Cuando le cueste decidir cuál de dos cosas debe hacer, se preguntará: «¿Cuál es mi deber?», es decir, «¿qué es lo mejor para los demás?», y hará eso. Deberá estar siempre listo para salvar una vida o ayudar a un herido, y hará cuanto pueda por realizar cada día una buena acción en favor de alguien.

4. El scout es amigo de todos y hermano de todo scout, sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.

Esto es lo que el Escultismo entiende por «Hermandad Mundial».

Así, si un scout se encuentra con otro scout, aunque no lo conozca, deberá hablarle y ayudarle en lo que pueda: en la tarea que esté haciendo en ese momento, dándole de comer o en cualquier otra cosa que necesite. Un scout nunca debe ser un snob. Un snob es el que mira por encima del hombro a otro porque es pobre, o el pobre que hace lo mismo con el rico.

A Kim lo llamaban «el pequeño amigo de todo el mundo», y ese es el título que todo scout debería ganarse.

5. El scout es cortés y caballeroso.

Es decir, es amable con todos, especialmente con las mujeres, los niños, los ancianos y los inválidos o lisiados. Y jamás deberá aceptar recompensa por haber ayudado o por haber sido cortés.

6. El scout ve en la naturaleza la obra de Dios y protege a los animales y las plantas.

Deberá evitarles cualquier sufrimiento y no matará a ninguno sin necesidad, porque son criaturas de Dios. Se le permite, sin embargo, matar un animal para conseguir alimento o porque sea dañino.

7. El scout obedece sin réplica y no hace nada a medias.

Aunque reciba una orden que no le guste, debe hacer lo que hacen los soldados y los marinos, o lo que haría con el capitán de su equipo de fútbol: cumplirla porque es su deber, y cumplirla sin vacilar. Eso es lo que se llama disciplina.

8. El scout sonríe y canta en sus dificultades.

Cuando recibe una orden, debe cumplirla con alegría y prontitud, nunca de mala gana. El scout nunca se queja de sus dificultades, ni echa la culpa a los demás, ni refunfuña, sino que silba y sonríe.

Cuando pierde el tren o alguien le pisa su callo favorito —lo que no quiere decir que los scouts tengan callos ni cosas parecidas—, o en cualquier otro contratiempo, deberá esforzarse por silbar alguna tonadilla, y enseguida se le pasará.

9. El scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.

Es decir, ahorra todo el dinero que puede y lo ingresa en el banco, para tener con qué mantenerse si se queda sin trabajo y no ser una carga para los demás, o para dar dinero a quienes lo necesiten.

10. El scout es limpio y sano, puro en pensamientos, palabras y obras.

Es decir, desprecia a los jóvenes necios que dicen cosas sucias, no se deja arrastrar por la tentación ni en sus conversaciones ni en sus pensamientos, y jamás comete una acción sucia. El scout conserva limpia su mente y es varonil.

Divisa, virtudes y principios scouts



Divisa

«¡Siempre listo!».

Virtudes

- Lealtad.
- Abnegación.
- Pureza.

Principios

1. El scout se honra con su fe y le somete su vida.
2. El scout es hijo de su patria y buen ciudadano.
3. El deber del scout empieza en su casa.

Prefacio



YO TAMBIÉN FUI MUCHACHO.

La mejor época de mi vida fue cuando recorría por mar las costas de Inglaterra, como un scout marino, con mis cuatro hermanos. En realidad no éramos scouts marinos, porque los scouts marinos aún no existían. Pero teníamos un velero propio en el que vivíamos y con el que hacíamos travesías sin que nos importaran la estación ni el tiempo que hiciera. A veces lo pasábamos en grande y a veces las pasábamos canutas por el mal tiempo, pero aceptábamos igual lo difícil que lo fácil.

Más tarde, en mis ratos libres de la época del colegio, practiqué el Escultismo en los bosques: cazaba conejos y los guisaba, observaba los pájaros, seguía las huellas de los animales y hacía otras cosas por el estilo. Después, cuando ingresé en el ejército, me divertí sin fin con la caza mayor en los bosques de la India y de África, y viviendo entre los leñadores de Canadá. Luego practiqué el verdadero Escultismo en las campañas de Sudáfrica.

Disfruté tanto de esta clase de vida que pensé: «¿Por qué no habría de gustarles también a los chicos de mi tierra?». Sabía que todo muchacho por cuyas venas corre sangre roja siente deseos de aventura y de vida al aire libre, y decidí escribir este libro para enseñar cómo conseguirlo. Y vosot-

ros lo habéis acogido con tanto entusiasmo que ahora ya no hay solo cientos de miles de boy scouts, sino más de tres millones en todo el mundo. *(N. del E.: El lector debe tener en cuenta que estas cifras, y otras que aparecerán a lo largo del libro, se refieren a la época en que B.-P. escribió la obra).*

Por supuesto, un muchacho no puede esperar convertirse de la noche a la mañana en un hábil hombre de los bosques en una región apartada sin aprender algunas de las artes y prácticas difíciles que dominan esos hombres. Si estudiáis este libro, encontraréis en él indicaciones sobre cómo hacer las cosas, y así aprenderéis por vosotros mismos, en lugar de recurrir a un profesor que os enseñe.

Os daréis cuenta de que convertiros en scouts eficaces y capaces no sirve solo para divertiros y vivir aventuras. Como los hombres de los bosques, los exploradores y los guardafronteras a los que tratáis de imitar, os estáis preparando para ser útiles a vuestro país y para servir a vuestros semejantes cuando necesiten vuestra ayuda. Esa es la meta de los mejores hombres.

Los demás muchachos y las personas mayores ven al verdadero scout como un chico en quien se puede confiar: cumplirá con su deber por difícil o peligroso que sea, y estará siempre contento y alegre, por grandes que sean las dificultades a las que se enfrente.

He puesto en este libro todo lo que necesitáis para convertiros en scouts de esa clase. Leed, pues, el libro, practicad lo que enseña, y espero que disfrutéis siendo scouts tanto como yo he disfrutado.

1. Arte scout



Fogata 1. Trabajos scouts

Me imagino que todo muchacho quiere ayudar a su país de una u otra manera. Un medio fácil de conseguirlo es hacerse scout.



Como sabéis, se llama scout al soldado elegido por su inteligencia y su valor al que se encarga, en tiempo de guerra, adelantarse al ejército para localizar al enemigo e informar al mando de todo lo que ha sabido ver.

Pero, además de los scouts de guerra, hay también scouts de paz: hombres que en tiempo de paz hacen un trabajo que exige las mismas cualidades. Los tramperos de América del Norte, los colonos de América del Sur,

los cazadores de África Central, los descubridores, los pioneros, los exploradores de tierras vírgenes, los misioneros de Asia y de todas las partes del mundo, los hombres de los bosques australianos, los policías montados del noroeste de Canadá y de Sudáfrica, y tantos otros, son scouts de paz. Son hombres en toda la extensión de la palabra, curtidos en las artes del explorador: saben vivir en el monte, son capaces de encontrar siempre su camino y saben descubrir e interpretar rastros y huellas. Saben cuidar de su salud sin recurrir al médico, son fuertes y audaces, están prontos a hacer frente al peligro y siempre dispuestos a ayudarse unos a otros. Están acostumbrados a llevar la vida en sus manos y a entregarla generosamente si el bien de su país exige ese sacrificio.



Los colonizadores, cazadores y exploradores de todo el mundo son scouts. Tienen que saber cuidar de sí mismos.

Renuncian a las comodidades para entregarse a su misión, y no lo hacen por diversión, sino para cumplir con un deber hacia su país, sus compatriotas o sus superiores.

Es una vida magnífica, pero no se puede emprender de buenas a primeras: hay que prepararse para ella.

Los que triunfan son los que aprendieron las artes del scout cuando aún eran niños.

El Escultismo es útil en cualquier tipo de vida. Un gran físico afirma que tiene un gran valor para el hombre de ciencia. Un médico eminente señala que un doctor o un cirujano necesita fijarse, como hace un scout, en los pequeños detalles y conocer su significado.

Así que voy a deciros cómo podéis aprender este arte por vosotros mismos y practicarlo sin salir de vuestro país. Es muy fácil de aprender y muy interesante una vez que se empieza. Lo más sencillo es que entréis en una Tropa scout.



La vida de un guardafrontera es magnífica, pero para vivirla hay que prepararse de antemano para las dificultades que puedan presentarse.

Las aventuras de Kim

En una novela de Kipling titulada *Kim* puede verse mucho de lo que es un scout. Kim, cuyo verdadero nombre era Kimball O'Hara, era hijo de un sargento de un regimiento irlandés destinado en la India. Se quedó huérfano siendo aún niño, al cuidado de su tía.

Todos sus compañeros de juego eran indígenas, y hablaba la lengua del país mejor que cualquier europeo. Se hizo muy amigo de un viejo faquir que recorría el país y viajó con él por todo el norte de la India. Un día se encontró con el antiguo regimiento de su padre y, al entrar a curiosear en el campamento, despertó sospechas de que fuera un ratero y lo detuvieron. Al registrarlo le encontraron la partida de nacimiento y, cuando supieron quién era, el regimiento lo adoptó y se encargó de su educación. Pero en cada permiso Kim se vestía de indio y se marchaba con los indígenas.

Más tarde conoció a un tal señor Lurgan, comerciante de joyas y antigüedades que, por lo bien que conocía a las gentes del país, colaboraba con el servicio de información.

Al ver que Kim conocía tan bien las cosas y las costumbres de la India, pensó que sería un buen agente de información, una especie de detective entre los indígenas. Así que le dio clases de observación y le hizo ejercitar la memoria para recordar pequeños detalles, cosas muy importantes en la formación de un scout.

La formación de Kim

Lurgan empezó por enseñarle a Kim una bandeja llena de joyas. Se la dejó mirar durante un minuto, luego la tapó con un pañuelo y le preguntó

a algunas y las describía muy mal, pero tras unos cuantos ejercicios llegó a acordarse muy bien de todas, y también de cualquier otra clase de objetos que le enseñaran.

Al final lo nombraron miembro del Servicio Secreto. Le dieron una señal para que lo reconocieran —un relicario o insignia que debía llevar colgado al cuello— y una frase que, dicha de cierta manera, revelaba que era agente del Servicio.

Kim en el Servicio Secreto

Un día, Kim coincidió en un vagón de tren con un desconocido. Era un indígena con heridas bastante graves en la cabeza y en los brazos. Explicó a los demás viajeros que se había caído del carruaje camino de la estación, pero Kim, como buen scout, se dio cuenta de que las heridas no eran magulladuras, como cabría esperar de una caída, sino cortes limpios. Mientras el hombre se vendaba la cabeza, Kim vio que llevaba una insignia parecida a la suya, y se las arregló para que el otro pudiera ver la que llevaba él.

Enseguida el desconocido deslizó en la conversación algunas palabras secretas, y Kim le respondió con otras. Entonces el hombre se llevó a Kim aparte y le explicó que llevaba un mensaje secreto. Unos enemigos del gobierno lo habían descubierto y habían intentado matarlo. Probablemente sabían que iba en el tren y telegrafiarían a sus cómplices de todas las estaciones del trayecto. Tenía que entregar el mensaje a un oficial de policía sin que los enemigos lo atraparan. A Kim se le ocurrió proponerle un buen disfraz.

En la India hay multitud de santones mendicantes que recorren el país. Van casi desnudos, cubiertos de ceniza y con marcas pintadas en la cara. La gente, que admira su santidad, les da muchas limosnas en dinero

o en comida. Kim mezcló harina con ceniza sacada de la pipa de un indígena, desnudó a su amigo y lo embadurnó. Después, con una cajita de pinturas que llevaba encima, le pintó en la frente las marcas apropiadas y le cubrió las heridas con harina y ceniza para que se notaran menos. Le revolvió el pelo para darle el aspecto desaliñado de un mendigo y lo llenó de polvo. Ni su propia madre lo habría reconocido.



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

Poco después llegaron a una gran estación y vieron en el andén al oficial de policía al que debían entregar el mensaje. El falso mendigo tropezó

ió con un montón de insultos en su lengua, pero metiendo entre ellos las palabras secretas. El oficial, aunque fingía no entender la lengua del país, lo entendió perfectamente y, por las palabras secretas, supo que se trataba de un agente. Así que hizo como que lo detenía y lo llevó al puesto de policía, donde pudo recibir el informe.

Por último, Kim se hizo amigo de otro miembro del Servicio, un indígena bastante culto, un *babu*, como los llaman en la India, y le fue muy útil, pues le ayudó a capturar a dos oficiales que estaban espiando.

Merece la pena leer estas y otras aventuras de Kim, porque muestran los servicios que puede prestar a su país un scout bien formado y lo bastante inteligente.

Los muchachos de Mafeking

Pude comprobar lo útiles que pueden ser los muchachos como scouts durante la defensa de Mafeking, en 1899 y 1900.

Mafeking era una pequeña ciudad como cualquier otra, en las grandes llanuras de Sudáfrica. A nadie se le había ocurrido nunca que un enemigo pudiera atacarla, lo que os demuestra que conviene estar preparados para todo lo que sea posible, y no solo para lo que sea probable. Pues bien, cuando nos atacaron en Mafeking, repartimos la guarnición —setecientos hombres entre policías y voluntarios— por los puntos que había que proteger. Después armamos a los hombres de la ciudad, unos trescientos.



He aquí un mapa de Sudáfrica. Si lo examináis con atención, encontraréis Mafeking y otros lugares que se mencionan en este libro.

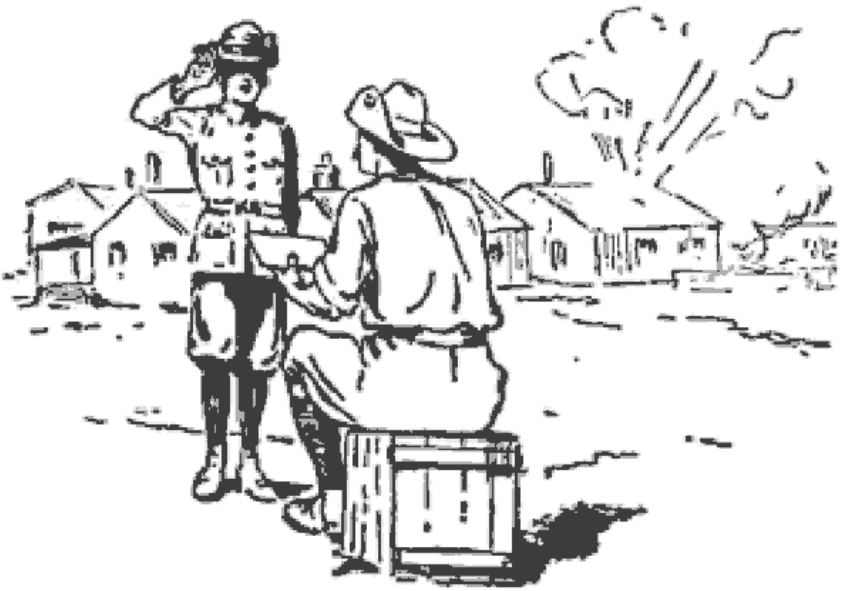
Algunos eran viejos colonos que supieron estar a la altura de las circunstancias; otros muchos eran dependientes de comercio, oficinistas y gente así, que nunca habían tenido un fusil en las manos. En total, disponíamos de mil hombres para defender una plaza de ocho kilómetros de perímetro, en la que vivían seiscientas mujeres y niños blancos y unos siete mil indígenas.

En semejantes circunstancias, cada hombre tenía un valor inmenso, y a medida que los muertos y los heridos reducían nuestro número, el trabajo de los combatientes y de los que tenían que hacer guardia aumentaba en proporción.

El Cuerpo de Cadetes de Mafeking

Fue entonces cuando Lord Edward Cecil, el oficial de Estado Mayor, reunió a los muchachos de la plaza y los organizó en un cuerpo de cadetes, les dio un uniforme y los instruyó.

Eran una pandilla alegre y muy útil. Hasta entonces habían hecho falta muchos hombres para transmitir órdenes y mensajes, hacer guardias y servir de ordenanzas. Todas esas tareas quedaron en manos de los cadetes, y así quedaron libres otros tantos hombres para reforzar la línea de fuego.



Los muchachos de Mafeking prestaron un magnífico servicio. Se les organizó en un cuerpo de cadetes, con uniforme, y se les dio instrucción.

Los cadetes, a las órdenes de su sargento mayor, un joven llamado Goodyear, hicieron un trabajo excelente y se ganaron de sobra las medal-

las que recibieron al terminar la guerra. Muchos tenían bicicleta, y así pudieron organizar un correo que llevaba las cartas de los habitantes de la ciudad a sus familiares destacados en los puestos exteriores, sin que estos tuvieran que exponerse al fuego. Aquel correo tenía sellos especiales, con la imagen de un cadete en bicicleta.



Sello postal usado en Mafeking.

Un día le dije a uno de estos muchachos, que acababa de cruzar bajo un fuego muy intenso:

—Uno de estos días te van a matar, por ir pedaleando así entre los obuses.

—Voy tan deprisa que no me pueden alcanzar —me contestó.

Aquellos pícaros no tenían miedo. Siempre estaban dispuestos a llevar órdenes, aunque cada vez que lo hacían se jugaran la vida.

¿Lo haríais vosotros?

¿Haríais vosotros lo mismo? Si un enemigo estuviera disparando de un extremo a otro de la calle y yo os mandara llevar un mensaje a la casa de enfrente, ¿iríais? Estoy seguro de que sí, aunque probablemente no os haría mucha gracia.

Por eso hay que prepararse de antemano. Es como meter la cabeza en agua helada: si os bañáis todos los días, lo hacéis sin pensarlo, porque os habéis acostumbrado; pero decídselo a alguien que no esté habituado, y dudará. Del mismo modo, un muchacho que tenga la costumbre de obedecer enseguida, cueste lo que cueste, irá cuando le pidáis cualquier cosa en una situación real, por grande que sea el peligro. Otro que no sepa obedecer temblará, y hasta dejará que sus amigos lo llamen cobarde.

No hace falta esperar a una guerra para ser un scout útil. Hay muchísimas cosas que hacer en tiempo de paz, vayáis donde vayáis.

Fogata 2. Lo que hacen los scouts

Estas son las materias que tenéis que conocer para ser buenos scouts.

Vida al aire libre

Acampar es lo más alegre de la vida de un scout. Vivir al aire libre en la naturaleza que Dios nos ha dado, en los montes y entre los árboles, los pájaros, los animales, el mar y los ríos —es decir, vivir en contacto con la natu-

ida y explorando—, trae consigo salud y felicidad, dos cosas que no se encuentran entre paredes de ladrillo y el humo de las ciudades.



Hacer excursiones adentrándose cada vez más en el campo, explorando cada día lugares nuevos, es una aventura gloriosa. Además, así se adquiere tanta fuerza y tanta resistencia que pronto dejan de importar el viento y la lluvia, el frío y el calor.

Todo se acepta como viene, con una sensación de confianza que permite afrontar sonriendo cualquier dificultad, porque uno sabe que al final saldrá adelante.

Por supuesto, para disfrutar de un campamento o de una excursión, hay que saber hacerlo bien.

Hay que saber por uno mismo cómo montar una tienda o una cabaña, cómo encender una fogata, cómo cocinar la propia comida, cómo atar troncos para construir un puente o una balsa, cómo orientarse de noche igual que de día en un lugar desconocido, y otras muchas cosas.

Muy pocas personas aprenden estas cosas viviendo en lugares civilizados, donde tienen una casa cómoda y una cama blanda en la que dormir, donde les preparan la comida y donde, si quieren encontrar el camino, les basta con preguntar a un policía. Pues bien, cuando esas personas intentan hacer Escultismo o explorar, se ven incapaces.

Incluso vuestro ídolo deportivo, si lo ponéis en la selva junto a alguien experto en la vida de campamento y que sepa cuidar de sí mismo, verá que sus marcas como bateador no le sirven allí de nada: no será más que un pie tierno.

Conocimiento de la naturaleza

La manera de conocer a los animales es seguir sus huellas y acercarse a ellos arrastrándose para observarlos en su estado natural y estudiar sus costumbres.

El deporte de la caza consiste en el arte de acechar a los animales, no en matarlos. Ningún scout mata por gusto a un animal; si lo hace, es para conseguir alimento o porque el animal es dañino. Quien observa con constancia a los animales en libertad acaba encariñándose tanto con ellos que es incapaz de matarlos.

Este conocimiento incluye, además de saber ver las huellas y otras pequeñas señales, la capacidad de interpretar lo que significan: por ejemplo, a qué paso camina un animal, si va asustado o tranquilo, y así sucesivamente. Permite al cazador orientarse en la selva o en el desierto. Le enseña

qué frutos silvestres y qué raíces pueden servirle de alimento, y cuál es la comida favorita de los animales, que por tanto puede servir para atraerlos.

Del mismo modo, en los lugares habitados permite leer las huellas de personas, caballos, bicicletas y coches, y deducir de ellas lo que está pasando.

Se aprende a sacar conclusiones de pequeños detalles, como el vuelo repentino de un pájaro, que indica que alguien se acerca aunque uno no pueda verlo. Fijándose en el comportamiento y la ropa de la gente, y atando cabos, a veces uno puede darse cuenta de que traman algo malo. O puede deducir que están afligidos y necesitan ayuda o comprensión, y entonces podéis cumplir con el deber principal de un scout: ayudar lo mejor posible a quien está en apuros.

Recordad que es una vergüenza para un scout que, estando entre otras personas, ellas vean antes que él cualquier cosa, grande o pequeña, cercana o lejana, alta o baja.

Caballerosidad

En la antigüedad, los caballeros eran verdaderos scouts, y su código se parecía mucho a la Ley Scout que tenemos hoy.

Jamás hacían nada deshonroso, como mentir o robar. Antes preferían morir. Siempre estaban dispuestos a defender a su rey, su religión y su honor.



Cada caballero tenía un pequeño séquito formado por un escudero y varios hombres de armas, exactamente igual que nuestro Guía de Patrulla tiene a su Subguía (o ayudante) y a cuatro o cinco scouts.

El código de los caballeros

El séquito de los caballeros seguía este código contra viento y marea, y todos pensaban igual que su jefe:

- Su honor era sagrado.
- Eran leales a Dios, a su rey y a su patria.
- Eran especialmente corteses y delicados con las mujeres y los niños, y ahorraban su dinero.

- Se entrenaban en el uso de las armas para poder defender su religión y su patria de sus enemigos.
- Se mantenían fuertes, sanos y activos para poder hacer bien todo esto.

Vosotros, scouts, no podéis hacer nada mejor que seguir el ejemplo de los caballeros. Algo muy importante de ellos es que cada día prestaban un servicio a alguien, y esa es hoy una de nuestras reglas.

Cuando os levantéis por la mañana, recordad que tenéis que hacer una buena acción a lo largo del día. Haced un nudo en vuestra pañoleta o en vuestra corbata para acordaros.

Si alguna vez veis que se os ha olvidado hacer la buena acción del día, haced dos al día siguiente. Recordad que, por vuestra Promesa Scout, os habéis comprometido por vuestro honor a hacerla. Pero no penséis que los scouts solo deben hacer una buena acción al día: su obligación es hacer una, pero si pueden hacer cincuenta, mucho mejor. La buena acción puede ser muy pequeña: echar una moneda en una hucha para los pobres, ayudar a una anciana a cruzar la calle, ceder el asiento a otra persona, dar agua a un caballo sediento o quitar de la acera una piel de plátano. Hay que hacer una todos los días, y solo vale si no se acepta nada a cambio.



Salvamento de vidas

El hombre que salva la vida de un semejante, como puede hacerlo cualquiera en uno de esos accidentes imprevistos que ocurren en las grandes ciudades, en las minas, en las fábricas y, en general, en la vida diaria, es tan héroe como el soldado que, en lo más duro del combate, corre a rescatar a un compañero caído.

Miles de scouts han ganado medallas por salvar vidas, y espero que muchos más sigan ganándolas.

Seguro que muchos de vosotros tendréis alguna vez la ocasión de salvar una vida, pero tenéis que ESTAR SIEMPRE LISTOS para ello. Tenéis que saber qué hacer cuando ocurre el accidente y hacerlo en el acto. No basta con leerlo en un libro y creer que ya se sabe. Hay que practicarlo a menudo y repetir lo que haya que hacer: por ejemplo, taparse la boca y la nariz con un pañuelo mojado para poder respirar entre el humo; rasgar una sábana en tiras para hacer una cuerda con la que escapar de un incendio; ventilar una alcantarilla llena de gas; levantar y transportar a una persona inconsciente; salvar y reanimar a una persona que parece ahogada, y así sucesivamente.

Cuando hayáis aprendido todo esto, tendréis confianza en vosotros mismos, y si ocurre un accidente, mientras todos están alterados sin saber qué hacer, vosotros podréis intervenir con calma y hacer lo que convenga.

Fortaleza

Para cumplir con todos los deberes y tareas de un scout hay que ser fuerte, sano y activo. Cualquiera puede conseguirlo con un poco de cuidado.

Hace falta bastante ejercicio: participar en juegos, correr, caminar, montar en bicicleta y cosas por el estilo.

Un scout deberá dormir al aire libre siempre que pueda. Un muchacho acostumbrado a dormir con las ventanas cerradas se resfriará la primera vez que intente dormir al raso. Por eso lo que hay que hacer es dormir siempre con las ventanas abiertas, en verano y en invierno. Así no hay peligro de constiparse. Yo, personalmente, no puedo dormir con las ventanas cerradas o con las persianas bajadas, y cuando vivo en el campo duermo fuera de casa.

Un poco de ejercicio por la mañana y por la noche ayuda mucho a mantenerse en forma, no solo para lucir músculos, sino para que los órganos internos trabajen y la sangre circule bien por todo el cuerpo.

Todo verdadero scout se bañará a diario. Y si no puede bañarse, por lo menos se frotará con una toalla mojada.

Los scouts respiran por la nariz y no por la boca. Así evitan la sed y quedarse sin aliento con facilidad, no respiran toda clase de gérmenes del aire y no roncan por la noche.

Respirar hondo es muy útil para desarrollar los pulmones y llevar aire fresco (oxígeno) a la sangre, siempre que el ejercicio se haga al aire libre y sin excesos. Para respirar hondo hay que tomar aire despacio y por la nariz, no por la boca, hasta que el pecho se expanda todo lo posible. Después se suelta el aire lentamente, de forma uniforme y sin esfuerzo. Pero la mejor respiración profunda es la que se consigue de forma natural: corriendo.

Patriotismo

Mi país y el vuestro no surgieron de la nada. Los construyeron, con duro trabajo y esfuerzo, hombres y mujeres que a veces llegaron a sacrificar su vida; es decir, con un patriotismo de corazón.

En todo lo que hagáis, pensad antes que nada en vuestra patria. No gastéis todo vuestro tiempo y vuestro dinero solo en divertiros; pensad primero cómo podéis emplearlos en bien de todos. Cuando lo hayáis hecho, podréis divertiros a vuestra manera, con todo derecho y con la conciencia tranquila.

Quizá no veáis cómo un muchacho puede ser útil a su país, pero si se hace scout y cumple la Ley Scout, cualquiera puede serlo.

«Mi patria antes que yo»: ese debe ser vuestro propósito. Si os examináis con sinceridad, tal vez descubráis que ahora mismo estáis haciendo justo lo contrario. Pero espero que, si es así, os corrijáis de inmediato y sigáis así en adelante. No os conforméis, como los romanos y como hoy algunos otros pueblos, con pagar a otros para que jueguen por vosotros o libren vuestras batallas. Haced algo vosotros mismos para que vuestra bandera siga ondeando.



Los scouts aprenden a fortalecerse al aire libre. Como los exploradores, cargan con su propio equipaje y «reman su propia canoa».

Si os tomáis el Escultismo con este espíritu, estaréis haciendo algo que merece la pena. No lo hagáis solo porque es divertido, sino porque así os preparáis para ser buenos ciudadanos, no solo en beneficio de vuestro país, sino del mundo entero. Entonces habréis adquirido el verdadero espíritu patriótico que debe tener toda persona que valga algo.

El crimen de Elsdon

(La siguiente historia, verdadera en lo esencial, ilustra de forma general los deberes de un scout).

Hace muchos años se cometió un asesinato brutal en el norte de Inglaterra. El asesino fue capturado, condenado y ahorcado, sobre todo gracias al arte scout de un pastorcillo.

Conocimiento de la naturaleza. El muchacho, Roberto Hindmarsh, había estado cuidando sus ovejas y volvía a casa por un sendero de montaña, lejos del camino, cuando se cruzó con un vagabundo que estaba sentado en el suelo, con las piernas estiradas, comiendo.

Observación. Al pasar, el muchacho se fijó en el aspecto del vagabundo y, sobre todo, en unos clavos dispuestos de una forma peculiar en las suelas de sus botas.

Discreción. No se paró a mirar: solo de pasada, de un vistazo, captó los detalles y siguió su camino sin llamar la atención del hombre, que lo tomó por un muchacho cualquiera.



Roberto Hindmarsh, el muchacho, se fijó en el aspecto del vagabundo sin llamar su atención.

Deducción. Cuando el muchacho estaba ya cerca de su casa, a unas cinco o seis millas (unos ocho o diez kilómetros) de allí, se encontró con una multitud que rodeaba una cabaña. La anciana Margarita Crozier, que vivía en ella, había aparecido asesinada. Se hacían toda clase de conjeturas sobre quién podía haber cometido el crimen, y las sospechas recaían en una pequeña banda de tres o cuatro vagabundos que merodeaban por la

comarca robando y amenazando de muerte a quien se atreviera a denunciarlos.

El muchacho lo oyó todo y se fijó en unas huellas de pisadas peculiares que había en el jardín, alrededor de la cabaña. Las marcas de los clavos eran iguales a las que había visto en las botas del vagabundo con el que se había cruzado, y, como es natural, dedujo que aquel hombre tenía algo que ver con el asesinato.

Caballerosidad. Que la víctima fuera una mujer indefensa despertó en el muchacho sentimientos de caballerosidad contra el asesino, quienquiera que fuese.

Decisión y autodisciplina. Así que, aun sabiendo que los compinches del asesino podían matarlo por denunciarlo, dejó a un lado sus temores y fue enseguida a contar a las autoridades lo de las huellas del jardín, y les dijo dónde podían encontrar al hombre que las había dejado si se daban prisa.

Salud y fuerza. El hombre al que había visto comiendo estaba ya bastante lejos del lugar del crimen y nadie lo había visto, salvo aquel muchacho. Por eso se creía a salvo, sin imaginar que el chico fuera capaz de caminar hasta el lugar del asesinato y volver después, como hizo, acompañado de la policía. Por eso no tomó ninguna precaución.

Pero el muchacho era fuerte, uno de esos chicos sanos de la montaña, y pudo hacer el camino deprisa y bien, de modo que encontraron al hombre y lo capturaron sin dificultad. Era Guillermo Winter, un gitano.

Lo juzgaron, lo declararon culpable y lo ahorcaron en Newcastle. Después trajeron su cuerpo y lo colgaron de un poste cerca del lugar del crimen, como era costumbre en aquella época.

Dos de los gitanos, sus cómplices, fueron capturados con parte de lo robado y también los ajusticiaron en Newcastle.

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

Salvamento de vidas. Sin embargo, el magistrado lo mandó llamar y lo felicitó por el buen servicio que había prestado a sus conciudadanos, pues al librar al mundo de un criminal tan peligroso había salvado otras vidas.

Deber. Le dijo:

—Has cumplido con tu deber, aunque te pusiera en peligro y te causara mucho dolor. Pero eso no debe preocuparte. Era tu deber ayudar a la policía a hacer justicia, y el deber debe cumplirse por encima de todo y sin tener en cuenta las consecuencias, aunque cueste la propia vida.

Ejemplo. Así fue como aquel muchacho cumplió con cada una de las partes del deber de un scout.

Puso en práctica el conocimiento de la naturaleza, la observación sin ser visto, la deducción, la caballerosidad, el sentido del deber, la resistencia y la bondad.

No pensó que lo que había hecho, por propia voluntad, se contaría años después como ejemplo de cumplimiento del deber.

Del mismo modo, vosotros debéis recordar que otras personas pueden observar vuestros actos y tomarlos también como ejemplo. Así que cumplid con vuestro deber, pronto y en cualquier ocasión.

Fogata 3. Convertirse en scout



El Jefe de Tropa muestra al muchacho el camino que tiene que seguir para ser scout y le ayuda a recorrerlo.



Pero antes de convertiros en scouts tenéis que superar las pruebas de pie tierno. Son unas pruebas sencillas para demostrar que valéis la pena y que estáis decididos a seguir adelante. No tienen nada de difícil, y en estas páginas encontraréis todo lo que necesitáis saber sobre ellas.

Cuando vuestro Jefe de Tropa compruebe que sabéis hacer bien todas estas cosas, se os investirá como scouts y tendréis derecho a llevar la insignia de pie tierno.

La Ley Scout

La Ley Scout recoge las normas que deben cumplir los scouts de todo el mundo y que tendréis que observar al ingresar como scouts. La encontraréis al principio de este libro. Estudiadla con atención, para entender el significado de cada uno de sus puntos.

Promesa Scout

En vuestra investidura como scouts haréis vuestra Promesa delante del resto de la Tropa. La Promesa también la encontraréis al principio de este libro.

Esta Promesa es muy difícil de cumplir, porque es muy seria, y nadie es scout de verdad si no hace todo lo posible por cumplirla. Ya veis que el Escultismo no es solo diversión: también os exige bastante. Pero sé que se puede confiar en que haréis todo lo posible por cumplir vuestra Promesa.

Divisa

La divisa scout es: «SIEMPRE LISTO».

Significa que estaréis siempre preparados, tanto en mente como en cuerpo, para CUMPLIR VUESTRO DEBER.

Siempre listos mentalmente, gracias a la disciplina: obedeciendo las órdenes que os den y habiendo pensado de antemano en cualquier accidente o situación que pueda presentarse, de modo que sepáis hacer lo adecuado en el momento preciso y tengáis la voluntad de hacerlo.

Siempre listos físicamente: haciéndoos fuertes, activos y capaces de hacer lo adecuado en el momento oportuno.

Insignia scout

La insignia scout es una flor de lis, el signo que se usa en los mapas y en las brújulas para señalar el norte. Se eligió como insignia de los scouts porque apunta hacia lo alto y marca el camino que hay que seguir para cumplir con el deber y ser útil a los demás. Sus tres hojas recuerdan las tres partes de la Promesa Scout.

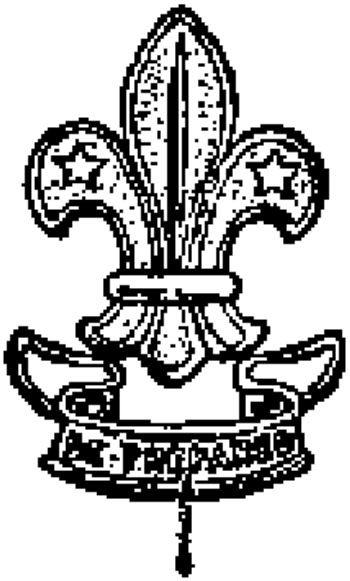
La flor de lis se ha convertido en la insignia de los scouts en casi todos los países del mundo. Para distinguir unas nacionalidades de otras, se le ha superpuesto el emblema de cada nación. Así ocurre, por ejemplo, en las insignias de Argentina, Brasil, Colombia, Chile, Estados Unidos, Guatemala, Nicaragua, Perú y otros países.

Debajo de la flor de lis va una cinta con la divisa inscrita, con las puntas vueltas hacia arriba, como los labios del scout que sonríe mientras cumple diligentemente con su deber.

De la cinta cuelga un cordón con un nudo en la punta, para recordaros la buena acción que debéis hacer cada día en beneficio de alguien.

Seña y saludo scout

La seña scout se hace levantando la mano derecha a la altura del hombro, con la palma hacia delante, el pulgar sobre el meñique y los otros tres dedos apuntando hacia arriba, para recordar las tres partes de la Promesa Scout. La seña scout se hace al pronunciar la Promesa o como saludo. Cuando la mano, en esa posición, se lleva hacia la frente, se convierte en el saludo scout.





Las tres hojas de la insignia scout y los tres dedos de la seña recuerdan al scout las tres partes de la Promesa Scout. La insignia del grabado es la británica, que también usan muchos países de habla inglesa.

Cuándo hay que saludar

Todos los que llevan la insignia scout se saludan entre sí la primera vez que se encuentran en el día. El primero que ve al otro es el primero en saludar, sin distinción de rango.

El scout saluda en señal de respeto al izarse la bandera, cuando suena el himno nacional, al paso de la bandera, a las banderas scouts que desfilan y al paso de un entierro. En todas esas ocasiones, si el scout está a las órdenes de un superior, las obedecerá, tanto si le mandan saludar como si le mandan permanecer firme. Si no está a las órdenes de nadie, saludará

por propia iniciativa. En cualquier caso, los jefes, si llevan la cabeza cubierta, deben saludar siempre.

El saludo con la mano solo se usa cuando el scout no lleva bordón, ya que tiene que hacerse con la mano derecha. Cuando se lleva bordón, el saludo se hace llevando con elegancia la mano izquierda por delante del cuerpo, en posición horizontal, con los dedos como se ha descrito antes, de manera que la punta de los tres dedos centrales apenas toque el bordón.

Cuando va de uniforme, el scout saluda, lleve o no la cabeza cubierta, salvo en los oficios religiosos, en los que permanecerá firme.

El significado del saludo

Una vez, un hombre me dijo que «él valía tanto como el mejor y que, por eso, jamás levantaba un dedo para saludar a sus supuestos superiores, porque no era un esclavo para inclinarse ante ellos», y otras cosas por el estilo.

Eso es absurdo, aunque sea una idea frecuente entre quienes no se han educado como scouts. No me puse a discutir con él, pero podría haberle dicho que tenía una idea completamente equivocada del saludo.

El saludo se hace entre personas de cierta categoría. Poder saludar a alguien es un privilegio. Antiguamente, los hombres libres podían llevar armas, y cuando se encontraban levantaban la mano derecha para mostrar que no empuñaban ninguna y que se encontraban como amigos. Lo mismo hacían los hombres armados al cruzarse con una persona indefensa o con una dama. Los esclavos o siervos no podían llevar armas, así que pasaban entre los hombres libres sin hacer ninguna señal.

Hoy la gente no lleva armas, pero quienes tendrían derecho a llevarlas —caballeros, escuderos, militares, quienes viven de sus rentas o trabajan

para ganarse la vida, etc.— siguen saludándose levantando la mano derecha hasta el sombrero, e incluso quitándoselo.

Los vagos no tienen derecho a saludar y deben pasar sin hacerse notar, como suele ocurrir, y sin fijarse en los hombres libres y trabajadores.

Saludar significa sencillamente demostrar que uno es una persona educada y que piensa bien de los demás. No tiene nada de humillante.



El scout, al saludar a otro scout, le da la mano izquierda.

Si un desconocido os hace la seña scout, debéis devolvérsela enseguida y darle la mano izquierda con el saludo scout. Si además os enseña su insignia o demuestra de alguna otra forma que es scout, debéis tratarlo como a un hermano scout y ayudarle.

Investidura de un scout

Esta es una propuesta de ceremonia para la investidura de un aspirante a scout.

La Tropa forma en herradura, con el Jefe de Tropa y su Ayudante en la abertura.

El aspirante y su Guía de Patrulla se colocan en el centro de la herradura, frente al Jefe de Tropa. El Ayudante sostiene el bordón y el sombrero del aspirante. El Jefe de Tropa da la orden de avanzar, y entonces el Guía de Patrulla conduce al aspirante hasta él. El Jefe de Tropa le pregunta:

—¿Sabes lo que significa tu honor?

El aspirante responde:

—Significa que se puede confiar en que soy veraz y honrado (o alguna frase por el estilo).

—¿Conoces la Ley Scout?

—Sí.

—¿Puedo confiar en que, por tu honor, harás todo lo posible por cumplir tu Promesa Scout?

El aspirante hace la seña scout, y con él toda la Tropa, mientras recita la Promesa Scout.

El Jefe de Tropa dice:

—Confío en que, por tu honor, cumplirás la Promesa. Desde ahora perteneces a la gran Hermandad Mundial de los scouts.

El Ayudante le pone el sombrero y le entrega el bordón.

El Jefe de Tropa le tiende la mano izquierda.

El Jefe de Tropa ordena:

—Media vuelta hacia la Tropa, y saluda.

La Tropa devuelve el saludo.

El Jefe de Tropa ordena:

—A tu Patrulla, ¡marchen!

El nuevo scout y su Guía de Patrulla se incorporan a su Patrulla.

Adelante en el Escultismo

Una vez investido, el scout debe subir un grado más: el de segunda clase. Para ello hay que aprender muchas cosas útiles. La insignia de segunda clase es la cinta con la divisa.

Ningún scout querrá quedarse mucho tiempo en segunda clase, y pronto se convertirá en scout de primera clase. Eso supone mucho trabajo en señales, lectura de mapas, excursiones, primeros auxilios y otras muchas cosas. La insignia de primera clase es la flor de lis con la cinta debajo.

También podréis ganar insignias de especialidad por vuestras aficiones. Los requisitos de las insignias de especialidad están en los manuales o en los folletos de Principios, Organización, Reglamento y Especialidades Scouts.

Uniforme scout

El uniforme scout se parece mucho al que llevaban los hombres que tuve a mis órdenes en la policía montada de Sudáfrica. Les parecía cómodo, práctico y protegía bien de la intemperie. Por eso lo elegí como uniforme de los scouts.



El uniforme scout que se usa en todo el mundo se parece mucho al de la gendarmería de Sudáfrica.

Con pequeños cambios, el uniforme scout original lo han adoptado los scouts de todo el mundo. Por supuesto, en los climas extremos ha habido que modificarlo según las estaciones, pero en conjunto los países de clima templado visten igual.

Empezando por la cabeza, consta de un sombrero caqui de ala ancha, que protege magníficamente del sol y de la lluvia. Se sujeta con un cordón de zapato atado en la frente, por encima del ala, que pasa por la nuca. Este cordón resulta muy útil de muchas maneras cuando se está de campam-

ento. La copa del sombrero lleva cuatro hendiduras simétricas hacia dentro.

Después viene la pañoleta, doblada en triángulo, con la punta sobre la espalda. Cada Tropa tiene una pañoleta de un color distinto, y como el honor de la Tropa va unido a la pañoleta, hay que llevarla limpia y bien puesta. Se sujeta al cuello con un pasador hecho de cuerda, metal, hueso o algo por el estilo. La pañoleta protege el cuello del sol y puede usarse de muchas maneras, como venda o como cuerda de salvamento.

La camisa scout (o jersey) es holgada, y no hay nada más agradable que llevarla con las mangas remangadas. Todos los scouts se remangan para tener más libertad de movimientos, pero también como señal de que están dispuestos a cumplir su divisa. Solo se bajan las mangas cuando hace mucho frío o cuando el sol puede quemarles los brazos. Con frío, la camisa puede combinarse con otras prendas de abrigo, que se llevarán encima o, mejor, debajo de ella.

Los pantalones cortos son imprescindibles para trabajos duros, para escalar, para ir de excursión o para acampar. Cuestan menos y son más higiénicos que los pantalones de montar o los normales. Dejan las piernas más libres y las ventilan. Otra ventaja es que, cuando el suelo está mojado, se puede andar sin medias y no se moja ninguna prenda.

Los calcetines se sujetan con ligas, de las que asoman unas puntas verdes por debajo de la vuelta. Personalmente, prefiero los zapatos a las botas, porque ventilan mejor los pies y así disminuye el peligro de enfriamientos y de grietas por la humedad de los calcetines, o de que los pies se ablanden por llevar botas ajustadas.

Uso del uniforme

Hoy en día, el uniforme Scout, al ser igual para todos, es un lazo más de hermandad entre los muchachos de todo el mundo.

El buen porte y la elegancia de cada Scout honran a nuestro Movimiento. Demuestran el orgullo que siente el Scout por serlo y por pertenecer a su Tropa.

En cambio, un Scout dejado, que va desaliñado, puede desacreditar al Movimiento ante el público. Si me mostráis a un muchacho así, os diré que no ha asimilado el verdadero espíritu del Escultismo y que no se siente orgulloso de ser miembro de esta gran Hermandad.

El bordón Scout

El bordón es un complemento útil del equipo Scout. Yo lo he encontrado de un valor inestimable para cruzar montañas, para caminar por el campo y, sobre todo, en trabajos nocturnos en el bosque o entre la maleza. Además, si se graban en él señales que recuerden otros tantos acontecimientos, el bordón se va convirtiendo poco a poco en un registro y en un tesoro para el Scout.

El bordón Scout es un palo fuerte, más o menos de la altura de vuestra nariz, marcado en centímetros y decímetros para poder medir.

Sirve para multitud de cosas: construir una camilla, contener a una multitud, saltar una zanja, medir la profundidad de un río o mantenerse en contacto con el resto de la Patrulla en la oscuridad. Si sostenéis el bordón en horizontal con las dos manos, puede servir de escalón a otro Scout que quiera subir a un muro alto, y él, a su vez, podrá tenderos la mano desde arriba.



Con varios bordones se puede construir un puente ligero, una cabaña o un mástil. Tiene muchos otros usos. De hecho, pronto aprenderéis a echarlo de menos cuando no lo tengáis.

Si tenéis ocasión, labraos vuestro propio bordón; pero recordad que antes necesitáis pedir permiso para cortarlo.

Fogata 4. La Patrulla Scout

Toda Tropa Scout consta de dos o más Patrullas de seis a ocho muchachos.

El objetivo principal del sistema de Patrullas es dar una responsabilidad real al mayor número posible de muchachos. Así, cada uno llega a comprender que tiene una responsabilidad concreta en el bienestar general de la Tropa. Gracias al sistema de Patrullas, los Scouts aprenden a tomar una parte considerable en la dirección de la Tropa.

El Guía de Patrulla

Cada Patrulla elige a un muchacho como jefe, que recibe el título de Guía de Patrulla. El Jefe de Tropa espera grandes cosas de los Guías y les deja las manos libres para que desarrollen el trabajo de sus Patrullas.

La Patrulla elige a otro muchacho como segundo en el mando, al que se llama Subguía. El Guía es responsable de la eficacia y de la presentación de su Patrulla. Los Scouts de la Patrulla obedecen sus órdenes no por miedo al castigo, como sucede a menudo en la disciplina militar, sino porque entre todos forman un equipo que juega unido y apoya a su Guía por el honor y el éxito de la Patrulla.

Al formar y dirigir a su Patrulla, el Guía adquiere a la vez práctica y experiencia, y se convierte en alguien capaz de asumir responsabilidades.

Además de formar a su Patrulla, el Guía debe dirigirla; es decir, tiene que ser al menos tan bueno como cualquiera de sus Scouts en todos los trabajos que estos tengan que hacer. Jamás debe «tomarla» con nadie; al contrario, ha de procurar encender en todos el entusiasmo y las ganas de trabajar, animándolos con alegría en su esfuerzo.

En todos los caminos de la vida se necesitan jóvenes en quienes se pueda confiar y que sean capaces de asumir el mando y la responsabilidad. Por eso, el Guía que ha tenido éxito con su Patrulla tendrá más posibilidades de triunfar en la vida cuando tenga que salir al mundo.

La mayor parte de vuestro trabajo en la Patrulla consiste en practicar los juegos Scouts y los ejercicios con los que se adquiere experiencia como Scout.

Unas palabras a los Guías de Patrulla

Quiero que vosotros, los Guías de Patrulla, forméis a fondo a vuestras Patrullas, porque está en vuestra mano coger a cada uno de los muchachos y hacer de él alguien de provecho. No basta con tener uno o dos muchachos sobresalientes mientras el resto no sirve para nada: tenéis que procurar que todos sean buenos.

El paso más importante para conseguirlo es vuestro propio ejemplo, porque lo que hagáis vosotros es lo que harán vuestros Scouts.

Demostradles que obedecéis las órdenes, tanto si os las dan de palabra como si son reglas impresas o escritas, y que las cumplís esté o no presente vuestro Jefe de Tropa.

Demostradles que sois capaces de ganar insignias de especialidad, y vuestros muchachos os seguirán con muy poco empuje. Pero recordad que debéis guiarlos, no solo empujarlos.

La Corte de Honor

La Corte de Honor es una parte importante del sistema de Patrullas. Es el órgano encargado de resolver los asuntos de la Tropa.

La forman el Jefe de Tropa y los Guías de Patrulla o, en las Tropas pequeñas, los Guías de Patrulla y los Subguías. En muchas Cortes, el Jefe de Tropa asiste a las reuniones, pero no vota.

La Corte de Honor decide sobre recompensas, castigos, programas de actividades, campamentos y otros asuntos relacionados con la gestión de la Tropa.

Sus miembros están obligados a guardar secreto; solo se hacen públicas las decisiones que afectan a toda la Tropa, como nombramientos, competiciones, etc.

En varias ocasiones, en ausencia del Jefe de Tropa, los Guías de Patrulla, reunidos en Corte de Honor, han dirigido ellos solos sus Tropas.

Nombres y emblemas de Patrulla

Cada Tropa lleva el nombre del lugar al que pertenece.

Cada Patrulla de la Tropa lleva el nombre de un animal.

Conviene elegir solo animales y pájaros que se encuentren en la comarca. Así, la Tropa 33 de Londres podría tener cinco Patrullas llamadas «Chorlitos», «Bulldogs», «Lechuzas», «Murciélagos» y «Gatos».

Todo Guía de Patrulla lleva en su bordón un pequeño banderín con la silueta del animal de la Patrulla en ambas caras.

Cada Scout de la Patrulla tiene un número. El Guía es el número uno y el Subguía, el número dos. Los demás Scouts llevan los números siguientes y, por lo general, trabajan por parejas como compañeros: el tres con el cuatro, el cinco con el seis y el siete con el ocho.

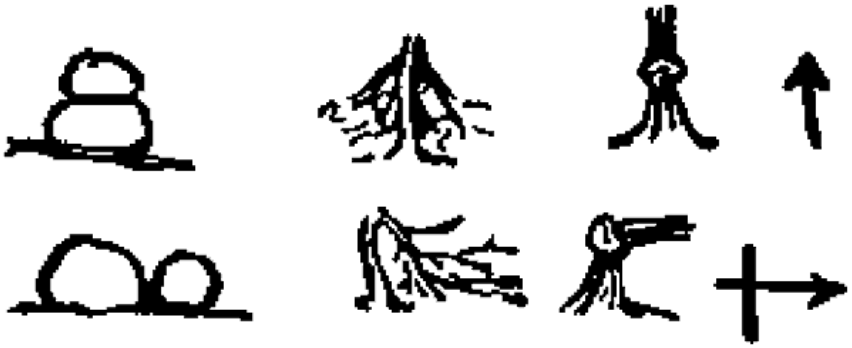
Lema de Patrulla

Cada Patrulla elige su propio lema, que suele referirse de algún modo a su animal. Por ejemplo, las Águilas pueden tomar como lema «Elevarse»; los Castores, «Trabajo duro»; los Mastines, «Leales hasta la muerte», y así sucesivamente.

Llamada de Patrulla

Cada Scout de la Patrulla aprenderá a dar una llamada que imite el grito de su animal. Así, los «Bulldogs» deben imitar el gruñido de esa raza de perro. Es la señal con la que los Scouts de una Patrulla se comunican entre sí cuando están escondidos o de noche. A ningún Scout se le permite usar otra llamada que no sea la de su Patrulla. El Guía puede reunir a su Patrulla en cualquier momento con el silbato o con la llamada de la Patrulla.

Señales de pista



Las señales de pista scout se trazan en el suelo, en el lado derecho del camino, teniendo siempre cuidado de no dañar ni estropear la propiedad privada.

Cuando los Scouts trazan señales en el suelo para que otros las lean, deben dibujar también la cabeza del animal de su Patrulla. Hay señales para indicar:

- Camino que hay que seguir.
- Carta escondida a tres pasos de aquí, en la dirección de la flecha.
- Camino que hay que evitar.

- Misión cumplida, regreso a casa.

Así, si se quiere indicar que no hay que seguir un camino, se dibuja una cruz, que significa «No hay que seguir por aquí», y a su lado se pone la cabeza del animal para que se sepa qué Patrulla descubrió que aquel no era el camino bueno, y el número del Scout para que se sepa quién de la Patrulla lo descubrió. Una nota así podría ir firmada, por ejemplo: «Guía de la Patrulla de los Cuervos, Tropa XV de Londres».



De noche hay que colocar palos con un poco de lo que haya alrededor, o piedras, de modo que las señales puedan reconocerse al tacto.

Prácticas de Patrulla

Todo Scout debe aprender el grito del animal de su Patrulla. Hay que animarlo a que aprenda todo lo que pueda sobre sus costumbres, etc., lo que será su primer paso en el conocimiento de la historia natural.

Todo Scout debe saber hacer un dibujo sencillo del animal de su Patrulla, que usará como firma de esta.

Las señales de pista deben practicarse al aire libre. Pueden hacerse en la tierra, con palos y cosas por el estilo. Con ellas se puede organizar un buen juego de rastreo.

Hay que fomentar las representaciones de todo tipo, como juicios simulados u obras de teatro improvisadas. Todo ello es una formación excelente y, además, muy útil para las noches alrededor de la fogata o en el local de la Patrulla.

Animales de Patrulla, sus llamadas y sus colores

- **Caimán.** Bramido ronco: «Ju-a-er». Verde y caqui.
- **Antílope.** Mugido agudo: «Miou-oc». Azul oscuro y blanco.
- **Tejón.** Grito agudo con los dientes cerrados: «Shit-tt-tt». Malva y blanco.
- **Murciélago.** Silbido muy agudo: «Pitz-pitz». Azul claro y negro.
- **Oso.** Gruñido: «Burrrr». Marrón y negro.
- **Castor.** Palmadas que imitan los golpes que da con la cola. Azul y amarillo.
- **Alcaraván.** Grito: «Karr-karr». Gris y verde.
- **Mirlo.** Grito: «For-for-for-yi». Negro y caqui.
- **Búfalo.** Mugido profundo: «Uum-mauumm». Rojo y blanco.
- **Toro.** Mugido: «Um-mauu». Rojo.
- **Bulldog.** Gruñido: «Grr-rr». Azul claro y marrón.
- **Saltarín.** Grito: «Peter-peter-peter». Marrón y gris.
- **Gato.** Maullido: «Miaaou». Gris y marrón.

- **Cobra.** Silbido: «Pssst». Naranja y negro.
- **Gallo.** Canto: «Ki-ki-ri-ki». Rojo y marrón.
- **Cuclillo.** Llamada: «Cu-cu». Gris.
- **Chova.** Grito: «Cri-crii-a crii-a». Negro y rojo.
- **Corvejón.** Grito: «Cr-waar». Blanco y gris.
- **Tipitaste.** Grito: «Crreik». Morado y gris.
- **Chorlito.** Grito: «Corley». Verde.
- **Paloma.** Llamada: «Curru-cutu-cu». Gris y blanco.
- **Águila.** Grito muy estridente: «Krii». Verde y negro.
- **Elefante.** Bramido parecido a un trompetazo: «Tre-aum-aump-er». Morado y blanco.
- **Zorro.** Gruñido: «Ja-ja». Amarillo y verde.
- **Pato.** Grito nasal: «Jij». Marrón y amarillo.
- **Frailecillo de oro.** Silbido alto y bajo. Naranja y gris.
- **Perdiz.** Grito: «Go-bac, go-bac». Marrón oscuro y claro.
- **Gavilán.** Grito: «Krii». Rosa.
- **Garza.** Grito: «Cuashk». Verde y gris.
- **Hipopótamo.** Zumbido: «Brussh». Rosa y negro.
- **Caballo.** Relincho: «Ji-iii». Negro y blanco.
- **Perro.** Ladrido: «Guau-guau». Naranja.
- **Hiena.** Risa burlona: «Uu-ua, uu-ua-aa». Amarillo y blanco.
- **Chacal.** Risa burlona: «Ua-ua-ua». Gris y negro.
- **Canguro.** Llamada: «Cuu-ii, cuu-ii». Rojo y gris.
- **Martín pescador.** Grito: «Chip-chip-chip». Azul, del tono del pájaro.

- **Halcón.** Grito: «Jik-jik-jik». Marrón y naranja.
- **Bubia.** Grito: «Aarr». Amarillo y azul oscuro.
- **Cernícalo.** Grito: «Kii-kii». Azul oscuro y verde.
- **León.** Rugido: «Iu-ugh». Amarillo y rojo.
- **Mangosta.** Chirrido: «Chiip». Marrón y naranja.
- **Chotacabras.** Grito con la lengua contra el paladar: «Churr-rr-rr». Negro y ante.
- **Nutria.** Grito: «Jci-oi-cick». Marrón y blanco.
- **Lechuza.** Grito: «Cut-cut-cut». Azul.
- **Pantera.** Chasquido con la lengua a un lado de la boca: «Kiiouk». Amarillo.
- **Pavo real.** Grito: «Bi-oik». Verde y azul.
- **Abubilla.** Grito: «Tiwitt». Verde y blanco.
- **Faisán.** Grito: «Cockerr». Marrón y amarillo.
- **Pato de mar.** Grito: «Err-err». Castaño y gris.
- **Esmerejón.** Grito: «Kik-kik-kik». Azul oscuro y marrón.
- **Pelícano.** Grito: «Croak-croak». Gris y violeta.
- **Pingüino.** Siseo: «Sii-sii». Blanco y naranja.
- **Alca.** Grito: «Ugh-ugh». Gris y amarillo.
- **Carnero.** Balido: «Be-eee». Marrón.
- **Serpiente de cascabel.** Ruido: agitar una piedra dentro de una caja de lata. Rosa y blanco.
- **Estornino.** Graznido: «Kar-kau». Negro.
- **Rinoceronte.** Rugido: «Uar-uar». Azul oscuro y naranja.
- **Gaviota.** Grito: «Ui-ui-ui». Azul claro y escarlata.
- **Foca.** Llamada: «Jork». Rojo y negro.

- **Mapache.** Ladrido: «Churr». Negro y marrón.
- **Págalo (skua).** Grito: «Mii-auk». Azul oscuro y caqui.
- **Agachona.** Grito: «Tjick-tjick». Azul oscuro y escarlata.
- **Cuervo.** Silbido subiendo y bajando la escala. Negro y amarillo.
- **Gacela.** Grito: «Iuj-iuj». Escarlata y amarillo.
- **Ardilla.** Grito: «Nutt-nutt-nutt». Gris y rojo oscuro.
- **Ciervo.** Bramido: «Baouu». Violeta y negro.
- **Avefría.** Grito: golpear dos guijarros. Castaño y negro.
- **Cigüeña.** Grito: «Korr». Azul y blanco.
- **Cisne.** Grito: «S-s-s-s». Gris y escarlata.
- **Golondrina.** Grito: «Cuii». Azul oscuro.
- **Petrel.** Llamada: «Kekereki». Azul oscuro y gris.
- **Morsa o león marino.** Ladrido profundo: «Ouff». Blanco y caqui.
- **Chotacabras americano.** Llamada: «Jip-pur-will». Amarillo y marrón.
- **Tigre.** Rugido: «Grrao». Violeta.
- **Gallareta.** Grito: «Gui-ou». Caqui.
- **Jabalí.** Gruñido: «Bruf-bruf». Gris y rosa.
- **Lobo.** Aullido: «Jou-ooo». Amarillo y negro.
- **Chocha.** Grito entre siseo y silbido muy agudo. Castaño y malva.
- **Pájaro carpintero.** Risa: «Jiafl-arfl-arfa». Verde y violeta.
- **Pichón.** Llamada: «Buc-juu». Azul y gris.



Caimán



Antílope



Oso



Alcaraván



Toro



Bulldog



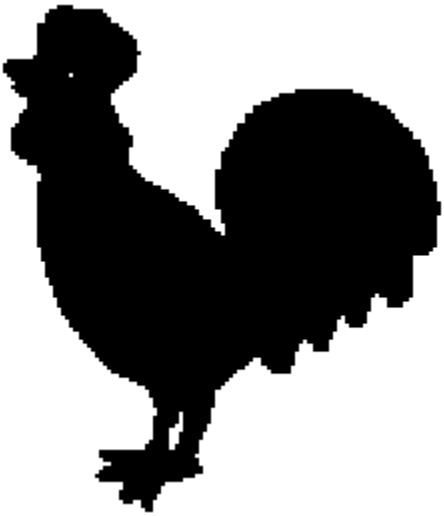
Saltarín



Gato



Cobra



Gallo



Chova



Corvejón



Tipitaste



Chorlito



Paloma



Elefante



Zorro



Pato



Frailecillo de oro



Caballo



Perro



Chacal



Canguro



Halcón



Bubia



Cernícalo



León



Lechuza



Abubilla



Faisán



Pato de mar



Pelícano



Alca



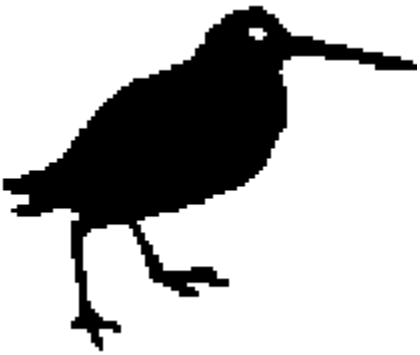
Estornino



Rinoceronte



Gaviota



Agachona



Cuervo



Gacela



Ardilla



Ciervo



Avefría



Cigüeña



Cisne



Petrel



Morsa o león marino



Tigre



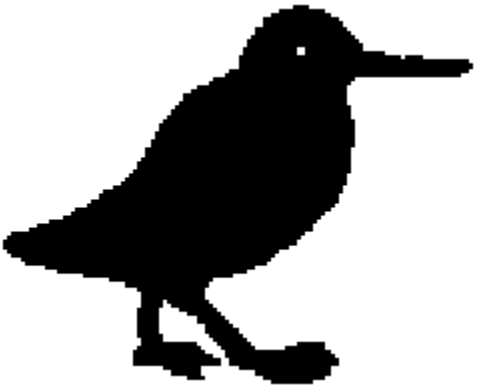
Gallareta



Jabalí



Lobo



Chocha

Juegos

Un Scout encuentra a otro Scout

Los Scouts, solos, por parejas o por Patrullas completas, se separan a una distancia de tres kilómetros. Después, cada grupo camina hacia el otro, ya sea por una carretera o por una ruta marcada con puntos de referencia,

rario, de modo que se asegure que los dos grupos acaben por encontrarse. Gana la Patrulla que vea antes a la otra. El Guía de la Patrulla que la ve primero levanta en el acto su banderín para que el juez lo vea y toque el silbato. No es necesario que la Patrulla vaya reunida, pero gana la que antes levanta su banderín; por eso, los Scouts deben mantenerse en contacto con su Guía mediante señales, voces o mensajes.

Los Scouts pueden usar todas las tretas que quieran para ver sin ser vistos, como subir a los cerros, enviar mensajes escondidos, etc.; pero no se les permite disfrazarse.

Este juego puede practicarse también de noche.

Debates

Una buena distracción para una noche de mal tiempo en el local es celebrar un debate sobre un tema interesante, dirigido por el Jefe de Tropa. Este debe procurar que haya un orador preparado de antemano que presente el asunto y defienda un punto de vista, y otro orador, también preparado, que exponga el contrario. Después de escucharlos, puede ir dando la palabra por turnos a los demás para que expresen sus opiniones. Al final se vota a favor o en contra de la cuestión debatida.

Al principio los muchachos se mostrarán vergonzosos, a no ser que el Jefe de Tropa elija un tema tan interesante que los haga salir de sí; pero, en general, después de uno o dos debates cogerán confianza y serán capaces de expresarse con coherencia. También aprenderán cómo se lleva una asamblea pública: apoyar una moción, proponer enmiendas, respetar el reglamento del debate, votar, dar las gracias a la presidencia, etc.

Juicios simulados

En lugar de un debate, puede celebrarse un juicio simulado, que quizá resulte un cambio interesante.

Por ejemplo, puede tomarse como base la historia del asesinato de Elsdon que se cuenta en la Fogata 2.

El Jefe de Tropa hace de juez y designa a los muchachos que harán de:

- Acusado: Guillermo Winter.
- Testigos: el muchacho Roberto Hill Marsh, el jefe de policía, un vecino y una anciana (amiga de la mujer asesinada).
- Abogado defensor del acusado.
- Fiscal.
- Miembros del jurado (si hay Scouts suficientes).

Seguid tan de cerca como podáis el procedimiento de un juicio de verdad. Dejad que cada uno presente sus propias pruebas, pronuncie sus discursos y formule sus acusaciones según sus propios conocimientos y su imaginación, pero siguiendo las líneas generales de la historia, aunque sea con más detalles. No es obligatorio declarar culpable al acusado; solo se hará si el fiscal lo demuestra ante el jurado.

Al resumir, el Jefe de Tropa puede destacar que el muchacho Hill Marsh cumplió todos los deberes de un Scout, para que los muchachos aprendan esa lección.

Representaciones improvisadas

Preparad una obra sencilla, asignando a cada actor su papel y dándole unas indicaciones generales de lo que tiene que hacer y decir.

Los Scouts irán inventando el diálogo a medida que desarrollan el argumento. Así se desarrolla su imaginación y su capacidad de expresión.
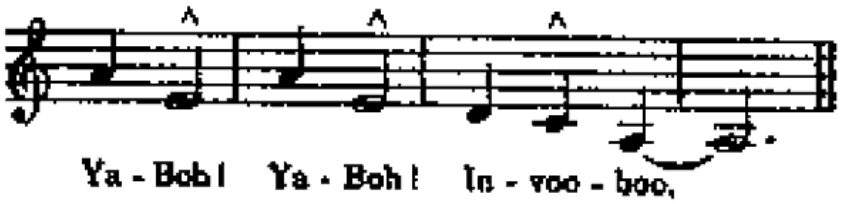


Canto de guerra de los Scouts

Coro de los Scouts. Es un canto que los zulúes africanos solían cantar a su jefe. Puede cantarse durante las marchas o usarse como aplauso en juegos, reuniones y fuegos de campamento.

Debe cantarse llevando el ritmo con exactitud.

Guía: Eengonyama-gonyama.

Coro: ¡Invooboo! ¡Ya-boh! ¡Ya-boh! ¡Invooboo!



Que significa:

Guía: ¡Es un león!

Coro: ¡Sí! Es algo mejor que eso: es un hipopótamo.

Grito de reunión Scout. Para gritarlo como saludo, en un juego o en cualquier otra ocasión apropiada.

Guía: ¡Siempre listos!

Coro: ¡Zing-a-zing! ¡Bom! ¡Bom!

(Al decir «¡bom!, ¡bom!» se hace ruido o se golpea sobre algo).

Llamada Scout. Un silbido que el Scout usa para llamar la atención de otro Scout.

Danza guerrera de los Scouts

Los Scouts forman en fila india con su Guía al frente; cada uno lleva el bordón en la mano derecha y apoya la izquierda en el hombro del que va delante.

El Guía canta el «Eengonyama». Los Scouts responden con el coro y avanzan unos pasos cada vez, dando un pisotón a la vez en las notas largas.

Al repetir el canto, retroceden.

Al cantarlo por tercera vez, giran a la izquierda sin quitar la mano del hombro del compañero y describen un gran círculo, repitiendo el coro hasta cerrarlo.

Así quedan formando un gran círculo, en cuyo centro uno de ellos baila la danza guerrera, en la que representa cómo siguió las huellas de su enemigo y luchó con él. Toda la representación es en silencio hasta que, al final, da muerte al enemigo. Mientras tanto, los Scouts cantan el coro del «Eengonyama» y bailan en su sitio. En cuanto termina la lucha, el Guía

inicia el coro de «Siempre listos», que se repite tres veces en honor del Scout que acaba de bailar.

Enseguida vuelven a empezar el coro del «Eengonyama» y otro Scout pasa al centro del círculo y representa con mímica cómo acechó y mató a un búfalo salvaje. Mientras se arrastra acechando al animal, todos los Scouts se ponen en cuclillas y cantan el coro en voz baja; a medida que se acerca a la fiera, los demás saltan, bailan y cantan el coro en voz alta.

Cuando ha matado a la fiera, el Guía vuelve a entonar en su honor el coro de «Siempre listos», que se repite tres veces mientras los Scouts golpean el suelo con los bordones al gritar «¡Bom, bom!». Al final de la tercera repetición, el «¡Bom, bom!» se dice dos veces.

Entonces se abre el círculo, los Scouts vuelven a girar a la izquierda, apoyan otra vez la mano izquierda en el hombro del que va delante y echan a andar cantando el coro del «Eengonyama». Si no quieren seguir caminando, se dispersan después del último «¡Bom, bom!».

El «Eengonyama» debe cantarse con mucho brío, no con flojera y desgana.



Para el invierno en los países fríos

Expedición ártica

Cada Patrulla construye su trineo con sus cuerdas y arneses, de modo que puedan tirar de él dos de sus miembros (o perros, si los tienen y pueden enseñarles a hacerlo). Dos Scouts se adelantan kilómetro y medio, más o menos, y el resto los sigue con el trineo, siguiendo las huellas y las señales que el Scout de cabeza haya ido dejando en la nieve. Todas las señales que se encuentren por el camino deben examinarse, anotarse y descifrarse con cuidado. El trineo lleva las raciones, el equipo de cocina y las provisiones.

Fortaleza de nieve

Construid cuevas de nieve. Deben ser estrechas, en proporción con la longitud de las ramas que podáis conseguir para hacer el techo, que puede cubrirse con virutas de madera y después con nieve.

Una Patrulla puede construir la fortaleza de nieve según sus propias ideas sobre fortificación, con sus troneras para observar el exterior. Cuando esté terminada, la atacarán Patrullas enemigas con bolas de nieve como proyectiles. Todo Scout alcanzado por una bola de nieve se considera muerto. Por regla general, los atacantes deben ser el doble que los defensores.

Cacería humana en Siberia

Un Scout hace de fugitivo y corre por la nieve en la dirección que quiera hasta un buen escondite, donde se oculta. Los demás salen en su persecución veinte minutos después, siguiendo sus huellas. Cuando se acercan a su escondite, el fugitivo les lanza bolas de nieve, y todo aquel al que alcance una se considera muerto. En cambio, al fugitivo solo se le considera muerto cuando le han alcanzado tres proyectiles.

En las ciudades

Los Scouts pueden ser muy útiles durante una nevada, trabajando por Patrullas a las órdenes del Subguía para retirar la nieve de las aceras, de las casas, etc., y, en días de niebla, sirviendo de guías. Pueden hacerlo como buena acción o aceptando dinero para destinarlo a sus fondos.

2. En campaña

Fogata 5. Vida al aire libre



En Sudáfrica, la mejor de las tribus era la de los zulúes. Entre ellos, todo hombre era un guerrero y un buen scout, porque había aprendido el Escultismo desde niño. Cuando un muchacho tenía edad suficiente para convertirse en guerrero, le quitaban la ropa y le pintaban todo el cuerpo de blanco. Le daban un escudo para protegerse y una lanza pequeña (azagaya) para matar animales y enemigos. Así equipado, lo soltaban en la selva.

Si alguien lo veía mientras aún estaba pintado de blanco, debía perseguirlo y matarlo. La pintura blanca tardaba cerca de un mes en desaparecer, y era imposible quitarla lavándose.

Así pues, el muchacho zulú tenía que esconderse en la selva durante un mes y vivir como mejor pudiera.

Tenía que encender fuego para cocinar frotando dos trozos de madera. Debía tener cuidado de que el humo de la hoguera no lo delatara, porque, si no, la vista aguda de quienes lo buscaban daría con él.

Tenía que ser capaz de correr largas distancias, trepar a los árboles y cruzar ríos a nado para escapar de sus perseguidores. Tenía que ser valiente y plantar cara a un león o a cualquier otro animal salvaje que lo atacara.



Entre los zulúes, entre el muchacho y el hombre está el Um-Fan («el greñudo»), el joven guerrero, y después el veterano Ring-Kop.

Tenía que saber qué plantas le servían de alimento y cuáles eran venenosas.

Tenía que construirse su propia choza, y hacerlo en un lugar bien escondido.

Tenía que cuidar de no dejar huellas allá donde fuera, porque, si no, podían seguirlo.

Tenía que vivir así durante un mes, unas veces con un calor abrasador y otras con frío o con lluvia.

Cuando por fin la pintura desaparecía de su cuerpo, se le permitía volver al poblado, donde lo recibían con grandes muestras de alegría, y podía ocupar su lugar entre los guerreros de la tribu. Había demostrado que podía valerse por sí mismo.

En Sudamérica, los muchachos de la tribu yagán —allá abajo, en las regiones frías y lluviosas de la Patagonia— también se someten a pruebas antes de considerarse hombres. Una de ellas consiste en clavarse una daga en el muslo y sonreír a pesar del dolor.

Sin duda, esta prueba es cruel, pero demuestra cómo entienden los salvajes la necesidad de que los muchachos reciban una formación en hombría y no se les deje convertirse en pusilánimes que se conforman con mirar lo que hacen los demás.

Los antiguos britanos recibían una formación parecida antes de que se les considerara hombres.

Si los muchachos trabajan con entusiasmo en el Escultismo, al final podrán considerarse scouts y hombres, y verán que no les cuesta cuidar de sí mismos.



El lobato observa al scout, y este, al antiguo scout.

Formación para la vida en el bosque

Un viejo scout canadiense, Bill Hamilton, de más de ochenta años, aficionado a poner trampas para cazar animales, escribió un libro titulado *Mis sesenta años en las llanuras* (*My Sixty Years on the Plains*), en el que describe los peligros de la vida aventurera de los primeros colonos:

«Me han preguntado —escribió Hamilton— por qué nos exponíamos a tales peligros. Mi respuesta ha sido siempre que la vida al aire libre tiene un atractivo del que un scout no puede librarse una vez que ha caído bajo su hechizo. El hombre que ha crecido entre las grandes obras de la naturaleza cultiva la verdad, la independencia y la confianza en sí mismo; tiene impulsos generosos y es leal con sus amigos y con la bandera de su patria».

Suscribo con todas mis fuerzas lo que dice este viejo scout, y aún más: he comprobado que los hombres que han vivido en las fronteras más remotas —en lo que podría llamarse una vida ruda y salvaje— se cuentan entre los más generosos y caballerosos de su raza, sobre todo con las mujeres y con los débiles. El contacto con la naturaleza los convierte en caballeros.

«Jugad duro y trabajad duro»

Theodore Roosevelt, presidente de los Estados Unidos de 1901 a 1909, también creía en la vida al aire libre. Al volver de una expedición de caza en el este de África, pasó revista a algunas Tropas Scouts en Londres y mostró una gran admiración por ellas. Escribió lo siguiente: «Soy partidario de los juegos al aire libre, por rudos que sean, y aunque alguno de los participantes resulte herido de vez en cuando. Lo que no me inspira ninguna simpatía es ese sentimiento equivocado que tiene a los jóvenes entre algodones. El hombre acostumbrado a la vida al aire libre siempre sale vencedor en la lucha por la vida. Cuando juguéis, jugad duro, y cuando trabajéis, trabajad duro; pero no permitáis que vuestros juegos y deportes estorben a vuestros estudios».

Conocí a un viejo colono que, después de la guerra de Sudáfrica, decía que nunca viviría en el campo con un británico, porque allí se comp-

ortaban de un modo tan *stom* —como él decía, es decir, tan estúpido— que no sabían cuidar de sí mismos, ni hacerse la vida un poco más cómoda, ni cazar animales para comer o cocinarlos, y se perdían constantemente. Reconocía que, al cabo de seis meses, podían aprender a arreglárselas bastante bien, si llegaban a vivir tanto tiempo, porque muchos morían antes.

Aprender a cuidar de uno mismo

La verdad es que un hombre que crece en un país civilizado no tiene ocasión de aprender a cuidar de sí mismo, como la tiene quien vive en las praderas o en los bosques. Por eso, cuando esta gente tiene que ir a lugares salvajes, durante un tiempo está completamente desorientada y sufre multitud de contratiempos y dificultades que no tendría si de niños hubiera aprendido a valerse por sí misma en el campo. No son más que un grupo de «pies tiernos».

Nunca han tenido que encender un fuego ni prepararse la comida: siempre se lo han hecho otros. Si en casa querían agua, les bastaba con abrir un grifo; por eso no tienen ni idea de cómo encontrar agua en el desierto fijándose en la hierba y los arbustos, o escarbando hasta dar con señales de humedad. Si se perdían o no sabían la hora, no tenían más que preguntar a alguien. Siempre tuvieron una casa donde refugiarse y una cama donde dormir. Nunca tuvieron que construirse ni la una ni la otra, ni arreglarse ellos mismos las botas o la ropa.

Por todo esto, el «pie tierno» lo pasa a veces tan mal en el campamento. En cambio, para un scout que conoce el juego, vivir en campamento es cosa sencilla: sabe procurarse comodidades de mil maneras y, cuando vuelve a la civilización, disfruta más de ella por el contraste.



Los hombres de los bosques conocen sus secretos y saben procurarse comodidades de mil maneras.

E incluso allí, en la ciudad, saca muchas ventajas que no consigue el común de los mortales que nunca ha aprendido a cubrir sus propias necesidades. El hombre que tiene que ocuparse de muchas cosas, como hace el scout en el campamento, descubre al volver a la civilización que le resulta

más fácil encontrar empleo, porque está preparado para cualquier clase de trabajo que se le presente.

Exploración

Una buena forma de trabajo Scout es salir a explorar por Patrullas o simplemente por parejas, como los caballeros andantes de antaño, que recorrían su país buscando a los necesitados para ayudarlos. Puede hacerse en bicicleta o a pie.

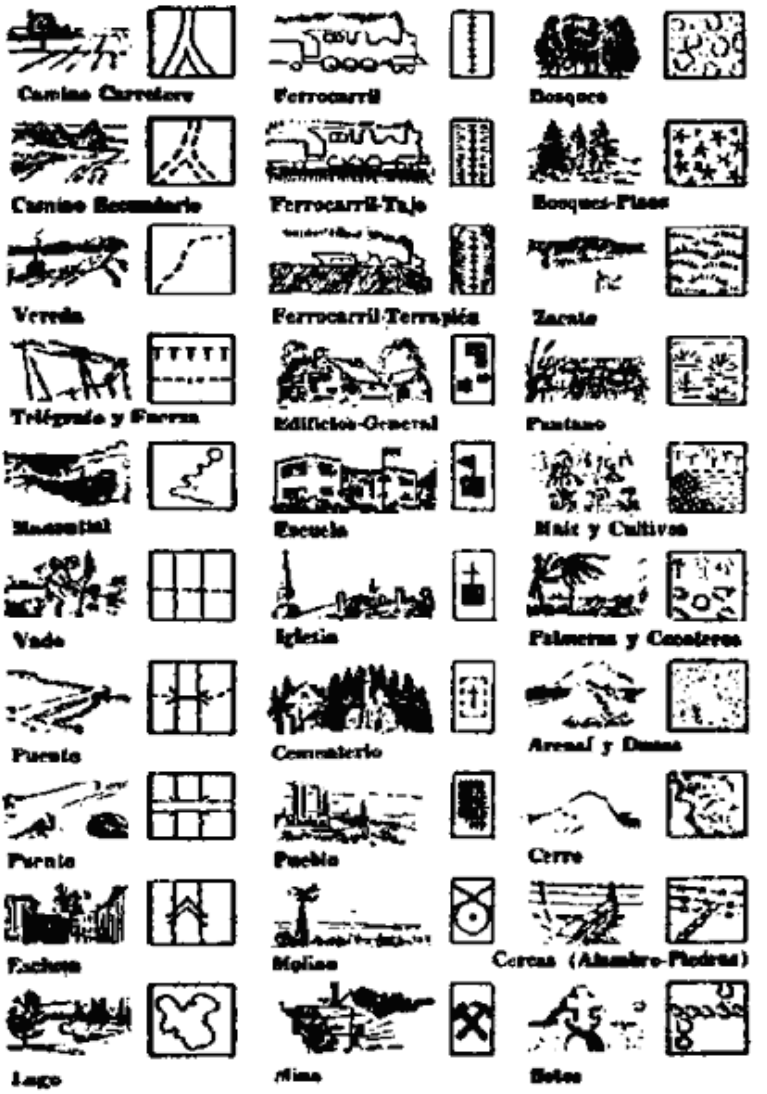
En excursiones de este tipo, los Scouts no deberían dormir bajo techo si pueden evitarlo. Las noches despejadas dormirán al aire libre, donde sea, y con mal tiempo podrán pedir permiso para dormir en un cobertizo o en un granero.

Deben llevar siempre un mapa para no perderse y no tener que ir preguntando a la gente con la que se crucen por el camino.

Lectura de mapas

Los mapas que conviene usar para explorar son los topográficos a escala 1:100 000, lo que significa que un centímetro en el mapa representa un kilómetro en el terreno.

En estos mapas, los bosques, ríos, lagos, caminos, edificios y otras cosas por el estilo se indican con signos convencionales. La curva de nivel es la línea que une puntos que están a la misma altura. Así, una curva marcada con un «cien», por ejemplo, indica esa altura sobre el nivel del mar. A veces los cerros se representan con «normales», unas líneas finas que bajan en abanico desde la cima, como los rayos del sol.



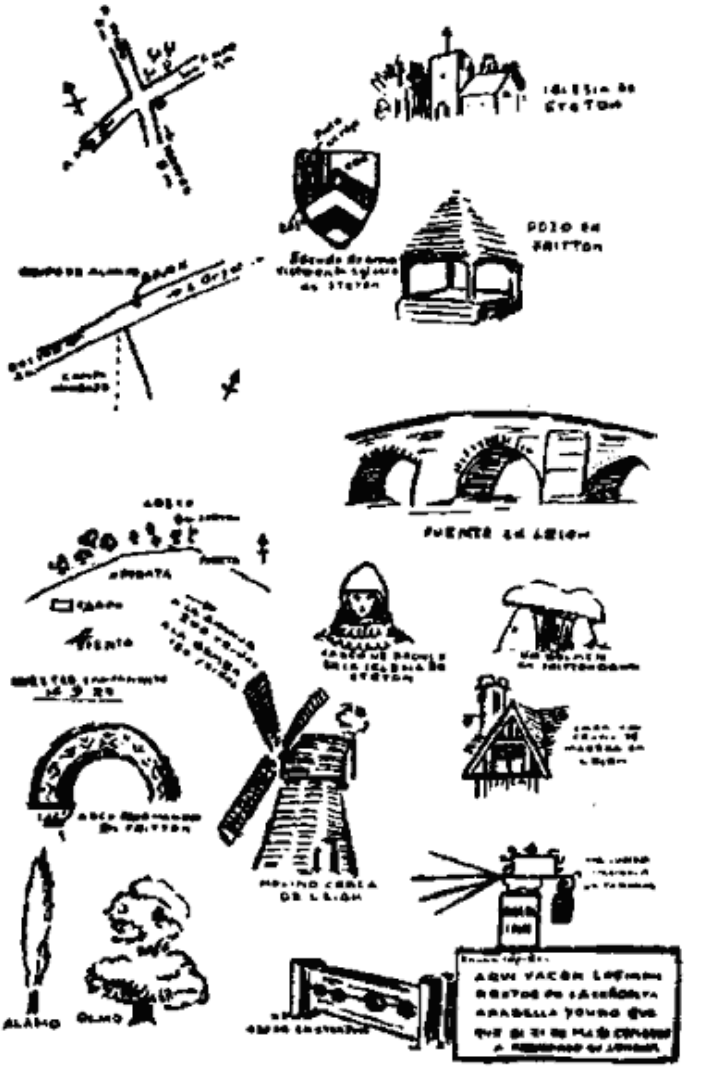
Estos son algunos de los signos convencionales que encontraréis en un mapa.

ién puede usarse una brújula para orientarlo. La parte superior del mapa suele estar orientada al norte. Si el mapa lleva marcada la línea norte-sur, hay que colocarlo de modo que esta línea coincida con la dirección que marca la brújula.

Mientras recorréis un camino, observad todo lo que hay a vuestro alrededor y recordad cuanto podáis, para poder indicar el camino a cualquiera que quiera seguirlo más tarde.

Trazado de mapas

Dibujad también croquis. No tienen que ser complicados, porque su único objeto es servir de guía; pero tened cuidado de marcar en ellos el norte y la escala. Los exploradores, por supuesto, llevan un diario de sus excursiones en el que anotan un breve resumen de lo que hacen cada día, con dibujos sencillos o fotografías de las cosas interesantes que ven.



Un scout aplicado hizo estos dibujos en su diario.

El objetivo de una expedición

Por regla general, debéis tener siempre un objetivo en vuestras excursiones. Si formáis una Patrulla de muchachos de ciudad, quizá salgáis con la idea de explorar algún lugar concreto: una montaña, un lago famoso o, si es posible, un castillo antiguo, un campo de batalla o simplemente una playa. O saldréis para reuniros con otros Scouts en un gran campamento.

Si, por el contrario, formáis una Patrulla de Scouts del campo, podéis ir a una gran ciudad para conocer sus edificios, sus zoológicos, sus museos, etc.

Por supuesto, tendréis que hacer vuestra buena acción diaria cada vez que se presente la ocasión; pero, además, haréis buenas acciones por los campesinos y por otras personas que os dejen usar sus graneros y sus tierras, como muestra de agradecimiento por su amabilidad.

Montañismo

En algunas partes del mundo, el montañismo es uno de los deportes principales. Para orientaros y hacer más cómoda vuestra estancia en la montaña tendréis que poner en práctica toda vuestra ciencia Scout.

Al subir una montaña cambiaréis de dirección constantemente, porque hay que subir y bajar sin parar por los accidentes de la ladera y, en consecuencia, se pierden de vista los puntos de referencia que podrían serviros de guía. Por eso tenéis que tener mucho cuidado de orientaros por el sol o por la brújula y fijaros continuamente en qué dirección va el sendero que debéis seguir.



En las laderas empinadas, el bordón scout es de gran utilidad para mantener el equilibrio.

Probablemente os veréis envueltos en la niebla, que echa a perder los cálculos incluso de los hombres mejor preparados y que conocen el terreno palmo a palmo.

Perdido en la montaña

Yo viví una experiencia así en Escocia. Caminaba con un escocés que conocía bien el terreno, y nos perdimos en la niebla. Como suponía que él conocía el camino, me fie por completo de él; pero, después de recorrer cierta distancia, me sentí obligado a hacerle notar que el viento había cambiado de dirección de repente. Cuando salimos, soplaba por nuestra izquierda, y ahora me azotaba con fuerza la mejilla derecha. Sin embargo, él parecía muy seguro y siguió adelante. Al final le hice ver que el viento nos daba en la espalda y que, por tanto, o el viento, o la montaña, o nosotros habíamos cambiado de dirección.

Por fin se vio que yo tenía razón. Ni el viento ni la montaña habían cambiado de dirección: éramos nosotros los que habíamos dado un gran rodeo en círculo. Estábamos casi en el punto de partida.

El uso de la cuerda en la subida

Los Scouts que trabajan en la montaña deben practicar el arte de encordarse unos a otros, como hacen los alpinistas en las laderas nevadas.

Deben dejar entre ellos unos tres metros de cuerda, que se sujeta a la cintura con una gaza anudada en el lado izquierdo. La gaza lleva alrededor de un metro y un tercio de cuerda y debe hacerse con un as de guía para el primero y el último de la cordada, y con un nudo de arnés para el que va en el centro.

Cada uno debe mantenerse lo más lejos posible del que le precede, de modo que la cuerda esté siempre tensa. Así, si uno cae o resbala, los demás se inclinan hacia el lado contrario cargando en él todo su peso, para sostenerlo hasta que recupere el equilibrio.

Patrullas

Los Scouts suelen ir por Patrullas, por parejas y, a veces, solos.

Cuando patrullan, los Scouts rara vez marchan juntos; al contrario, se dispersan para poder ver la mayor extensión de terreno posible y, además, para que, si el «enemigo» los sorprende, no caigan todos prisioneros. Una Patrulla de seis Scouts marcha mejor en forma de cometa, con el Guía en el centro, el número dos al frente, el cuatro y el cinco a derecha e izquierda, el tres en la cola y el seis con el Guía en el centro.

Si la Patrulla es de ocho, el Guía lleva consigo al novato, el seis va con el dos y el siete con el tres.

Cuando una Patrulla cruza terreno abierto, donde enemigos o animales pueden verla con facilidad, debe atravesarlo lo más deprisa posible a paso Scout, es decir, alternando tramos cortos de cincuenta pasos andando y corriendo, de un refugio a otro. En cuanto alcanzan uno y ya no pueden ser vistos, descansan y observan a su alrededor antes de ponerse otra vez en marcha.

Si vais en cabeza y perdéis de vista a vuestra Patrulla, al atravesar espesuras o matorrales tenéis que ir rompiendo ramas o cañas de trecho en trecho, dirigiéndolas hacia delante para indicar el camino que habéis seguido. Así siempre podréis volver atrás, y si vuestra Patrulla o cualquier otra persona pasa por allí, encontrará vuestro rastro; por lo fresca que esté la hierba podrá calcular el tiempo transcurrido desde que pasasteis. También os servirá para regresar. O bien podéis trazar señales en la arena o colocar piedras para marcar el camino seguido, con las señales que os enseñé en la Fogata 4.

Trabajo nocturno

Un Scout debe ser capaz de encontrar su camino tanto de noche como de día; pero si no lo practica a menudo, es fácil que se pierda por la noche, cuando las distancias parecen mayores y los puntos de referencia cuestan de reconocer. También es fácil hacer más ruido que de día, pisando sin querer hojas y ramitas secas o dando patadas a las piedras.

Si de noche estáis acechando a un enemigo, tendréis que fiaros más del oído que de la vista. El olfato también os ayudará, porque un Scout debe tener bastante práctica en olfatear. Un hombre que no haya estropeado su olfato fumando puede oler a menudo a un enemigo desde bastante distancia. Yo lo he hecho varias veces.

Cuando patrullan de noche, los Scouts deben mantenerse más cerca unos de otros que de día, y en los lugares muy oscuros, como los bosques, en contacto directo, caminando en fila india y sujetando la punta del bordón del Scout que va delante.

Cuando se trabaja solo en la oscuridad, el bordón es muy útil para tantear el terreno que se pisa y apartar las ramas.

Los Scouts que trabajan de noche separados unos de otros deben mantenerse siempre comunicados, lanzando de vez en cuando el grito del animal de su Patrulla.

Todo Scout debe saber guiarse por las estrellas.

Orientación

Entre los indios pieles rojas, al hombre capaz de orientarse en un país desconocido se le llamaba «buscador de senderos», y recibir ese título era un gran honor.

Muchos pies tiernos se han perdido en los bosques y nunca se les ha vuelto a encontrar, porque no sabían nada de Escultismo ni tenían idea alguna de la comarca.

En cierta ocasión, un hombre se bajó de la diligencia —tirada por ocho mulas— que lo llevaba a través del país de los matabeles, mientras cambiaban las mulas, y se alejó unos cuantos metros hasta adentrarse en la maleza. Cuando la diligencia estuvo lista para reanudar la marcha, los conductores lo llamaron en todas direcciones, lo buscaron por todas partes y siguieron su rastro hasta donde pudieron, dado lo difícil del terreno en aquel país, pero no lograron encontrarlo. Al final, como la diligencia no podía esperar más, siguió su camino tras encargar a alguien que continuara la búsqueda. Varias semanas después encontraron a aquel hombre muerto, a casi quince millas (unos 24 kilómetros) del lugar donde se había bajado.



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

No hay que perderse

Ocurre a menudo que, al caminar entre la maleza, uno se descuida y no se fija en la dirección que lleva. A veces hay que desviarse para rodear un árbol caído, una roca u otro obstáculo, y una vez salvado, uno no se preocupa de retomar la dirección correcta. Además, por lo general tendemos a desviarnos hacia la derecha, así que, cuando menos se piensa, ya no se va en línea recta. Si no se observan constantemente el sol, la brújula o los puntos de referencia del camino, uno acaba describiendo un gran círculo sin darse cuenta.

En estos casos, cuando un pie tierno se da cuenta de que ha perdido el camino, pierde también la cabeza y se extravía. Lo más probable es que eche a correr, cuando lo que debería hacer es mantener la calma y hacer algo útil: por ejemplo, seguir sus propias huellas hacia atrás o, si no es posible, reunir un poco de leña para encender una hoguera y hacer señales de humo a quienes puedan estar buscándolo.

Lo principal es no perderse.

Anotar direcciones

Al empezar a caminar, o cuando se sale de patrulla, hay que anotar la dirección con la brújula. También hay que fijarse en la dirección en que sopla el viento, que es una gran ayuda, sobre todo si no se tiene brújula y está nublado.

Los Scouts siempre se fijan, al salir por la mañana, en el lado del que sopla el viento. Para averiguarlo cuando la brisa es muy ligera, lanzad al aire unas hojas o unas briznas de hierba, o coged un puñado de polvo y

dejadlo caer, o bien mojaos el pulgar y levantadlo: el lado que se enfría es el lado del que viene el viento.

El uso de los puntos de referencia

También hay que fijarse en todos los puntos de referencia importantes, para poder encontrar el camino.

En el campo pueden servir de buenos puntos de referencia los cerros, las torres altas, los tejados, los árboles poco corrientes, las rocas, las vallas, los puentes, los montículos y cualquier cosa que pueda guiarnos a la vuelta o con cuyas señas otra persona pueda seguir el mismo camino. Si se recuerdan los puntos de referencia encontrados desde el punto de partida, es fácil regresar siguiéndolos; pero hay que acordarse de volverse a mirarlos de vez en cuando, para que resulte más fácil reconocerlos en el viaje de vuelta.

Lo mismo hay que hacer al llegar en tren a un lugar desconocido. Nada más salir de la estación, fijaos en dónde está el sol o hacia qué lado empuja el viento el humo. Tomad también nota de vuestros puntos de referencia, que en este caso pueden ser edificios destacados, iglesias, chimeneas de fábricas, nombres de calles y de tiendas, para que, después de recorrer varias calles, podáis volver a la estación sin dificultad. Todo esto es muy sencillo en cuanto se ha practicado un poco y, sin embargo, muchísima gente se pierde después de haber recorrido unas cuantas calles de una ciudad desconocida.

Concentración en el trabajo

Cuando hagáis de scouts o de guías de un grupo, caminad en cabeza y concentrad la atención y el pensamiento en lo que estáis haciendo. Tenéis que guiaros hasta por el más pequeño indicio, y si habláis o pensáis en

otras cosas, olvidaréis fácilmente lo que habéis observado. Los scouts veteranos suelen ser personas calladas, por la costumbre que tienen de concentrarse en su trabajo.

A menudo, la primera vez que sale un pie tierno, se imagina que el que guía al grupo va muy solo y se le acerca para caminar a su lado y darle conversación, hasta que el guía le deja ver, con sus gestos o de alguna otra forma, que no lo quiere allí. En los barcos de vapor pequeños habréis visto un aviso que dice: «Se ruega no hablar con el timonel». Lo mismo vale para el scout que guía a un grupo.

Uso de la brújula

Seguro que sabéis que la aguja de la brújula tiene la costumbre de apuntar siempre en la misma dirección.

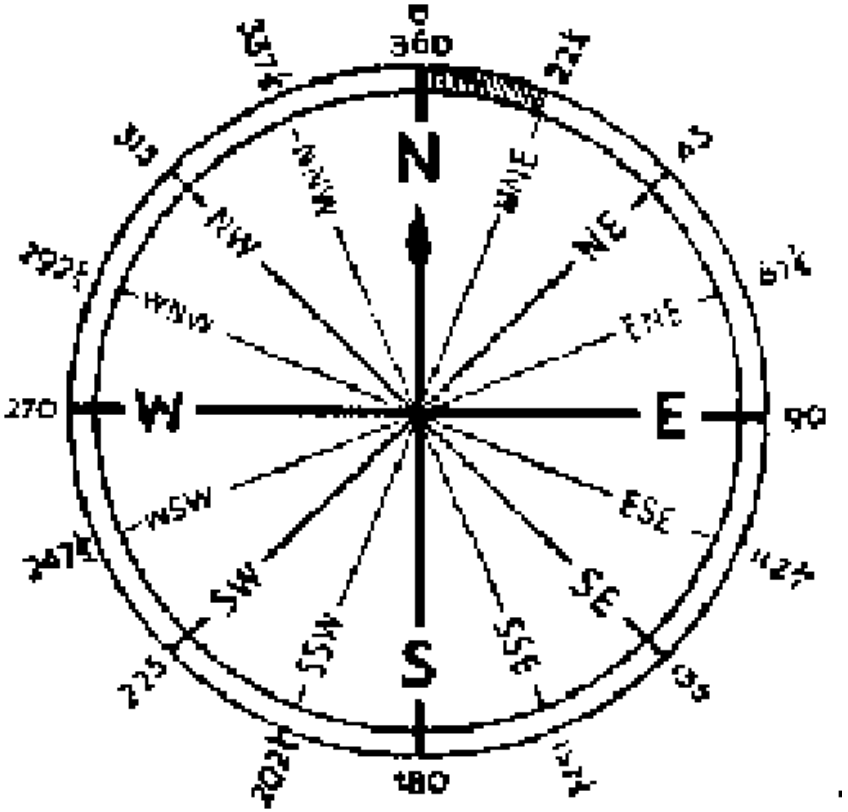
Si seguís la dirección que marca la aguja, iréis a parar a un lugar del norte de Canadá, a unas mil cuatrocientas millas (unos 2250 kilómetros) del Polo Norte. Esto se debe a que allí existe una poderosa fuerza magnética. Es esa fuerza la que atrae la punta de la aguja y hace que señale el «norte magnético».

El norte no es más que uno de los puntos de la brújula. Todo marino se sabe de memoria los demás, y así debería hacerlo también todo Scout. He hablado mucho del norte, pero solo porque estamos acostumbrados a imaginarlo como punto de partida; lo hacemos por pura comodidad, porque igual podríamos usar el sur.

Los exploradores casi nunca hablan de los puntos de la brújula; usan más bien los grados, porque así se es más exacto.

Si os fijáis en la esfera de una brújula, veréis que no solo está marcada con los puntos cardinales, sino también con números que aumentan en el sentido de las agujas del reloj: empiezan con el cero en el norte y dan la

vuelta completa hasta volver al norte con el número trescientos sesenta. De este modo, cualquier dirección puede expresarse por su nombre o por sus grados. Así, el este equivale a noventa grados; el sur, a ciento ochenta; el oeste, a doscientos setenta, y así sucesivamente. En vez de decir «sudeste», puede decirse «ciento treinta y cinco grados».



Cómo me ayudó una brújula en mi carrera

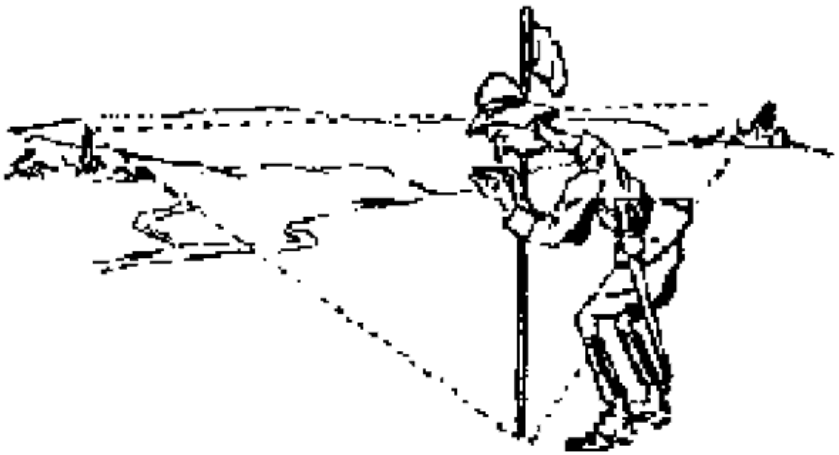
Saber usar bien la brújula me ayudó a empezar con buen pie mi carrera militar. Fue así:

Me sometieron a un examen de topografía junto con otros oficiales jóvenes. Teníamos que tomar una lectura con la brújula en un lugar, luego en otro punto y después en un tercero. Si lo hacíamos bien, las lecturas debían llevarnos de vuelta al punto de partida.

Esto exige muchísimo cuidado. Si se lee mal la brújula, aunque sea por un milímetro, se fracasa. Solo uno de nuestro grupo fue lo bastante exacto para conseguirlo. ¿Y quién creéis que fue?

¡Pues yo!

Gracias a esto y a algunas buenas notas en otras materias, me ascendieron y me subieron la paga, y con ella pude comprarme el mejor caballo que he tenido en mi vida.



El trabajo con la brújula exige muchísimo cuidado.

Encontrar el norte sin brújula

Además del norte magnético, que podéis encontrar con la brújula, existe otro, que es el Polo Norte, en un extremo del eje de la Tierra. Este es el norte real, y por eso se le llama «norte verdadero».

Orientarse por el sol

Si no tenéis brújula para encontrar el norte magnético, el sol puede indicaros dónde está el norte verdadero, y a partir de ahí podréis calcular las demás direcciones.

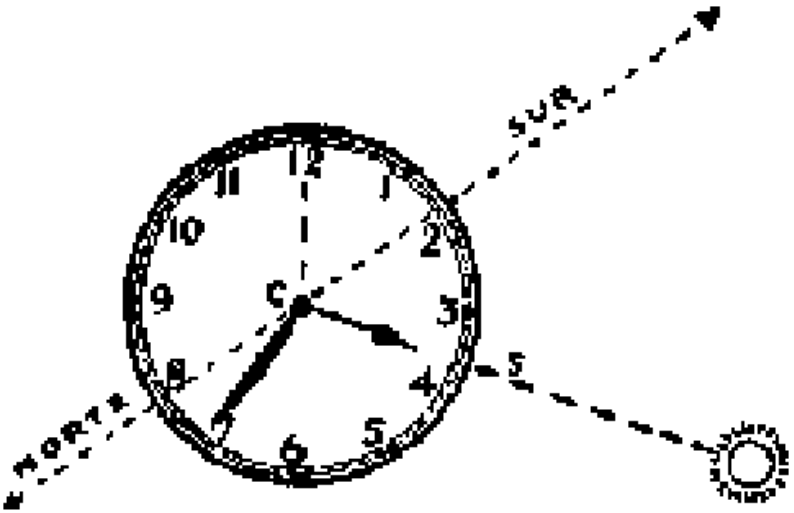
A las seis de la mañana (hora solar), el sol está al este; a las nueve, al sudeste; a mediodía, al sur; a las tres de la tarde, al sudoeste, y a las seis de la tarde, al oeste. En invierno habrá que hacer la última observación antes de las seis, y el sol todavía no habrá llegado al oeste.

Esto, por supuesto, solo vale, y de forma aproximada, para el hemisferio norte. En el hemisferio sur, a las seis de la mañana el sol está al este; a las nueve, al nordeste; a mediodía, al norte; a las tres de la tarde, al noroeste, y a las seis, al oeste.

Los fenicios, que en la Antigüedad navegaron alrededor de África, observaron que al partir el sol salía por su izquierda mientras navegaban hacia el sur, y que más tarde llegaban a un país extraño donde el sol salía por el lado contrario, es decir, por su derecha. Lo que ocurría era que habían doblado el cabo de Buena Esperanza y navegaban hacia el norte por la costa oriental de África.

Para encontrar el sur con el sol a cualquier hora del día, sostened el reloj en horizontal, con la esfera hacia arriba y bien iluminada por el sol, y giradlo hasta que la aguja de las horas apunte hacia el sol. Entonces, sin

a, a medio camino entre las doce y la aguja de las horas. La dirección que señala es el sur. Pero esto solo vale para el hemisferio norte. (En el hemisferio sur se apunta al sol con las doce en lugar de con la aguja de las horas, y la dirección buscada queda, igual que antes, a medio camino entre las dos).



Cuando el sol está a la vista, un reloj puede servir para orientarse.

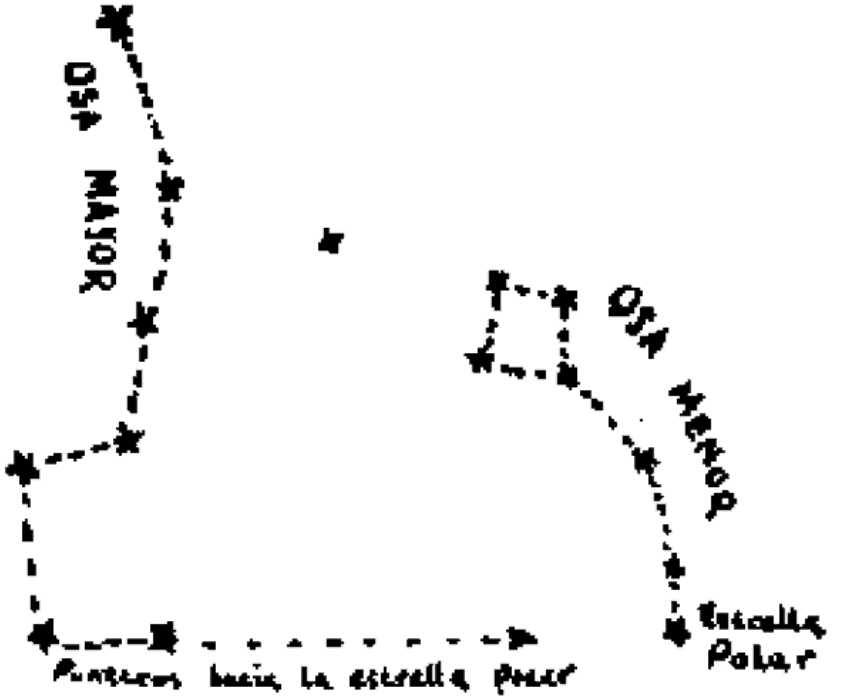
Cómo encontrar el norte por las estrellas

A varios grupos de estrellas se les han dado nombres porque recuerdan siluetas de hombres o de animales.

La Osa Mayor, o el Arado, es fácil de encontrar, porque su forma recuerda a la de un arado. Es la constelación más útil para un Scout, porque en el hemisferio norte le indica dónde está el norte. El Arado forma parte

de la Osa Mayor. Las estrellas de la curva forman la cola, y es el único oso que conozco que tenga una cola tan larga.

La Estrella Polar. Las dos estrellas del Arado que representan las patas de la Osa señalan hacia la Estrella Polar, que es la última de la cola de la Osa Menor. Todas las estrellas y constelaciones recorren el cielo durante la noche, pero la Estrella Polar permanece fija.



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

Orión. Otro grupo de estrellas, o constelación, representa a un hombre con una espada al cinto y se llama Orión. Es fácil de reconocer por las tres estrellas en línea que forman el «cinturón» y las tres más pequeñas,

también en línea y cerca de las anteriores, que forman la «espada». Las dos estrellas situadas a derecha e izquierda, más abajo de la espada, son los pies de Orión, y las dos de la parte superior, sus hombros. El grupo de tres estrellas pequeñas que hay entre estas últimas representa la cabeza.

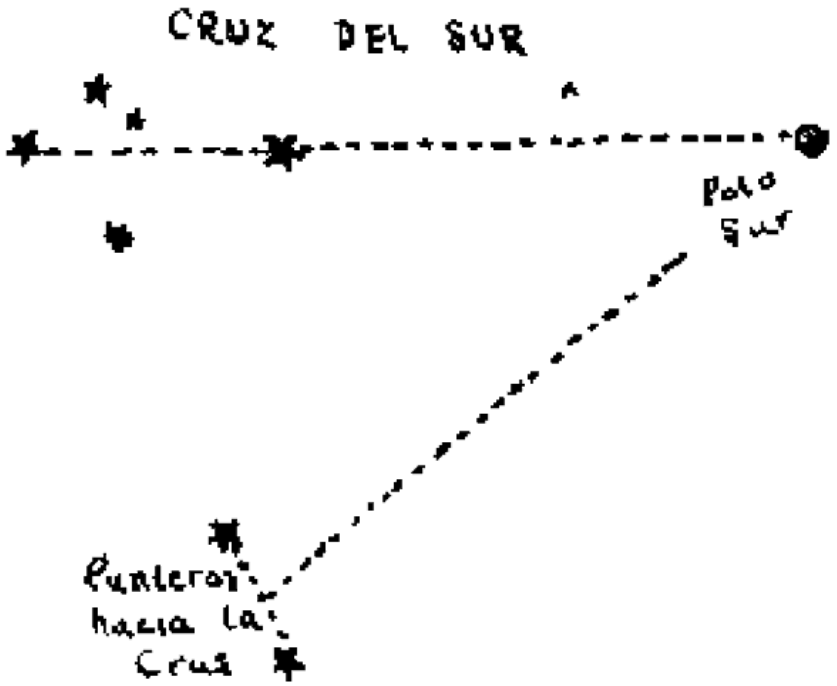
Los zulúes llamaban al cinturón y a la espada de Orión «Ingolubu», que quiere decir «los tres cerdos perseguidos por los tres perros». La tribu masái, en el este de África, dice que las tres estrellas del cinturón de Orión son tres solterones seguidos por tres solteronas. Como veis, todos los scouts conocen a Orión, aunque sea con nombres distintos.

Lo mejor de Orión es que gracias a él siempre se puede encontrar el norte, o la Estrella Polar, y que se ve tanto en el hemisferio sur como en el norte. Si con vuestro bordón trazáis en el cielo una línea imaginaria desde la estrella central del cinturón de Orión hasta la central de su cabeza y la prolongáis pasando por en medio de dos estrellas grandes hasta llegar a una tercera, esa es la Estrella Polar.



Una línea trazada a través de Orión lleva hasta la Estrella Polar.

ión del palo largo de la cruz y lo prolongáis una distancia tres veces mayor que su longitud, llegaréis a un punto cercano al Polo Sur. O bien, si imagináis la línea que une los dos «pies» y trazáis otra perpendicular a ella que se prolongue hasta cortar la prolongación del palo de la cruz, el punto donde se cruzan las dos líneas es el Polo Sur.



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

Previsión del tiempo

Todo Scout debe reconocer las señales del tiempo, sobre todo cuando va de campamento, y saber leer el barómetro.

Debe recordar lo siguiente:

- Arreboles rojos a la puesta de sol: buen tiempo, sobre todo para el día siguiente.
- Arreboles rojos al amanecer: señal de peligro (lluvia).
- Atardecer de tonos amarillentos: viento. De un amarillo pálido: lluvia.
- Llovizna y niebla a primera hora de la mañana: buen tiempo.
- Amanecer despejado: buen tiempo. Si el sol sale por encima de un banco de nubes que se alza sobre el horizonte: viento.
- Nubes tenues: buen tiempo. Nubes de contornos duros: viento.
- Nubes de contornos redondeados o dentados: viento fuerte.

Si te sorprende la lluvia antes que el viento, prepara las drizas sin perder un momento (hay que temer el vendaval); pero si llega primero el viento, iza las gavias, marinero (el viento no será de temer).

Prácticas de Patrulla en orientación

- Usad siempre que podáis las direcciones de la brújula, por ejemplo, «el rincón nordeste del local» o «el lado este del campamento».
- Practicad desplazamientos en la dirección de los puntos de la brújula; por ejemplo, hacia el nordeste. Elegid algunas referencias que estén en esa línea y no demasiado lejos (árboles, rocas, torres, etc.) y caminad hacia ellas. Luego repetid el ejercicio con nuevas referencias en otras direcciones. Practicad también usando grados en lugar de nombres.
- Enviad a las Patrullas a fijar direcciones con la brújula, con el reloj y con las estrellas.
- Enviad a las Patrullas por caminos distintos para que se encuentren en un lugar determinado, dándoles las direcciones de la brújula.

- Cuando sea posible, enseñadles las constelaciones y haced que aprendan a reconocer la Osa Mayor, la Estrella Polar y Orión.
- Las marchas nocturnas pueden practicarse de día, vendando los ojos a los muchachos con varias capas de papel crepé negro o de algún material parecido. Deben llevar el bordón.
- Usad mapas de la zona para aprender a leerlos y a orientaros con ellos.

Juegos de práctica para encontrar el camino

Siguiendo el mapa

Se lleva a una Patrulla, con un mapa, a una ciudad que no conozca o a un paraje intrincado. Allí abre las instrucciones selladas que se le entregaron de antemano, donde se le dice dónde se encuentra y adónde debe dirigirse. Cada scout guía por turno a la Patrulla durante unos siete minutos si van en bicicleta, o quince si van a pie, y tiene que encontrar el camino con ayuda del mapa. Se dan puntos por la habilidad para leerlo.

Escultismo en la montaña

Al salir el sol se envía a tres scouts como «liebres» para que se escondan en la montaña. Después del desayuno sale un grupo de «lebreles» a cazarlas antes de una hora fijada; por ejemplo, las cuatro de la tarde. Si los lebreles ven a una liebre, aunque sea con prismáticos, cuenta, siempre que cada uno pueda precisar a cuál de ellas vio. Hay que delimitar el terreno de juego, y quien se salga de sus límites queda descalificado.

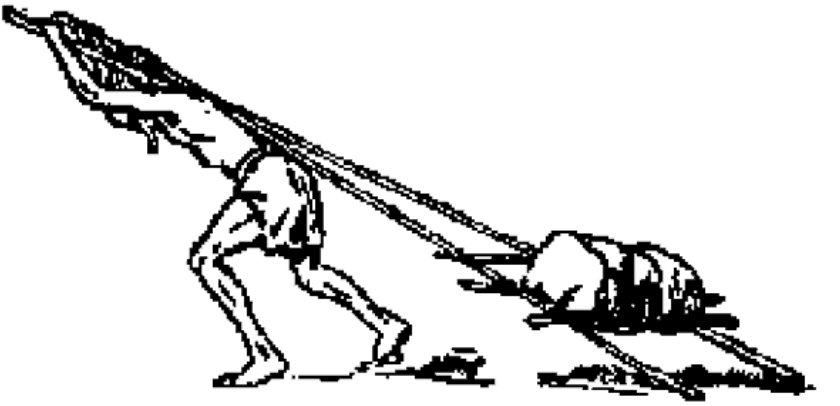
De marcha

Haced una marcha al «desierto»: cada scout lleva su equipo y su comida en un fardo sobre la cabeza. Caminad en fila india, con un scout doscient-

os metros por delante que vaya señalando el camino con signos scouts. Construid un puente sobre un arroyo o una balsa en un lago, y cruzad los terrenos pantanosos sobre haces de leña.



Aprended a empaquetar bien vuestro equipo. En África y en América del Norte se usa a menudo una correa de cuero sujeta a la cabeza para cargar los bultos.



Los indios de América del Norte usan para transportar su equipo un arrastre largo, hecho uniendo varios palos, al que llaman «travois».

Para que cada scout se haga una idea de la orientación y la distancia, enviadlos uno a uno en direcciones diferentes con órdenes como esta: «Caminad dos kilómetros hacia el noroeste y escribid un informe que indique exactamente dónde os encontráis, con un croquis explicativo. Volved con vuestro informe lo antes posible». Después comprobad, con un mapa oficial o por cualquier otro medio, cuánto se ha desviado cada uno de la distancia y la dirección que se le habían indicado.

Mandad a los scouts por parejas para que compitan entre sí. Cada pareja sale por una ruta distinta hacia el mismo lugar e intenta encontrar el camino con el mapa sin que la vean las demás mientras avanza. Estos ejercicios desarrollan la capacidad de leer mapas y de hacerse una idea del terreno que se recorre, y enseñan a esconderse, a estar alerta, etc.

Para aprender a calcular el tiempo, enviad a los scouts en direcciones diferentes, cada uno con un papel que le indique cuánto tiempo debe estar fuera: siete minutos uno, diez otro, y así sucesivamente. Anotad con exactitud la hora de salida y volved a anotarla cuando regresen. Deben prometer por su honor que no mirarán ningún reloj.

Buscar el norte

Se coloca a los scouts a treinta metros unos de otros. Cada uno pone su bordón en el suelo apuntando hacia donde cree que está exactamente el norte (o el sur), sin ayuda de ningún instrumento, y retrocede tres pasos. El juez compara cada bordón con la brújula, y gana el que más se acerque a la dirección correcta. Es un juego muy útil, porque se puede jugar de noche, en un día nublado o a pleno sol.

Patrulla nocturna

De noche, los scouts pueden practicar a escuchar y a mirar como centinelas: unos permanecen de pie o caminan mientras otros los acechan. Si un

centinela oye algún ruido, da el alto o toca el silbato, y el scout que acecha debe detenerse en el acto y quedarse quieto.

El juez se acerca al centinela y le pregunta de qué dirección le llegó el ruido. Si acierta, gana el centinela. Si el que acecha consigue llegar sin ser oído a veinte metros del centinela, deja en el suelo algún objeto, como un pañuelo, y se retira arrastrándose. Después hace ruido para que el centinela toque el silbato y, cuando llega el juez, le explica lo que ha hecho. Este juego también puede practicarse de día, vendando los ojos a los centinelas.

La rosa de los vientos

Se colocan en el suelo ocho bordones en forma de estrella, saliendo todos del centro. Uno de ellos debe señalar exactamente el norte. En la punta exterior de cada bordón se sitúa un scout, de modo que entre los ocho representan los puntos principales de la brújula.

El Jefe de Tropa nombra dos puntos cualesquiera, por ejemplo, sudeste y norte, y los dos scouts que ocupan esos lugares se cambian el sitio inmediatamente. Para hacerlo no deben cruzar por encima de los bordones, sino rodear por fuera el círculo de jugadores. Pierde un punto quien se mueva sin que hayan nombrado su punto, quien ocupe un lugar equivocado o, simplemente, quien dude. Al acumular tres faltas, el scout queda eliminado.

A medida que avanza el juego quedan más huecos, y el cambio se hace más difícil para los que siguen jugando. Para complicarlo todavía más, pueden usarse dieciséis puntos de la brújula en vez de ocho. Si se juega en el local, los puntos pueden marcarse en el suelo con tiza.

¡Alarma! ¡Al ladrón!

Por la mañana se cuelga un trapo rojo en el campamento o en el local. El juez va hablando por turno con cada scout mientras trabajan o juegan y le susurra al oído: «Hay un ladrón en el campamento». Pero a uno de ellos le dice: «Hay un ladrón en el campamento y eres tú. ¡Al Arco de Mármol!», o a otro lugar bien conocido que esté a cerca de un kilómetro. Ese scout sabe entonces que debe robar el trapo en cualquier momento durante las tres horas siguientes y correr con él hasta el Arco de Mármol. Nadie más sabe quién es el ladrón ni adónde correrá cuando haya dado el golpe. En cuanto alguien nota que el trapo ha desaparecido, da la alarma, y todos dejan lo que estén haciendo para perseguir al ladrón. Gana el scout que consiga quitarle el trapo, o un trozo de él. Si nadie lo logra, gana el ladrón, que debe llevar el trapo alrededor del cuello, nunca en el bolsillo ni escondido. (Este juego se parece al del «Espía enemigo», que describe Ernest Thompson Seton en *El libro de la vida en el bosque*, *The Book of Woodcraft*).

Reconocimiento del terreno

En cuanto se ha montado el campamento, lo primero que hay que hacer es reconocer los alrededores, y eso es un tema excelente para una competición entre Patrullas.

A cada Guía de Patrulla se le da una hoja de papel en la que debe dibujar un croquis de la zona en dos kilómetros a la redonda. El Guía envía a sus scouts en todas direcciones para que exploren y vuelvan con un informe de todo lo importante que hayan encontrado: caminos, vías de tren, arroyos, etc. A los mejores debe mandarlos a los sitios más difíciles. Cada Guía dibuja su propio mapa basándose únicamente en los informes

de sus scouts. Gana la Patrulla cuyo Guía entregue al Jefe de Tropa el mejor mapa en menos tiempo.

Nota: muchos de estos juegos y prácticas pueden hacerse tanto en la ciudad como en el campo.

Fogata 6. Escultismo marítimo y aéreo

Quizá no haya héroes más grandes ni scouts más auténticos que los marineros que tripulan los botes salvavidas en las costas de todos los océanos del mundo. Durante los temporales tienen que estar preparados para salir en cualquier momento, arriesgando su vida para salvar la de otros. Como lo hacen una y otra vez, en silencio, hemos llegado a verlo casi como algo normal, pero no por eso deja de ser algo espléndido que merece nuestra admiración.

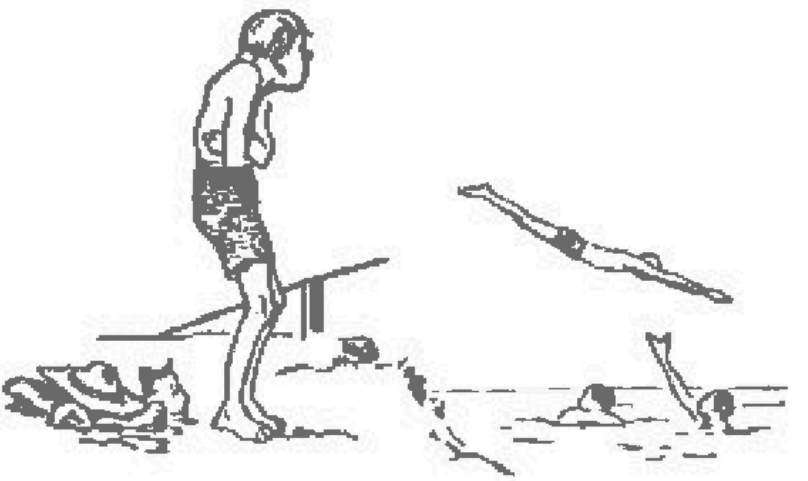
Me alegra que a muchos scouts les guste el Escultismo marítimo y que, al aprender a manejar botes y la ciencia de la navegación, se preparen para servir a su patria como marinos de la Armada o de la marina mercante, o como salvavidas en las costas. Un barco puede ser un paraíso o un infierno: todo depende de su tripulación. Si es rebelde, gruñona y sucia, la convivencia será triste. Si la forman scouts dispuestos a sacar con alegría el mejor partido de todo, a dar y recibir por igual y a cuidar de que todo esté siempre ordenado y limpio, será una familia feliz y disfrutará de la vida en el mar.



Natación

Todo muchacho debe aprender a nadar. He conocido a muchísimos que aprendieron la primera vez que lo intentaron, pero a otros les cuesta más. Así me pasó a mí: al principio se me resistía. En el fondo, creo que le tenía un poco de miedo al agua. Pero un día me sorprendí al ver que ya nadaba con facilidad. Me había esforzado mucho y había luchado de lo lindo, pero entonces comprendí que había que tomárselo despacio y con calma. Desde entonces me gustó el agua, y nadar se me hizo fácil.

Al principio, lo único que hay que hacer es imitar a un perro cuando nada, como si uno se arrastrara por el agua. No intentéis dar brazadas desde el principio. Es mejor que chapoteéis como un perro y que, al principio, un amigo os sostenga con el brazo por debajo del estómago. Bañarse es muy divertido, pero lo es mucho más si además se sabe nadar. ¡Qué papel tan triste hace el que solo sabe patalear donde no cubre y no puede acompañar a sus amigos en una excursión por el mar o río abajo!



Tomasito, el pie tierno, n.º 1: Tomasito en el lago. Tomasito ve a todos felices porque se tiran al agua y saben nadar, pero él, pobrecillo, no sabe y no puede tirarse.

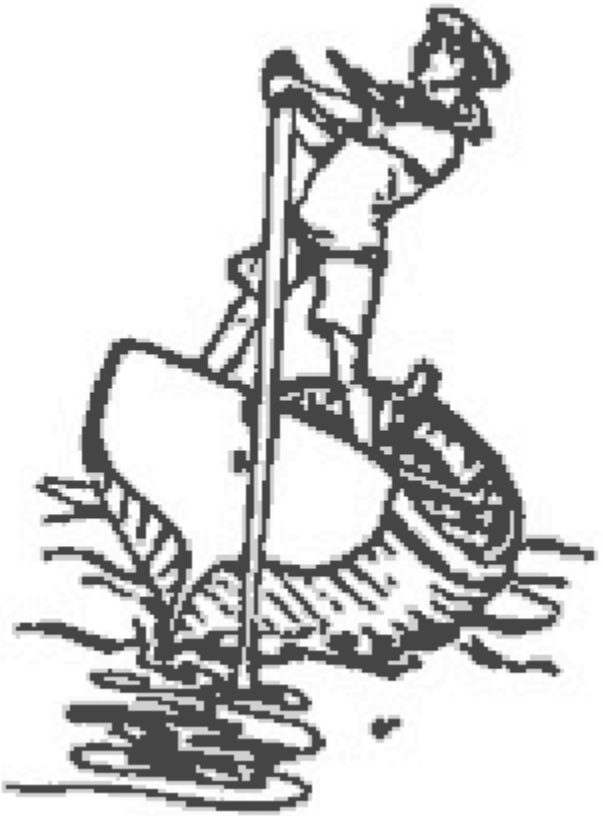
Pero hay algo más que la diversión. Si salís en bote o en velero, no es prudente hacerlo sin saber nadar: si el bote vuelca y todos saben nadar, no pasa nada; pero si alguno no sabe, los demás tienen que arriesgar su vida para salvarlo.

También puede ocurrir que presenciéis la escena, tan terrible, de alguien que se está ahogando. Si sabéis nadar, os tiraréis enseguida, lo sujetaréis de la forma adecuada y lo sacaréis a la orilla. ¡Habréis salvado la vida de una persona! Pero ¿y si no sabéis nadar? Entonces será horrible para vosotros. Sabréis que tendríais que hacer algo más que gritar pidiendo auxilio mientras esa persona lucha por su vida y se va agotando poco a poco ante vuestros ojos. No describiré la escena. Es una pesadilla espantosa, y os quedará para toda la vida el remordimiento de haber tenido parte de la

culpa de que aquel pobre se ahogara. ¿Por qué culpables? Porque, si hubierais sido verdaderos scouts, sabríais nadar y lo habríais salvado.

Manejo de un bote

Si vivís cerca del agua, también tenéis que saber manejar un bote. Debéis saber llevarlo como es debido para atracar junto a un vapor o en el muelle, ya sea remando o con el timón, describiendo un círculo amplio para llegar a su costado con la proa en la misma dirección que el barco, o contra la corriente. Tenéis que saber remar al compás del resto de la tripulación, y también llevar el bote vosotros solos con un par de remos, e incluso con un solo remo, cinglando por la popa. Al remar, girad la pala del remo para que la resistencia del viento no frene la marcha del bote.



Aprended a remar bien y a gobernar un bote con un solo remo.

Debéis saber lanzar un cabo para enlazar otra embarcación o un poste del embarcadero, y también recibir y asegurar una amarra que os lancen; y lo mismo, lanzar un salvavidas a alguien que se está ahogando. Hay que saber construir una balsa con lo que se tenga a mano (tablas, troncos, toneles, sacos de paja, etc.), porque puede darse el caso de tener que cruzar un río con todo el equipo sin disponer de ninguna barca.

Excursiones en bote

En lugar de ir a pie o en bicicleta, es una práctica excelente para una Patrulla coger un bote y salir a explorar un río o a recorrer el país, acampando igual que cuando se va caminando. Pero nunca debe subir a un bote nadie que no sea buen nadador, capaz de nadar al menos cincuenta metros vestido (como mínimo, con camisa, pantalón corto y calcetines), porque los accidentes ocurren cuando menos se espera, y si todos nadan bien, no tienen importancia.

Una de mis experiencias más divertidas como scout marino fue una excursión que hice con dos de mis hermanos. Llevábamos un bote plegable de lona con el que remontamos el Támesis hasta las colinas de Chiltern, donde nunca antes habían visto un bote. Cargábamos con el equipo de cocina, la tienda y lo necesario para dormir, y así acampamos varias noches.

Al llegar al nacimiento del río, nos echamos el bote a cuestas para cruzar la divisoria de aguas y lo volvimos a botar al otro lado, en el arroyo que corre hacia el oeste y que, unos kilómetros más abajo, se convierte en el Avon.

Pasamos por Bath y por Bristol, unas veces remando, otras a vela y otras a remolque, según lo pedían las circunstancias, hasta llegar a las poderosas aguas del Severn. Cruzamos este río con el bote muy bajo de borda, hasta que conseguimos llegar a Chepstow, en la otra orilla. Desde allí seguimos por los rápidos del Wye, entre paisajes preciosos, hasta nuestra casa, cerca de Llandogo.

¡De Londres a Gales casi todo el camino por agua, y cargados de aventuras y de alegría!

Cualquiera de vosotros puede hacer lo mismo con solo proponérselo. Así que, scouts, preparaos, y si os gusta vuestro Escultismo marítimo tanto como a mí el mío, lo pasaréis de maravilla.

Scouts aéreos

Cuando se celebró el primer campamento scout, en la isla de Brownsea, en el canal de la Mancha, en 1907, muy poca gente creía que el avión fuera a conquistar el aire. Se había oído hablar de los atrevidos experimentos con planeadores que hacían en América los hermanos Wilbur y Orville Wright, y de sus pruebas con algún tipo de máquina voladora, pero nadie soñaba con lo que se llegaría a hacer con el avión en tan poco tiempo.

Tenemos buenas razones para ver el avión como un arma de destrucción, pero también tiene usos muy valiosos. Por ejemplo, en Canadá se han fotografiado desde el aire grandes extensiones inexploradas del norte, y ahora existen mapas de ellas. Se ha podido llevar por aire maquinaria para las minas a lugares a los que no se llegaría de otro modo. Comerciantes y colonos que viven muy lejos de los centros de abastecimiento y de sus amigos han podido recibir en avión alimentos, cartas y periódicos. En Australia, los médicos recorren en avión distancias enormes para atender a los enfermos, y las ambulancias aéreas los llevan a los hospitales. Los aviadores localizan rápidamente los incendios forestales, y así los planes para combatirlos se trazan con más eficacia. Incluso a los pescadores se les puede ayudar desde el aire, porque desde arriba se localizan con facilidad los bancos de peces.

Las plagas de insectos que arruinan las cosechas pueden combatirse desde el aire. Con el avión se han sembrado en poco tiempo grandes extensiones de arroz y de pasto.

Desde el aire se han hecho muchísimos descubrimientos interesantes, no solo sobre lugares inexplorados de la Tierra, sino también sobre la Antigüedad: los lugares donde vivieron los primeros pobladores se distinguen con más claridad en las fotografías tomadas desde lo alto. Como veis, este nuevo elemento conquistado por el hombre se pone al servicio de la exploración y, de paso, nos da materia para soñar un poco.

Los scouts aéreos ya forman parte de nuestra organización en muchos países. Pero, igual que los scouts marinos, tienen que recibir formación en todo lo relativo al Escultismo ordinario, porque deben ser buenos observadores y contar con los recursos que este les proporciona.

Juegos marítimos

Contrabandistas (de día o de noche)

Una parte de los jugadores son contrabandistas que llegan por mar e intentan desembarcar su mercancía (un ladrillo o una piedra por persona), esconderla en un lugar determinado, llamado la «cueva de los contrabandistas», y volver a su embarcación. Otro grupo, que hace de guardias de aduanas, se reparte para vigilar un buen trecho de costa.

En cuanto un aduanero ve desembarcar a un contrabandista, da la alarma y reúne a sus compañeros para atacar; pero el ataque solo vale si hay por lo menos tantos aduaneros como contrabandistas. Los guardias deben permanecer de centinela en su puesto hasta que se dé la alarma.

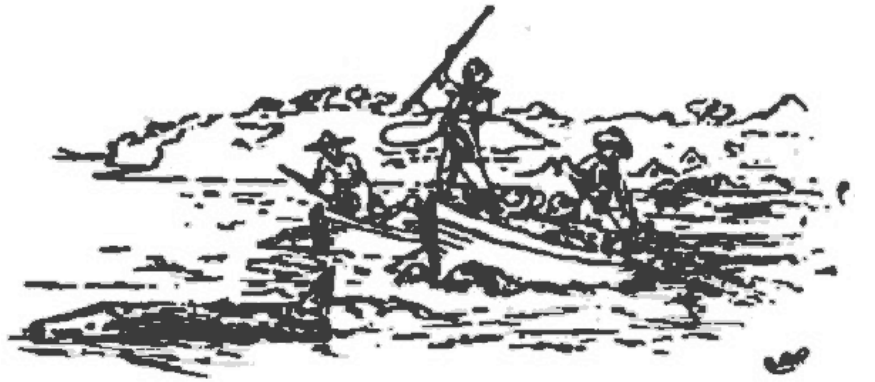
Caza de la ballena

La ballena es un tronco grande con una cabeza y una cola representadas toscamente.

Suelen participar dos canoas, cada una tripulada por una Patrulla. El Guía hace de capitán, el Subguía de arponero y los demás reman. Cada

canoa parte de un puerto, y los dos puertos distan entre sí un kilómetro, más o menos. El árbitro coloca la ballena a la misma distancia de ambos y, a una señal, las dos canoas salen remando con todas sus fuerzas para alcanzarla.

El primer arponero que llega cerca de la ballena lanza su arpón, y su canoa se retira arrastrando la presa. La segunda canoa la persigue, arponea en cuanto puede e intenta llevarse también la ballena. Al final, los más fuertes se la llevan, y a veces incluso con la canoa contraria.

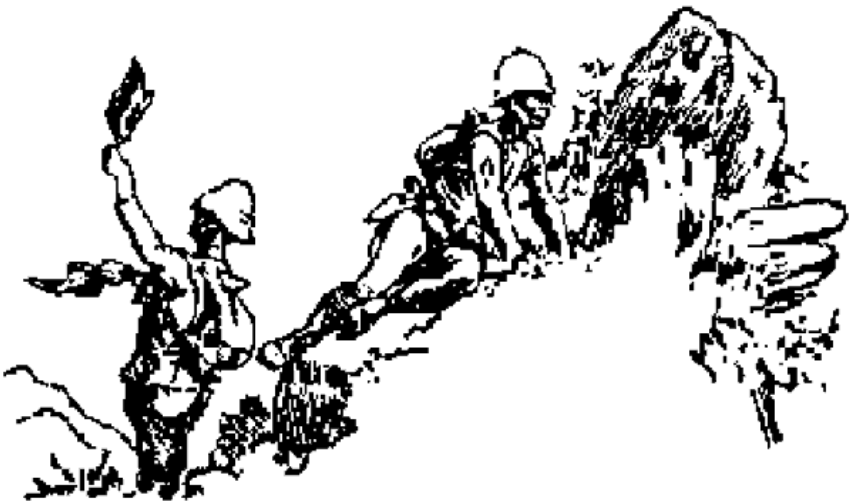


(Este juego se parece al que describe Ernest Thompson Seton en *El rollo de corteza de abedul de los indios del bosque*, *The Birch Bark Roll of the Woodcraft Indians*).

Fogata 7. Señales y órdenes

Los scouts tienen que ser ingeniosos para hacer llegar mensajes secretos de un lugar a otro o para hacerse señales entre ellos. Antes del sitio de Mafeking, del que ya os hablé en la primera Fogata, recibí un mensaje secreto

de un amigo desconocido del Transvaal con noticias sobre los planes del enemigo, su número, sus caballos y sus armas. Las noticias me llegaron en una carta diminuta, enrollada dentro de una bolita del tamaño de una píldora, que iba metida en un agujerito hecho en un bastón corriente y sujeta con cera. Habían dado el bastón a un nativo con la orden escueta de ir a Mafeking y entregarme el regalo. Como es natural, cuando aquel nativo negro me dio el bastón diciendo que me lo enviaba un hombre blanco, me imaginé que se trataba de algo especial y enseguida encontré la carta escondida.



Otra vez recibí una carta secreta de otro amigo. Estaba escrita en indostaní, pero con letras inglesas. Cualquier otro que la hubiera estudiado no habría sabido en qué idioma estaba, pero para mí estaba clara como el agua.

Durante el sitio, cuando enviábamos cartas desde Mafeking, se las dábamos a dos nativos capaces de pasar inadvertidos entre los puestos de vig-

ilancia de los bóeres. Una vez sorprendieron a uno de ellos en la línea de centinelas bóeres, y nadie se fijó en él.

Llevaban los mensajes así: las cartas se escribían en papel fino, y una docena o más se doblaban y se metían en una bolita forrada de papel de estaño, como el de los paquetes de té. El mensajero nativo podía llevar varias bolitas en la mano o colgadas descuidadamente de un cordel al cuello. Si creía que corría peligro de que lo capturara el enemigo, se fijaba en los puntos de referencia que hubiera a su alrededor y dejaba caer las bolitas al suelo, donde se confundían con piedrecitas. Luego caminaba con todo descaro hacia el enemigo, que, si lo registraba, no le encontraba nada. El mensajero se quedaba por allí uno o dos días, esperando a que no hubiera moros en la costa, y entonces volvía al punto de referencia donde había dejado las cartas.

Recordad lo que son los mojones, jalones o puntos de referencia: árboles, montículos, rocas u otros detalles que pueden servir a un scout para recordar los lugares por los que ha pasado.

Señales

Vale la pena saber hacer señales. Es muy divertido poder hacerle señales a un amigo que está al otro lado de la calle sin que los que nos rodean entiendan lo que decimos. Personalmente, me ha resultado muy útil poder comunicarme con un compañero en la selva: una vez estábamos cada uno en una montaña cercana, y otra, separados por un río ancho, y teníamos noticias importantes que darnos.

Señales con fuego

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



Los nativos de Australia usaban a menudo el fuego para enviar mensajes.

Señales de humo

Tres grandes bocanadas de humo, una tras otra, significan «peligro». Una serie de bocanadas pequeñas significa «reuníos, venid aquí». Una columna de humo continua significa «alto».

Para que un fuego eche humo, se enciende de la manera normal, con muchos palos finos y astillas, y, en cuanto arde bien, se le echan encima

hojas verdes, hierba o heno mojado. Enseguida empieza a humear.

Se cubre el fuego con una manta húmeda; luego se retira para que salga una bocanada de humo y se vuelve a colocar inmediatamente. El tamaño de la bocanada depende del tiempo que se tenga quitada la manta. Para una bocanada corta, contad dos mientras la manta está retirada y ocho mientras está sobre el fuego. Para una larga, retirad la manta durante seis segundos.

Señales luminosas

Los destellos largos y cortos significan lo mismo que las señales de humo que acabamos de describir. Encended el fuego con leña y ramas secas para que la llama brille lo más posible. Dos scouts sostienen la manta delante de la hoguera, es decir, entre el fuego y aquellos con quienes os queréis comunicar, de modo que estos solo vean la llama en el momento oportuno. Bajad la manta y contad dos para los destellos cortos y seis para los largos; entre destello y destello, tapad el fuego y contad cuatro.

Señales de sonido

Durante la guerra civil americana, el capitán Clowry, un oficial explorador, quería avisar a un destacamento importante de que el enemigo pensaba atacarlo aquella noche, pero no podía reunirse con sus compañeros porque lo separaba de ellos un río desbordado imposible de cruzar. Llovía a cántaros.

¿Qué habríais hecho vosotros en su lugar?

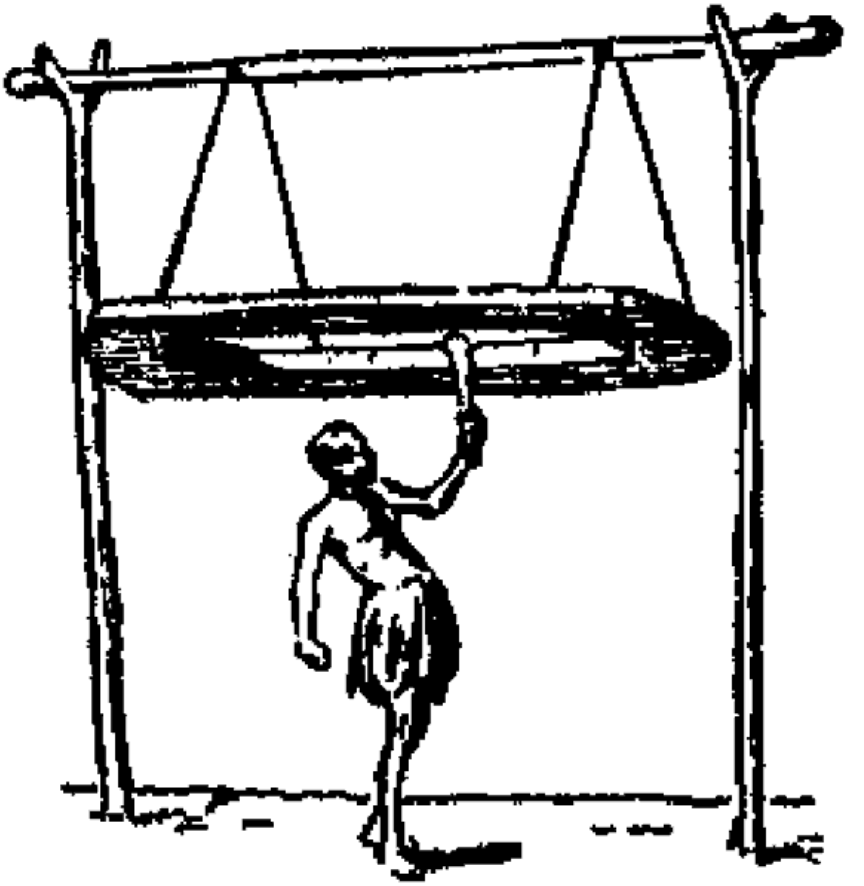
Él hizo lo siguiente: se apoderó de una vieja locomotora que había cerca, la encendió y, cuando tuvo presión suficiente, empezó a tocar el silbato con pitidos largos y cortos, como las señales del alfabeto Morse. Sus compañeros lo oyeron enseguida, comprendieron que quería hablarles y

le contestaron con una corneta. Entonces el explorador les transmitió un mensaje; ellos lo descifraron y quedaron prevenidos. Así libró a aquellos dos mil hombres de ser sorprendidos y capturados.

Algunas tribus de África se envían mensajes con tambores. Otras usan gongs de guerra de madera.



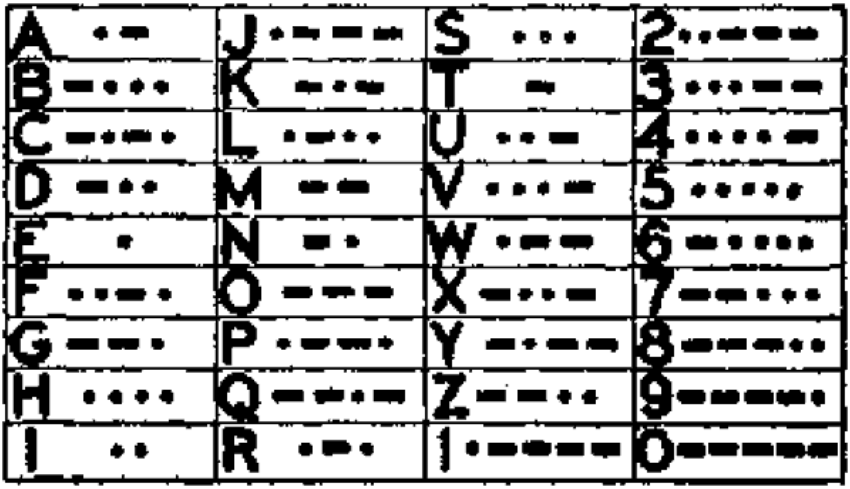
En África se usan unos tambores especiales para enviar mensajes de un poblado a otro.



He aquí otra clase de tambor de señales que usan los nativos de África.

Señales Morse y semáforo

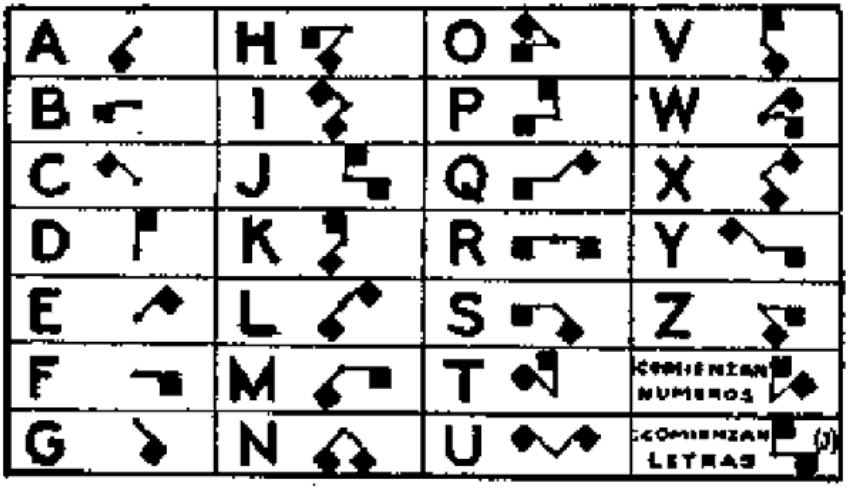
Todo scout debería aprender el código Morse de señales. En él, las letras y los números se forman con puntos y rayas, que pueden enviarse a distancia con banderas, con toques de corneta o con destellos de heliógrafo o de linterna eléctrica.



En el código Morse, las letras y los números se forman con puntos y rayas.

Semáforo

Las señales de semáforo se transmiten con los brazos y son mucho más fáciles de aprender. Cada letra se forma colocando los brazos, con una bandera en cada mano, en un ángulo distinto, pero hay que asegurarse de que las posiciones sean correctas. Los signos se aprenden tal como los ve el «lector». Dibujados pueden parecer complicados, pero en la práctica resultan más sencillos.



Las letras del semáforo se forman sosteniendo las banderas en ángulos diferentes.

El que transmite debe colocarse siempre de frente a la estación receptora. Llama su atención enviando la señal de llamada: VE-VE-VE. Cuando la estación receptora está preparada, responde con la señal de listo para recibir: K. Si no lo está, transmite la Q, que significa «esperad».

Cuando la estación receptora ha leído bien una palabra, envía la A. Si una palabra no recibe respuesta, la estación transmisora sabe que la receptora no la ha leído y la repite hasta que se la contestan.

Si la estación transmisora se equivoca, envía la señal de error, EEEEEEEE, y luego repite la palabra.

Para transmitir números se usan los números ordinarios del Morse; en semáforo, en cambio, se deletrean con letras. La estación receptora los comprueba repitiéndolos.

El final de palabra se indica con una pausa en las señales luminosas y de sonido, y con las banderas, bajándolas delante del cuerpo.

Estos son los signos de servicio y su significado:

- **VE VE VE:** llamada.
- **K:** «adelante». Es la respuesta a la VE si se está listo para recibir el mensaje.
- **Q:** «esperad». Es la respuesta a la VE si no se está listo para recibir el mensaje.
- **A:** «entendido». Sirve para contestar a todas las señales, salvo que se indique otra cosa.
- **Ocho puntos (en semáforo, ocho E):** «error». Sirve para corregir cualquier transmisión equivocada.
- **AR:** fin del mensaje.
- **R:** mensaje recibido correctamente (respuesta a AR).

Un mensaje se termina enviando la señal de final, AR. Si lo ha recibido bien, la estación receptora contesta con la señal de mensaje recibido: R.

Cuando sepáis el alfabeto Morse o el de semáforo, lo único que os hace falta es práctica. A un scout no se le pide que transmita frases largas, ni a grandes distancias, ni a mucha velocidad; solo se espera que conozca bien el alfabeto y que sepa leer y transmitir correctamente palabras o frases sencillas. Haced todo lo posible para que, cuando tengáis que mandar un mensaje a través de un campo extenso o de un cerro a otro, se pueda leer con facilidad.

Si queréis escribir un mensaje que deje intrigada a la mayoría de la gente, escribidlo con signos Morse o de semáforo en lugar de las letras normales. Aun así, a vuestros amigos que entienden de señales les resultará fácil leerlo.

Órdenes y señales

Todos los Guías llevan un silbato sujeto con un cordón. Deben conocer perfectamente las órdenes siguientes y enseñárselas a la Patrulla para poder dirigirla con ellas.

Órdenes de mando

- «Formad»: en línea.
- «Atención»: posición de firmes.
- «Descanso»: descanso en el sitio.
- «Sentaos»: sentados o tumbados en el sitio.
- «Romped filas».
- «Flanco derecho» y «Flanco izquierdo»: cada Patrulla, con sus scouts en línea, gira sobre los talones hacia ese lado.
- «Paso vivo»: caminad con garbo, arrancando con el pie izquierdo.
- «Paso gimnástico»: corred con los brazos sueltos.
- «Paso scout»: cincuenta pasos andando y cincuenta corriendo.

Señales con silbato

Cuando un Jefe de Tropa quiere reunir a su Tropa, toca con el silbato la llamada scout o una llamada especial de su Tropa.

Los Guías reúnen a sus muchachos con un toque de silbato seguido del grito de la Patrulla (el de su animal). Después llevan a la Patrulla a paso gimnástico hasta el Jefe de Tropa.

Estas son las señales de silbato:

1. Un toque largo: «Atención», «Silencio», «Esperad la próxima señal».
2. Un toque largo seguido de dos cortos: «En marcha».
3. Una serie de toques largos y cortos: «Reuníos».
4. Una serie de tres toques cortos: «Peligro», «Alerta», «Preparados».
5. Tres toques cortos seguidos de uno largo: es la señal del Jefe de Tropa para reunir a los Guías.
6. Un toque seguido de otro largo: «Señal entendida».

Todas las órdenes de silbato deben obedecerse al instante, a paso gimnástico, corriendo lo más deprisa posible y dejando lo que se esté haciendo.

Señales de mano

Si es necesario, los Guías de Patrulla también pueden hacerlas con el banderín.

- Agitar la mano varias veces a derecha e izquierda, o el banderín en horizontal: «No», «No importa», «Quedaos como estabais».
- Levantar la mano o el banderín con el brazo extendido y agitarlo despacio de derecha a izquierda, o bien una serie de toques lentos de silbato: «Más lejos», «Dispersaos».
- Levantar la mano o el banderín y agitarlo deprisa, o bien una serie de toques cortos y rápidos de silbato: «Volved», «Venid aquí».
- La mano o el banderín señalando en una dirección: «Id allí».
- Abrir y cerrar la mano, o mover deprisa el banderín de arriba abajo varias veces: «Corred».
- La mano o el banderín en alto, por encima de la cabeza: «Alto», «Parad».

Cuando un jefe grita un mensaje o una orden a un scout que está lejos, este, si entiende lo que se le dice, mantiene la mano a la altura de la cabeza. Si no lo entiende, se queda quieto sin hacer la señal, y el jefe lo repite más alto o le hace acercarse.

Inventad vuestras propias señales para dar otras órdenes a vuestra Patrulla.



Los pueblos de la Antigüedad tenían sus propias señales. He aquí una que siempre ha significado «atención».

Prácticas de señales en la Patrulla

- Preparad, encended y usad una hoguera para hacer señales de humo y de fuego.
- Practicad las señales de silbato y de brazos.

- Organizad competiciones dentro de la Patrulla para fomentar el ingenio de los muchachos a la hora de esconder mensajes en su ropa: a cada scout se le da un trocito de papel para que lo esconda encima. Formad parejas y que cada uno registre al otro hasta encontrar el mensaje. Gana el que conserve el suyo.
- Aquí tenéis una frase inglesa que podéis usar para practicar: *The quick brown fox jumps over the lazy dog* («El veloz zorro pardo salta sobre el perro perezoso»). En inglés contiene todas las letras del alfabeto.
- Cada Patrulla inventa su propio código secreto, y las demás intentan descifrarlo.
- Las Patrullas compiten para encontrar la forma más ingeniosa de enviar un mensaje Morse sin aparatos especiales.



He aquí una frase inglesa que podéis usar para practicar: «El veloz zorro pardo salta sobre el perro perezoso». En inglés contiene todas las letras del alfabeto.

Todas las prácticas de señales deben ser lo más reales posible. Desde el principio hay que transmitir letras sueltas para que se lean a la mayor distancia posible, y mejor al aire libre.

Juego de transmisión de mensajes

Mensajeros

Se elige a un scout para que lleve un mensaje a una plaza «sitiada»: un pueblo, una granja, una casa o una persona situada en un lugar determinado. El mensajero lleva prendida al hombro una tira de tela de color de por lo menos sesenta centímetros de largo, y tiene que llegar a la meta con ella en su sitio.

Los «sitiadores» deben impedir que llegue a su destino. Eso sí, no pueden acercarse a menos de trescientos metros de las líneas de defensa, cuyos límites se marcan de antemano. Al que el juez encuentre dentro de ese límite se le considera muerto por los defensores.

Para capturar al mensajero, el enemigo tiene que quitarle la tira que lleva en el hombro. Los sitiadores saben que el mensajero sale de un lugar determinado, a una hora determinada, a un kilómetro más o menos de la plaza sitiada, y pueden tomar las medidas que crean convenientes para capturarlo; pero no deben presenciar su salida.

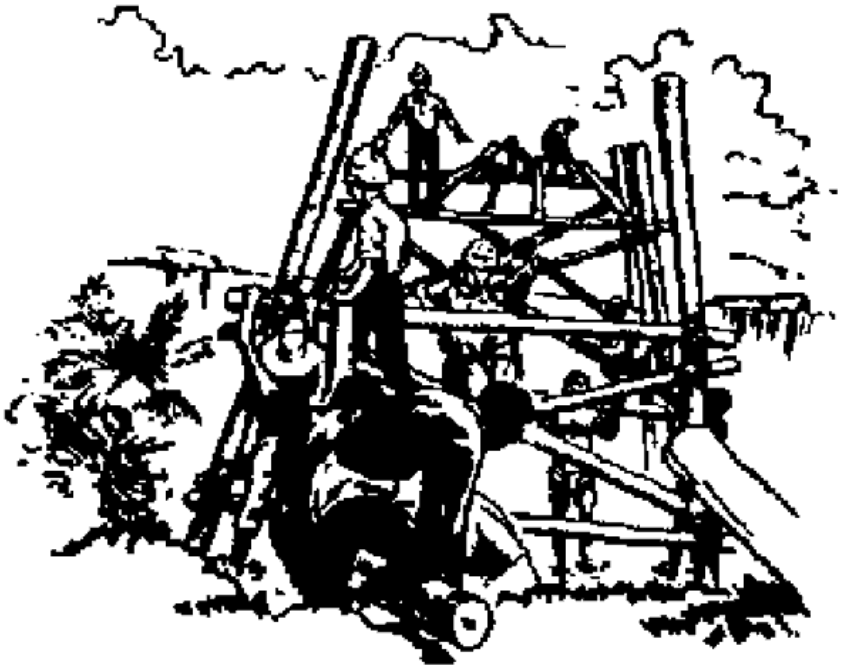
El juego puede hacerse en una ciudad, eligiendo dos casas: una como punto de partida y otra como plaza sitiada. El mensajero puede usar cualquier disfraz (menos de mujer), siempre que lleve prendida al hombro la tira de color.

3. Vida de campamento



Fogata 8. Exploración

Los exploradores son hombres que van en vanguardia abriendo camino en la espesura, o en cualquier otro lugar, para los que vienen detrás.



Cuando estuve de servicio en la costa occidental de África, tenía a mis órdenes a un buen número de scouts nativos. Como todos los scouts, intentábamos ser útiles de todas las formas posibles al grueso del ejército que venía detrás. No solo vigilábamos al enemigo y sus movimientos, sino que también hacíamos lo que podíamos por mejorar los caminos por los que tenía que pasar nuestro ejército, porque muchas veces no había más que una senda estrecha a través de la selva o de los pantanos. Así fue como nos convertimos en exploradores además de scouts.

Durante la marcha construimos cerca de doscientos puentes sobre otros tantos arroyos, atando troncos unos con otros. Cuando empecé esta tarea tan importante con mis scouts, descubrí que solo uno de cada mil

hombres sabía usar un hacha para talar árboles y que, salvo una compañía de unos sesenta hombres, los demás no sabían hacer un nudo, ni siquiera mal hecho.

Salvar vidas con nudos

Cuando llegué a Canadá, hace algunos años, acababa de ocurrir una tragedia en las cataratas del Niágara. Era pleno invierno. Tres personas —un hombre, su mujer y un muchacho de diecisiete años— cruzaban a pie un puente de hielo que se había formado sobre el río cuando, de repente, el hielo empezó a ceder y se rompió en parte. El hombre y su mujer se encontraron de pronto sobre un bloque de hielo que flotaba y se iba alejando poco a poco de la masa principal, y el muchacho, sobre otro.

A su alrededor, el agua estaba cubierta de bloques de hielo que giraban y chocaban entre sí, de modo que era imposible nadar, y tampoco habría sido posible acercarles un bote, aunque lo hubiera habido. Así que los tres estaban a merced de la corriente, mansa en aquel punto, pero que lenta y seguramente los arrastraba río abajo hacia los terribles rápidos que había a una milla (unos 1.600 metros) de allí.

La gente de la orilla veía el peligro en que se encontraban, pero, aunque se juntaron miles de personas, nadie parecía dar con la manera de salvarlos. La corriente tenía que hacerlos pasar bajo dos puentes que cruzaban el río antes de los rápidos.

Los pobres náufragos flotaron en esa dirección durante una hora. Desde los puentes, que se alzaban a ciento setenta pies (unos 52 metros) sobre el agua, se habían descolgado cuerdas para que pudieran agarrarse a ellas al pasar.

El muchacho consiguió agarrarse a una, y unas manos bondadosas empezaron a izarlo; pero, cuando ya estaba a cierta altura, el pobre no

pudo sostenerse más, cayó a la corriente helada y no se le volvió a ver.

El hombre del otro témpano también logró coger una cuerda e intentó atarla alrededor de su mujer, que se estaba desmayando, para que al menos ella pudiera salvarse. Pero allí la corriente era muy fuerte y él tenía las manos entumecidas, así que no fue capaz de anudar la cuerda; se le escapó de las manos y, unos segundos después, él y su mujer acabaron con sus penas en las aguas turbulentas de los rápidos.

¿Qué habríais hecho vosotros?

Es fácil pasarse de listo cuando las cosas ya han ocurrido, pero esta desgracia merece una reflexión. ¿Qué habríais hecho si hubierais estado allí? Porque el deber de un scout es pensar un plan y ponerlo en práctica en ocasiones como esta.

Un Jefe de Tropa canadiense me contó que, poco después del accidente, viajaba en tren y oyó a otros pasajeros hablar de ello. No sabían que él tenía relación con los scouts, y uno de ellos dijo: «Pues yo creo que, si hubiera habido allí un boy scout, habría encontrado la manera de salvar a esa pobre gente».

La gente suele pensar: «¿De qué sirve aprender cosas tan simples como hacer nudos?». Pues en aquel caso ese conocimiento habría podido salvar tres vidas.

Las cuerdas que se bajaron desde los puentes deberían haber tenido un par de lazadas en el extremo, para que las personas a las que se intentaba salvar pudieran pasárselas alrededor del cuerpo o meter por ellas las piernas y los brazos. Pero las cuerdas no tenían ninguna lazada, y los náufragos no sabían hacer esa clase de nudos, así que no pudieron salvarse.

Nudos útiles

Todo scout debe saber hacer nudos.

Hacer un nudo parece algo sencillo y, sin embargo, se puede hacer bien o mal, así que los scouts deben conocer la forma correcta de hacerlo. Una vida puede depender de un nudo bien hecho.

Un nudo bien hecho es el que aguanta cualquier esfuerzo y, sin embargo, se deshace con facilidad. Un nudo mal hecho es el que se suelta cuando tiene que resistir un tirón y que, cuando se intenta deshacer, está tan apretado que no hay manera de soltarlo.

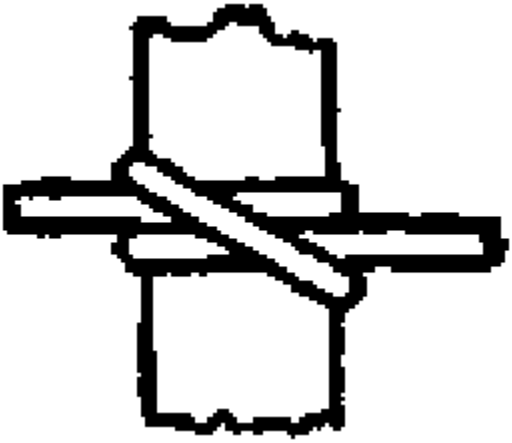
Estos son algunos nudos útiles y para qué sirve cada uno:

- **Nudo de rizo:** para atar vendas y cuerdas.
- **Vuelta de escota:** para unir dos cuerdas del mismo o de distinto grosor.
- **Nudo de pescador:** para unir dos cuerdas mojadas o resbaladizas.
- **Ballestrinque:** para atar una cuerda a un mástil en trabajos de exploración.
- **Cote doble o vuelta de braza:** para atar una cuerda a un poste.
- **Nudo de leñador:** para asegurar el extremo de una cuerda a un mástil o a un tronco.
- **As de guía:** hace una gaza que no se corre. Sirve para socorrer a alguien.
- **Nudo corredizo:** se puede acortar o agrandar a voluntad.
- **Ballestrinque doble:** se usa en lugar del ballestrinque y para los vientos de las tiendas.
- **Nudo de margarita:** para acortar una cuerda o para tensar una que esté floja.

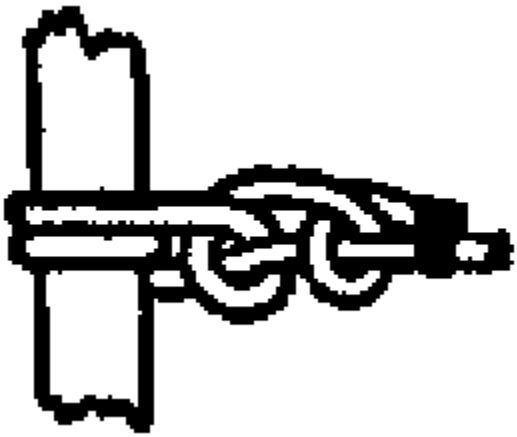
- **Arnés de hombre:** hace una gaza para arrastrar.
- **Silla de bombero:** tiene dos gazas para bajar a personas.



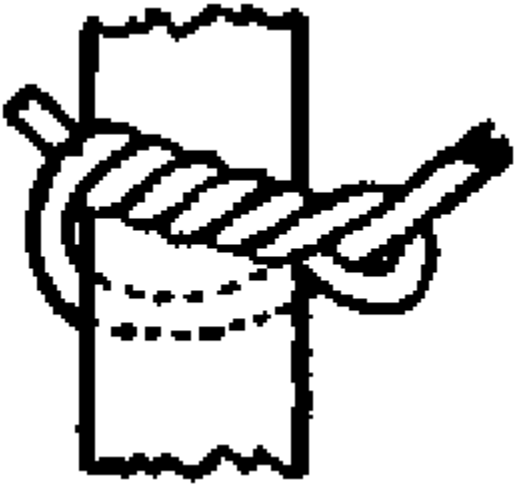
Vuelta de escota: para unir dos cuerdas del mismo o de distinto grosor.



Ballestrinque: para atar una cuerda a un mástil en trabajos de exploración.



Cote doble o vuelta de braza: para atar una cuerda a un poste.



Nudo de leñador: para asegurar el extremo de una cuerda a un mástil o a un tronco.



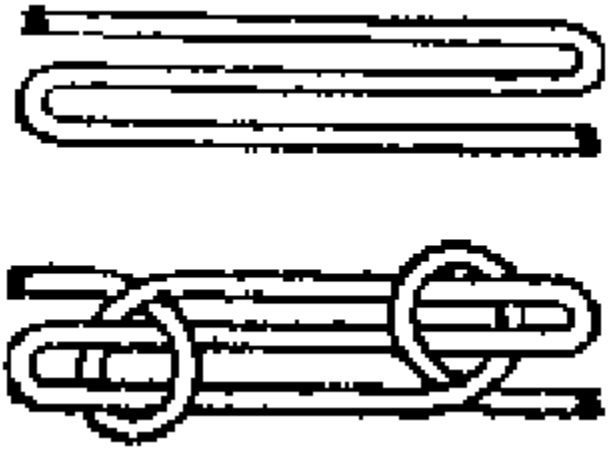
As de guía: hace una gaza que no se corre. Sirve para socorrer a alguien.



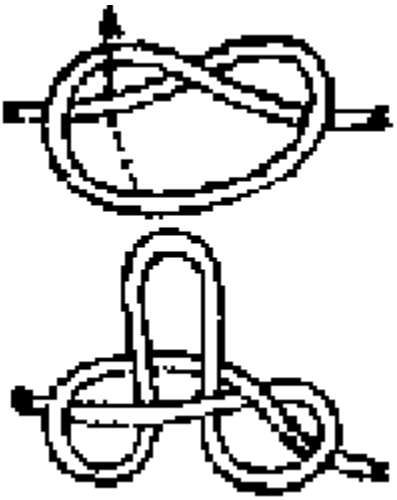
Nudo corredizo: se puede acortar o agrandar a voluntad.



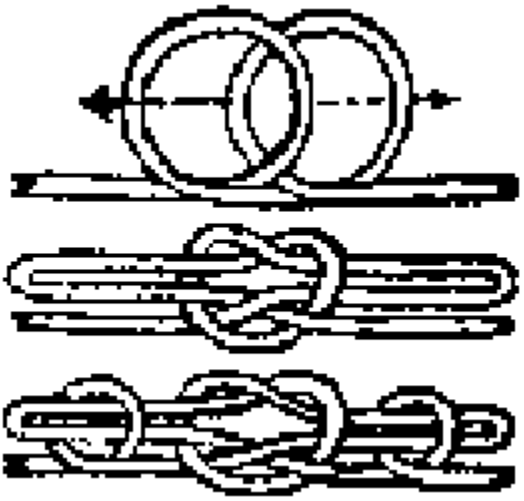
Ballestrinque doble: se usa en lugar del ballestrinque y para los vientos de las tiendas.



Nudo de margarita: para acortar una cuerda o para tensar una que esté floja.



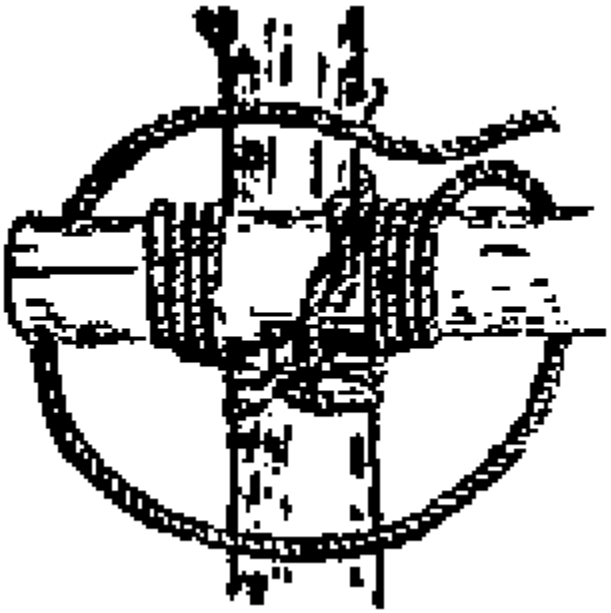
Arnés de hombre: hace una gaza para arrastrar.



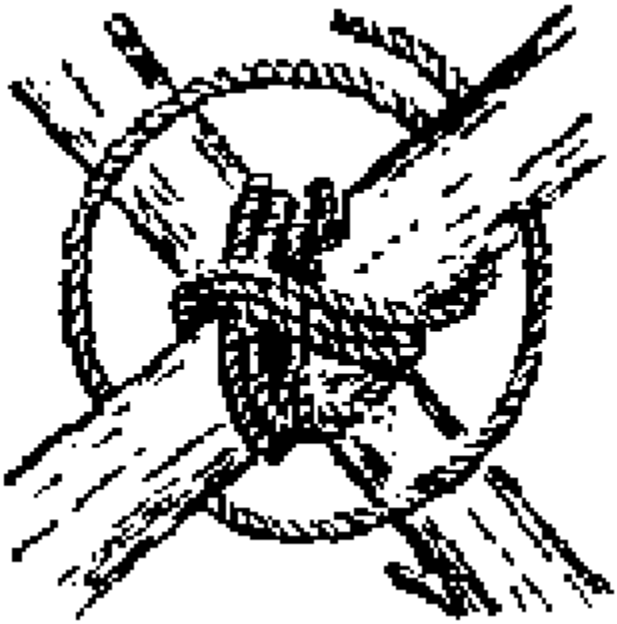
Silla de bombero: tiene dos gazas para bajar a personas.

Amarres

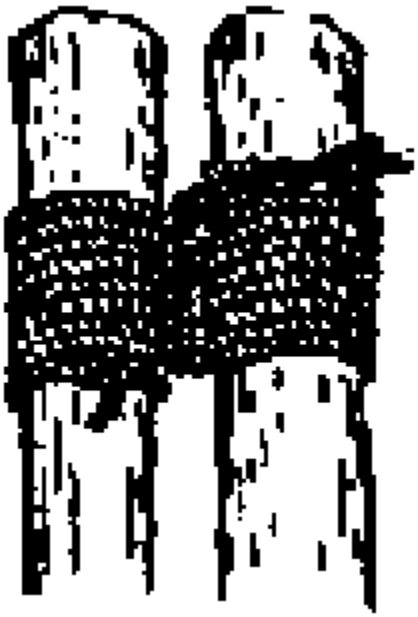
- **Amarre cuadrado:** se empieza con un ballestrinque. Se dan las vueltas principales y luego unas vueltas de ajuste en ángulo recto con ellas. Se termina con un ballestrinque.
- **Amarre diagonal:** se empieza con un nudo de leñador alrededor de los dos postes. Se dan vueltas alrededor y luego otras de ajuste. Se termina con un ballestrinque.
- **Amarre redondo:** se hace un ballestrinque alrededor de uno de los postes, se dan unas vueltas alrededor de los dos postes, se aprieta y se termina con un ballestrinque.



Amarre cuadrado.



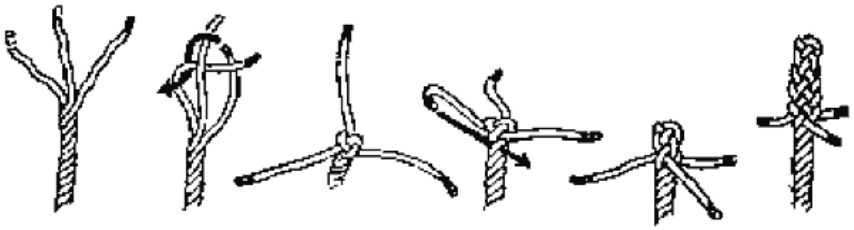
Amarre diagonal.



Amarre redondo.

Piñas o remates

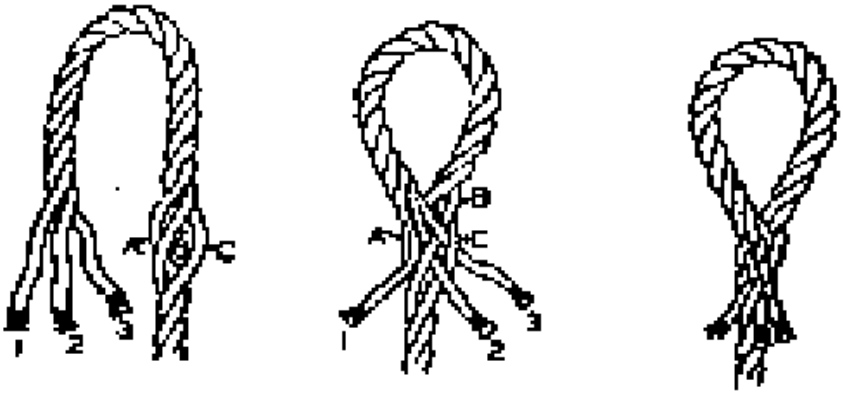
- **Remate en punta:** evita que la cuerda se deshilache. Se destuercen los cordones del extremo y se entrelazan formando una corona. Luego se pasa cada cordón por encima del que tiene al lado y por debajo del siguiente, metiéndolo en el cuerpo de la cuerda. Se repite tres veces.



Remate en punta.

Empalmes

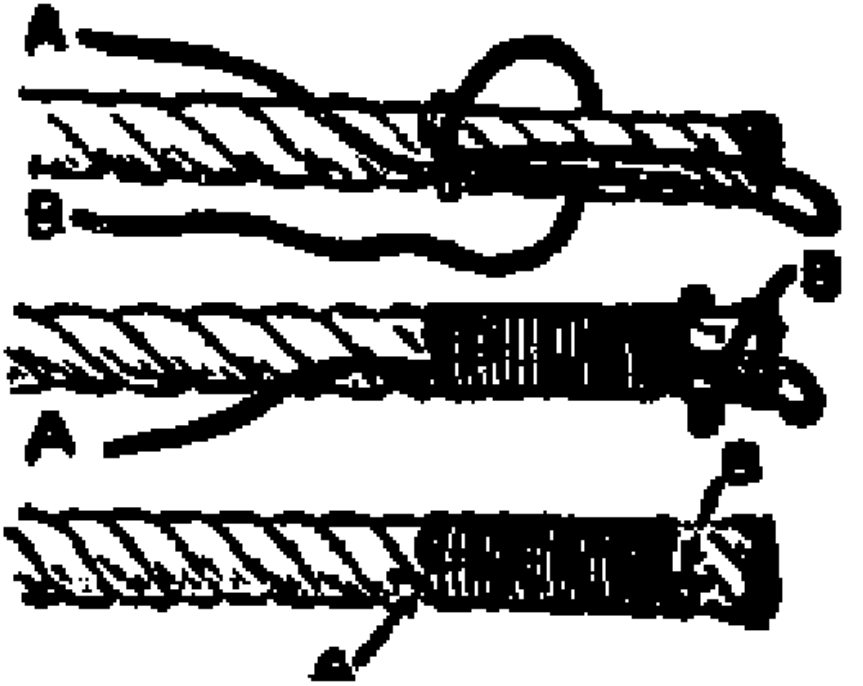
- **Empalme corto:** une dos cuerdas. Se destuercen los extremos de las dos cuerdas, se juntan y se entrelazan sus cordones. Se pasa cada cordón por encima del que tiene al lado y por debajo del que le corresponde en el cuerpo de la otra cuerda. Se repite.
- **Empalme de ojo:** forma una gaza permanente en el extremo de una cuerda. Se destuerce la punta de la cuerda y se forma una gaza de buen tamaño. Se pasa cada cordón, por turno, por debajo del que le corresponde en el cuerpo de la cuerda, y se sigue como en el remate en punta, repitiéndolo tres veces.



Empalme de ojo.

La mejor manera de aprender a hacer nudos es que te los enseñe alguien que sepa. Hay que practicar mucho, porque si no se olvidan enseguida. Usad trozos de cuerda o de cabo, y no cordelitos ni cordones de zapatos. Los que acabamos de ver son algunos de los nudos que todo scout debe conocer y usar cuando ata un cordel o una cuerda.

Para que el extremo de una cuerda no se deshilache, hay que hacerle un ligado especial, que consiste en enrollar varias veces un trozo de bramante alrededor de la punta de manera que no se vean los cabos del bramante. Hay varias formas de hacerlo. Esta es fácil y eficaz: se coloca a lo largo del extremo de la cuerda un trozo de bramante doblado en forma de lazada. Después se da vueltas con el cabo más largo del bramante, una y otra vez, alrededor de la cuerda, hasta llegar a medio centímetro de la punta, y se pasa por la lazada. Entonces se tira con fuerza del otro cabo, pero sin dar tirones para que no se rompa: así se arrastra el cabo largo por debajo de las vueltas hasta que queda oculta al menos la mitad. Por último, se corta lo que sobre de las dos puntas.



Ligado del extremo de una cuerda para que no se deshilache.

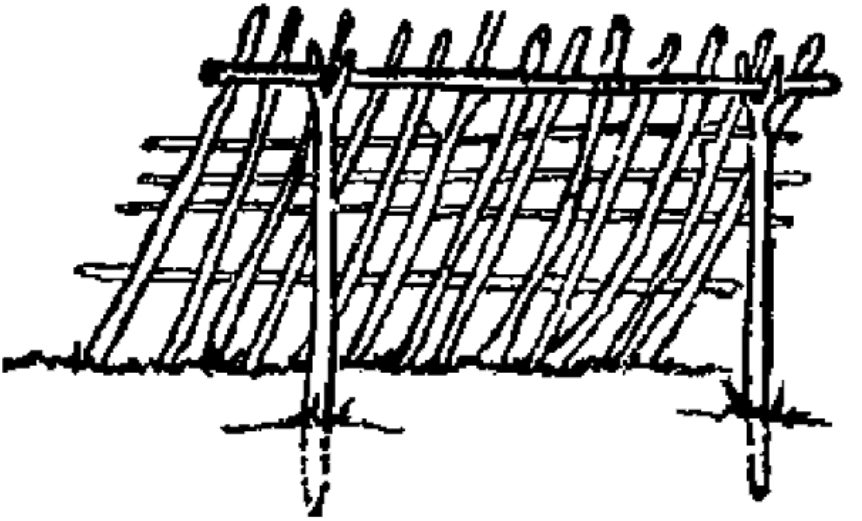
En el oeste de África no teníamos cuerdas, así que nos valíamos de enredaderas resistentes y de mimbres finos o ramas largas y flexibles, que hacíamos todavía más manejables pisando un extremo y retorciendo el otro con la mano todo lo posible. Con el sauce y el avellano se hacen buenos mimbres. Con estos materiales no se pueden hacer todos los nudos que se hacen con una cuerda, pero, en general, sí se puede hacer un nudo de leñador.

Construcción de chozas

Para vivir con comodidad en el campamento, un scout debe saber construirse un refugio de vivac donde pasar la noche, o una choza si va a acampar durante mucho tiempo. El tipo de refugio dependerá del lugar y del tiempo que haga.

Fijaos en la dirección en que suele soplar el viento y colocad el refugio con la entrada justo en el lado contrario y el fuego delante. Si acampáis en un bosque y tenéis permiso para usar los árboles, podéis construir varios tipos de refugio.

El refugio de vivac es la choza más sencilla, y se levanta rápidamente. Se construye clavando bien en el suelo dos ramas gruesas terminadas en horquilla, sobre las que se apoya otra rama a modo de caballete. Contra este se inclina una serie de palos con ramas atravesadas, paralelas al suelo, que sirven de soporte a la paja, las palmas o cualquier otro material que se use para cubrirlo. Todo el armazón debe quedar perpendicular a la dirección del viento.



El refugio de vivac es una choza sencilla que se construye rápidamente.

Si el refugio es para una sola persona, puede ser muy pequeño: un metro de alto en la parte delantera, otro de ancho y dos de largo. El fuego debe hacerse a un metro veinte por delante, y hay que tumbarse a lo largo del armazón.

Si es para más de una persona, hay que hacerlo de dos metros de alto en la parte delantera por dos de ancho, de manera que varias personas puedan tumbarse a lo largo, una junto a otra, con los pies hacia el fuego.

Cómo cubrir la choza

Hay que empezar a cubrir el armazón por abajo, con capas superpuestas, igual que se colocan las tejas de un tejado, para que no entre el agua. Para cubrirlo se pueden usar ramas de árboles de hoja perenne, hierba, juncos, tepes, corteza de árbol, tablas o tejamaniles y ramitas, o brezo bien entretejido.

En general, conviene poner encima de la cubierta terminada unas ramas o palos gruesos que la sujeten por si se levanta un viento fuerte.

Si se quiere construir una choza completa, puede hacerse con una vertiente a cada lado, apoyadas las dos en el caballete. Pero una sola vertiente, con la hoguera delante, es más que suficiente para casi todo el mundo.

Otras chozas

Otra manera de construir una choza es apoyar un palo de dos metros en la horquilla de un árbol pequeño que esté a metro y medio del suelo, colocar después palos laterales contra él y cubrirlo todo igual que el refugio de una vertiente, pero cuidando siempre de que la entrada quede de espaldas al viento.



Un palo apoyado en la horquilla de un árbol puede servir de armazón a una choza.

Cuando no hay palos, se puede hacer lo mismo que los nativos del sur de África: amontonar maleza, brezo o algo parecido para formar un muro semicircular que proteja del viento, y encender la hoguera en la abertura.



Este refugio se llama «wab» entre los nativos de Somalilandia.

Los zulúes construyen sus chozas clavando en el suelo, en semicírculo, una serie de varas largas que doblan hacia el centro, donde atan todas las

puntas. Después entretejen entre ellas, en horizontal, juncos suficientes para formar una especie de jaula redonda, que cubren de abajo arriba con capas superpuestas de paja bien sujetas al armazón. A veces dejan un agujero arriba, en el centro, que hace de chimenea.



La choza zulú se empieza clavando en semicírculo una serie de varas largas cuyas puntas se unen después en el centro.

Los pieles rojas construyen su tipi atando varios palos largos en forma de pirámide y cubriéndolos con trozos de tela o de piel cosidos entre sí.

Si la tienda o la choza da demasiado calor al sol, hay que poner sobre el techo unas mantas o capas de paja más gruesas. Cuanto más grueso sea el techo, más fresco estará el refugio en verano. Si la choza es muy fría, engrosad las paredes por la parte de abajo o levantad por fuera, alrededor de la base, un murete de tepes de unos treinta centímetros de alto.

No olvidéis nunca cavar una zanja alrededor de la choza para que no se inunde si llueve con fuerza durante la noche.

El hacha

Un hombre de los bosques tiene que saber usar muy bien el hacha. Para manejarla con soltura hay que empezar por aprender cómo se usa y después practicar mucho.

Solo los malos operarios se quejan de la herramienta; así que, antes de empezar a trabajar, hay que asegurarse de que el hacha está en buen estado.

Vuestra hacha debe ser de leñador, con una cabeza de casi kilo y medio. Aseguraos de que el mango sea perfectamente recto y esté alineado con la cabeza y el filo. Para comprobarlo, mirad a lo largo del mango con el filo hacia arriba. Si el filo no está en línea recta con el mango, los cortes saldrán defectuosos.

Cómo afilar el hacha

Hay que comprobar que el hacha tenga de verdad buen filo, y no solo un filo pasable. Un hacha mellada sirve para derribar un árbol tan poco como una navaja sin filo para sacar punta a un lápiz. Así que hay que aprender a afilar el hacha en una piedra de amolar mientras se está en la civilización, donde hay piedras de esas y gente que puede enseñarte a hacerlo.



¡Pobre Tomasito! Se olvidó de afilar el hacha, y así solo consigue golpear el árbol.

para el siguiente. Como no podíamos llevar piedras de amolar, llevábamos unas limas finas con las que podíamos afilarlas.

Muchos hombres de los bosques veteranos llevan limas así para mantener afiladas sus hachas. Entre ellos hay un dicho: al mejor amigo se le puede prestar el último dólar, pero el hacha nunca, a no ser que estés seguro de que es un buen leñador y no le mellará el filo.

Cómo cuidar el hacha

Solo un tonto va dando hachazos por todas partes: a los árboles, a las raíces, a las ramas caídas en el suelo. Así no solo estropea árboles valiosos, sino que, cada vez que golpea la tierra o las piedras, mella el filo. Y cuando se cansa, tira el hacha en cualquier sitio, donde alguien que pase descalzo por la noche puede cortarse un pie.

Cuando no uséis el hacha, clavadla en un tocón y dejadla allí hasta que volváis a necesitarla, o hacedle una funda de madera, o guardadla en su funda de cuero.

Uso del hacha

Al usar el hacha, el Pie Tierno suele intentar compensar su mala puntería dando golpes más fuertes. Si lo ve alguien que sabe, no podrá evitar sonreír y pensar en el dolor de espalda que le espera, igual que el que tuvo él la primera vez que usó un hacha.

No hay que dar los golpes con demasiada fuerza. Lo importante es apuntar bien, para que caigan exactamente donde uno quiere. El balanceo del hacha y su propio peso harán el resto. Dad los golpes en diagonal, no de frente.

Un buen leñador usa la mano izquierda con la misma habilidad que la derecha, y eso se consigue con un poco de práctica.

Tala de árboles

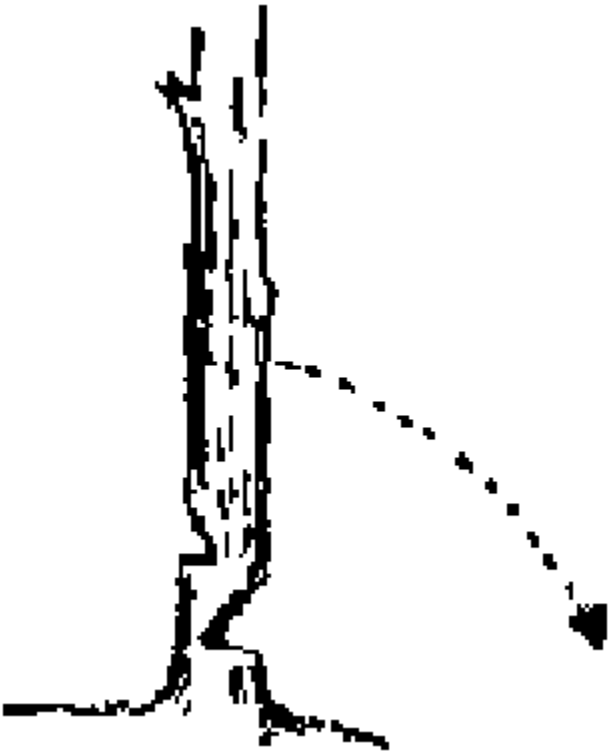
Cuando se trata de talar un árbol con algún fin útil, lo primero que hay que hacer es conseguir el permiso necesario.

Para empezar, hay que quitar las ramas que estorben el balanceo del hacha y que podrían echar a perder vuestra puntería. Quitad también las zarzas y otras cosas que puedan desviar el golpe en el momento crítico. Haced que los que os miran se mantengan bien apartados de vosotros.

Para talar un árbol se quita un trozo del lado hacia el que se quiere que caiga y después se hace otro corte en el lado opuesto. Preparad bien vuestro plan, de modo que el árbol caiga en una dirección en la que no haya otros árboles que le estorben o que lo retengan con sus ramas.

Empezad el primer corte haciendo dos marcas, la de arriba separada de la de abajo una distancia igual al grosor del árbol. Luego dad, alternativamente, un golpe horizontal en la marca inferior y otro en diagonal hacia abajo desde la superior, y sacad el trozo que queda entre los dos. Seguid así hasta llegar al centro del árbol.

Entonces id al lado opuesto y haced allí otro corte, unos diez centímetros más arriba que el anterior.



Úsense dos cortes para talar un árbol; el más bajo, del lado hacia el que se quiere que caiga.

Sacad buenas tajadas en cada golpe; no os conforméis con astillas, que solo le harán ver a quien pase por allí que ha estado trabajando un pie tierno. Todo depende de la buena puntería. Cuando el árbol cae, hay que tener cuidado con el extremo inferior del tronco, el que queda entre los dos cortes, porque muchas veces salta hacia atrás. Por eso no hay que ponerse nunca justo detrás del árbol. Varios pies tiernos han muerto por esta

eos hacia delante y a la vez hacia un lado, alejándoos del extremo del tronco.

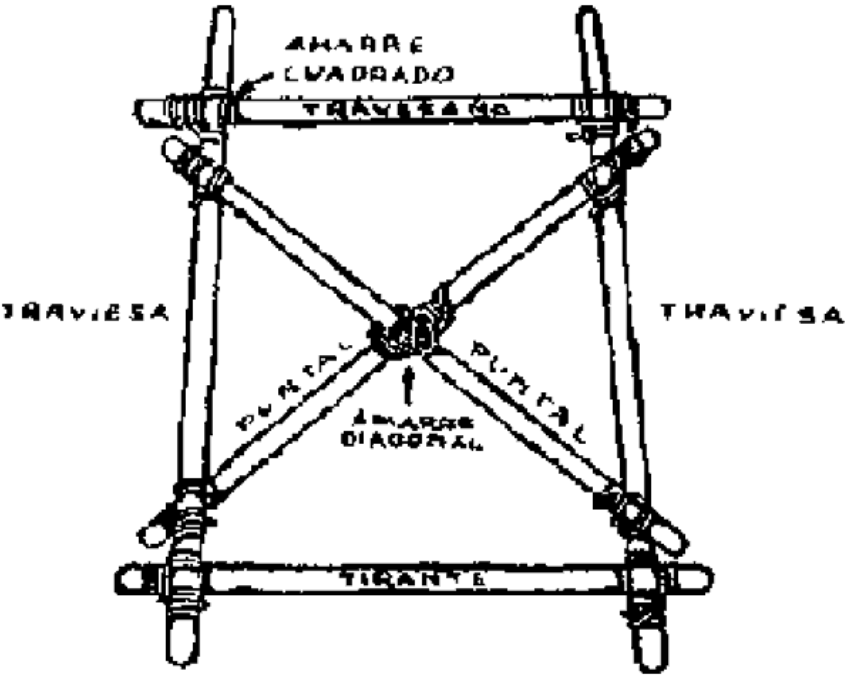
Desramado y corte de leña

Una vez que el árbol ha caído, hay que desramarlo, es decir, quitarle todas las ramas para dejar el tronco limpio. Se trabaja desde la base hacia la copa. Cortad cada rama desde abajo y lo más cerca posible del tronco.

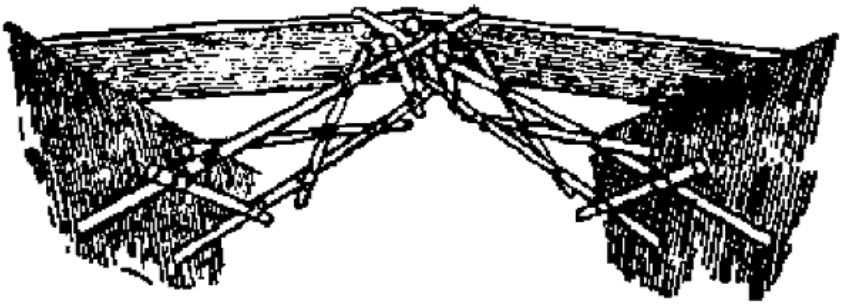
Después, el tronco se corta en trozos, y a eso se le llama hacer leña. Se corta de fuera hacia dentro, hasta la mitad del grosor. Luego se le da la vuelta al tronco y se hace lo mismo por el lado opuesto, hasta que el trozo se separa.

Construcción de puentes

Un puente sencillo puede construirse con dos caballetes. Todos los amarres son cuadrados, excepto el del centro de los palos cruzados.



El esquema muestra cómo se arma cada caballete. Todos los amarres son cuadrados, excepto el del centro de los palos cruzados.



Un puente sencillo puede construirse con dos caballetes.

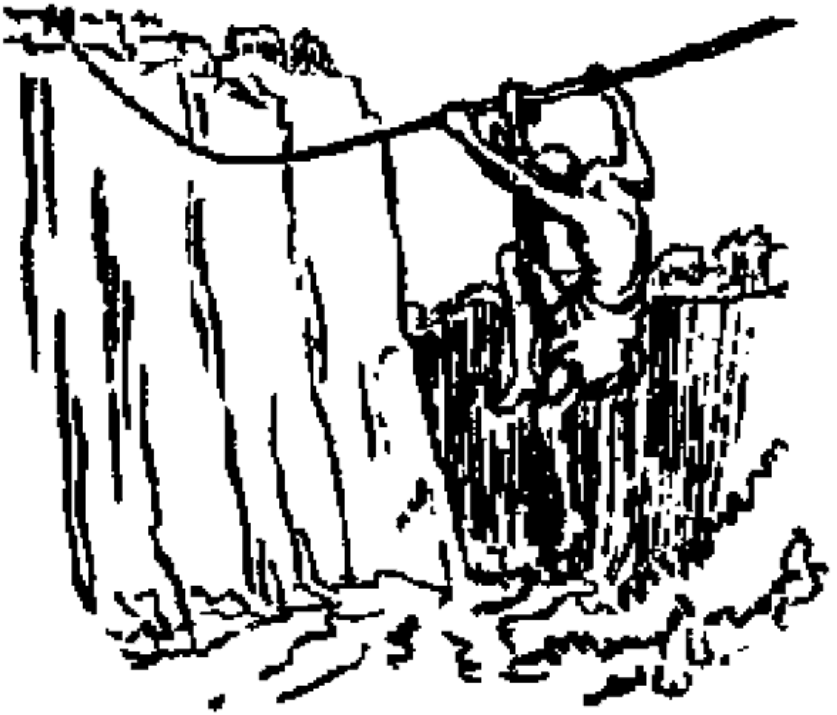
Como ya os he contado, en el país de los ashanti mil scouts, que hacían a la vez de exploradores, tuvieron también que construir cerca de doscientos puentes, y hacerlo con el primer material que tenían a mano.

Hay muchas maneras de construir puentes. Los puentes de los exploradores se hacen, por lo general, uniendo palos con amarres.

En la India, en el Himalaya, los nativos construyen puentes con tres cuerdas tendidas de una orilla a otra del río y unidas de trecho en trecho por palos en forma de V, de modo que una cuerda sirve de paso y las otras dos de barandillas, una a cada lado. Estos puentes se mueven un poco, pero aun así se puede pasar por ellos y son fáciles de construir.



En el Himalaya, los nativos construyen puentes con tres cuerdas.



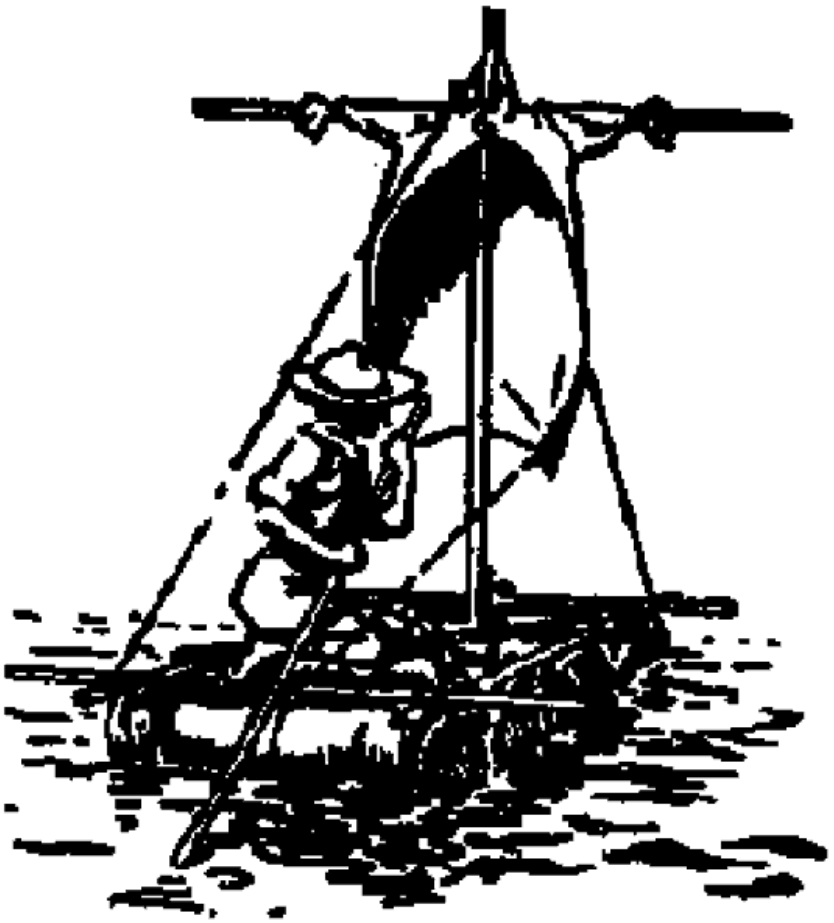
Algunos puentes de Cachemira, en la India, están hechos con una sola cuerda.

La manera más sencilla de tender un puente sobre un arroyo estrecho y hondo es derribar un árbol para que quede atravesado sobre él, o dos o tres si hace falta. Después, con una hachuela, se puede aplanar la cara de arriba. Si además se le pone un pasamanos, se tiene un puente magnífico.



Tomasito, el Pie Tierno, construye un puente. Vuestros nudos son los que dan resistencia a vuestro puente; los de Tomasito han arruinado el suyo.

También se pueden usar balsas para cruzar ríos. Se pueden construir dentro del agua, si el río no es muy profundo, o fuera de ella en caso contrario. Cuando la balsa está terminada, se sujeta por uno de sus extremos río abajo y se empuja el otro, dejando que la corriente la coloque en posición.



Una balsa sencilla se puede construir con «salchichas» de paja y hojas secas envueltas en tela impermeable y atadas a un marco de bordones scouts.

Medidas personales

Todo explorador debe conocer con exactitud sus propias medidas en los puntos siguientes. Os doy las medidas medias de un hombre:

- De la uña al nudillo del pulgar, o el ancho de ese mismo dedo: dos centímetros y medio.
- La distancia entre las puntas del pulgar y del índice, con la mano abierta: veinte centímetros.
- La distancia entre las puntas del pulgar y del meñique: veintidós centímetros y medio.
- La distancia entre la muñeca y el codo (que es también la longitud de vuestro pie): veinticinco centímetros.
- Del codo a la punta del índice: treinta y dos centímetros y medio.
- Con los brazos extendidos, la distancia de la punta del dedo corazón de una mano a la de la otra, medida que se llama «braza», es casi igual a vuestra estatura.
- El pulso normal es de setenta y cinco pulsaciones por minuto. Cada pulsación dura algo menos de un segundo.
- Paso: el paso mide setenta y cinco centímetros. Doscientos pasos son ciento cincuenta metros. Andando deprisa, se recorren cien metros en un minuto y seis kilómetros en una hora.

Cálculo de distancias

Todo scout debe ser capaz de calcular distancias, desde un centímetro hasta un kilómetro o más. Si recordáis con precisión vuestras propias medidas, os ayudarán a medir otras cosas. También es útil hacer muescas en el bordón cada centímetro y cada diez centímetros, hasta llegar al metro.

En una excursión, las distancias se calculan por el tiempo que se lleva andando y la velocidad a la que se ha ido. Por ejemplo, si se ha caminado durante hora y media, se puede calcular que se han recorrido unos nueve kilómetros.

La distancia también se puede calcular por el sonido. Si se ve el fogonazo de un cañón disparado a lo lejos y se cuentan los segundos que pasan hasta que se oye la explosión, se puede saber a qué distancia está uno del cañón. El sonido viaja a trescientas sesenta y cinco yardas por segundo, tantas yardas como días tiene el año; en metros son unos trescientos treinta y cuatro.

Comprobad los datos siguientes con vuestra propia observación. A cincuenta metros se ven con claridad la boca y los ojos de una persona. A cien metros, los ojos parecen puntos. A doscientos metros todavía se distinguen los botones y otros detalles del uniforme. A cuatrocientos metros se ve el movimiento de las piernas. A quinientos metros se distingue el color del uniforme.

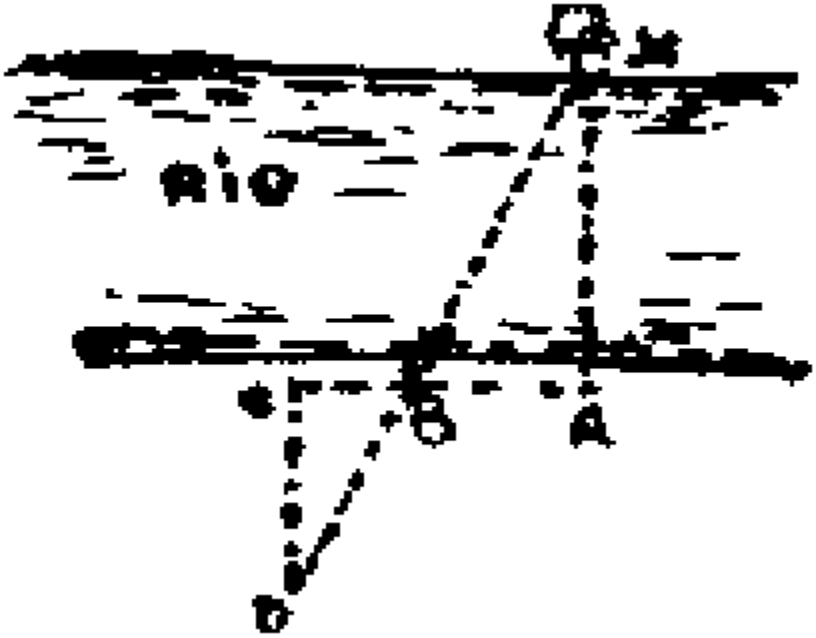
Para calcular distancias mayores, escoged un punto intermedio, calculad a qué distancia está y luego doblad la cifra. Otra forma de hacerlo es estimar la mayor distancia a la que puede estar el objeto y la menor, y quedarse con la media.

Los objetos parecen estar más cerca de lo que en realidad están cuando les da la luz de lleno, cuando se ven a través de la lluvia o de la nieve y cuando se miran cuesta abajo, o cuesta arriba en una colina. Parecen estar más lejos cuando están en la sombra, cuando se ven al otro lado de un valle, cuando el fondo es del mismo color que ellos, cuando el que los observa está tumbado o de rodillas y cuando hay espejismo.

Distancia a través de un río

Para calcular la anchura de un río, escoged en la orilla opuesta un objeto X, como un árbol o una roca, que quede enfrente del punto A en el que estáis vosotros. Caminad unos noventa metros en ángulo recto con la línea AX; a los sesenta metros, clavad una estaca o poned una piedra (B).

Al terminar el recorrido, es decir, treinta metros más allá de B, en el punto C, girad a la derecha en ángulo recto y caminad tierra adentro contando los pasos hasta que la estaca y el árbol queden en línea. El número de pasos será igual a la mitad de la distancia entre A y X.



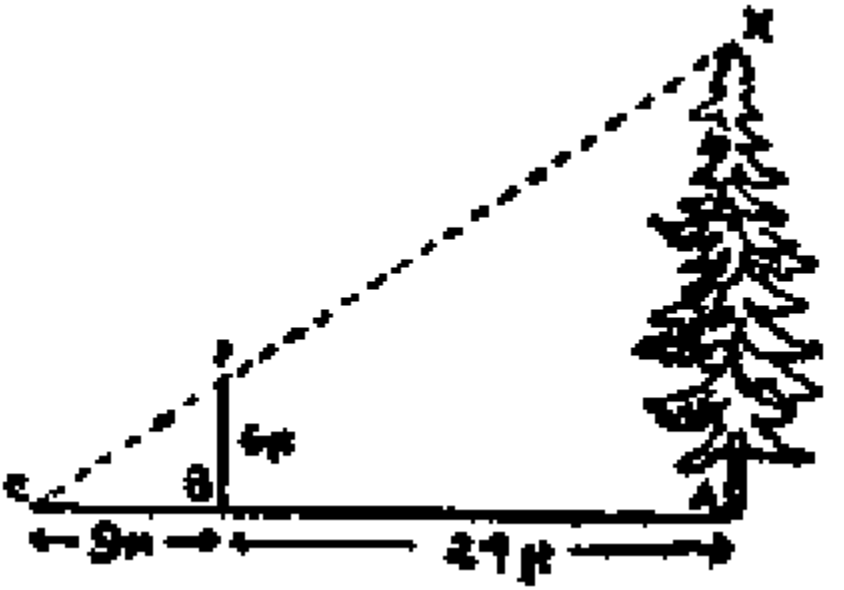
Trazando dos triángulos, como en el diagrama, se puede calcular la anchura de un río.

Cálculo de alturas

Un scout también debe saber calcular alturas, desde unos centímetros hasta cientos de metros. Debería ser capaz de estimar la altura de una cerca, la profundidad de una zanja, la altura de un terraplén, de una casa, de un árbol, de una torre, de un carro o de una montaña. Es fácil cuando se

ha cogido práctica a base de probar muchas veces, pero es muy difícil enseñarlo en un libro.

Para averiguar la altura de un objeto, como una casa o un árbol, alejaos de él nueve metros y clavad allí el bordón, dejando a otro scout para que lo sostenga en vertical. Después caminad un metro más, hasta completar diez. En ese punto, poned el ojo a ras de suelo y mirad hacia la copa del árbol mientras el otro scout desliza la mano arriba y abajo por el bordón, hasta que vuestro ojo, su mano y la copa del árbol queden en la misma línea. Medid en el bordón la distancia, en decímetros, del suelo a la mano: esa cifra, en metros, será la altura del árbol.



Podéis averiguar la altura de un árbol con la ayuda del bordón scout marcado en centímetros.

Pesos y números

También deberíais saber calcular pesos: el de una carta, un pescado, un saco de salvado o un hombre, juzgando por su aspecto. Vuelvo a repetir que estas cosas solo se aprenden con la práctica.

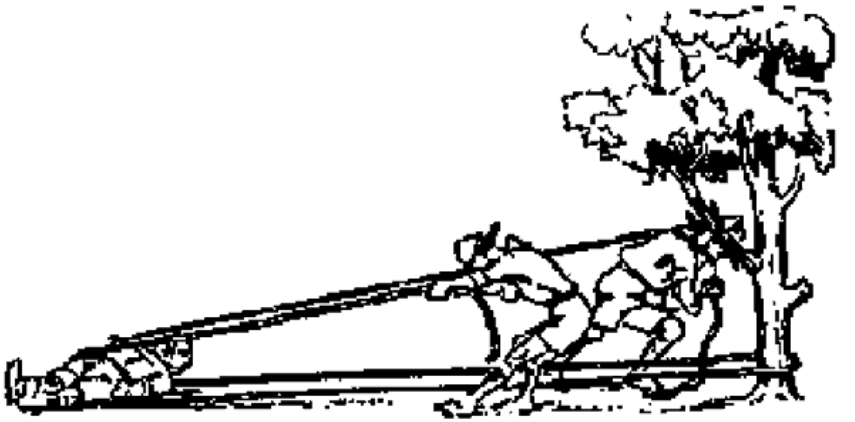
Aprended también a calcular cantidades, a decir a simple vista, aproximadamente, cuántas personas hay en un grupo, en un autobús o en una multitud, cuántas ovejas hay en un rebaño, cuántas canicas en una bandeja, y cosas por el estilo. Podéis practicar en cualquier momento, en la calle y en el campo.

Prácticas de exploración por patrullas

Practicad la ejecución de nudos en el menor tiempo posible mediante competiciones por parejas. La pareja que pierda competirá con otra, y así hasta encontrar la más lenta. De este modo, que sirve para practicar cualquier materia scout, los peores son los que más practican, y la competencia por no quedar los últimos es tanta o mayor que la de ser los mejores y ganar un premio.

Las competiciones de nudos a oscuras son muy divertidas. El Guía nombra el nudo que hay que hacer y apaga las luces durante unos segundos. También se puede hacer con los ojos vendados, y así no hace falta apagar la luz.

Construid maquetas de puentes con vuestros bordones, atándolos unos a otros con cuerdas o cables.



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

Juegos

Paso scout

El juez coloca a tres personas o grupos en distintos lugares, formando un semicírculo, a una distancia de entre trescientos y mil doscientos metros del punto de partida. Cada grupo va vestido de manera diferente o lleva algo que lo distinga de los demás y de la gente entre la que esté mezclado, por ejemplo, un bastón, un paquete o un periódico. También puede estar con una rodilla en tierra o en alguna otra postura que lo distinga de las personas que lo rodean. El juez marca un recorrido circular de medio kilómetro en el que estén señalados los tres puntos y, si es posible, algunos obstáculos que haya que saltar.

Los participantes salen hacia el punto número 1, donde el juez les indica en qué dirección deben buscar los grupos que tienen que observar. Al ver cada grupo, cada participante escribe un informe con estos datos:

1. Cuántas personas hay en el grupo.
2. Cómo van vestidas o cómo se las puede identificar.
3. Su posición respecto a algún punto de referencia.
4. A qué distancia calcula que estaban del observador.

Hecho esto, corre al punto siguiente y hace lo mismo con ese grupo, y así sucesivamente, hasta llegar a la meta, donde entrega su informe.

Puntuación. Se dan cinco puntos por la descripción correcta y completa de cada grupo, es decir, quince puntos en total. Se resta un punto por cada cinco segundos de retraso respecto al primero en llegar. También se restan puntos o medios puntos por las omisiones o errores del informe.

Fogata 9. Campamentos

Hay quien habla de las penalidades del campamento. Pues bien, un pie tierno puede pasarlo mal en el campamento y encontrarse incómodo, pero un scout veterano no lo pasa mal allí: sabe lo que hay que hacer para estar cómodo. Si no tiene tienda, no se sienta a tiritar y a refunfuñar, sino que se construye un refugio o una choza. Escoge el sitio adecuado para que no se le inunde si llueve o hay tormenta. Enseguida enciende un buen fuego y se prepara una buena cama con helechos y paja.



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

Un scout veterano tiene recursos de sobra. Siempre encuentra la manera de salir de cualquier dificultad o incomodidad.



Terreno

Cuando se va de campamento, lo primero es decidir dónde se va a montar y qué clase de campamento va a ser.

Cuanto más cerca esté de vuestras casas, menos gastaréis en el viaje. Para mí, el mejor sitio para acampar es cerca de un bosque donde a uno le dejen cortar leña y construir chozas. Así que, si conocéis a algún vecino que os quiera prestar un rincón de su bosque, ahí tenéis vuestra oportunidad. Recordad que en los bosques el suelo es húmedo y que los árboles siguen goteando un buen rato después de que haya dejado de llover. Si encontráis una choza que no cale, ya no necesitaréis tienda. La orilla del mar también ofrece buenos terrenos para acampar, siempre que se puedan conseguir botes y haya un sitio para nadar. Alguna vez podréis conseguir

un cobertizo de botes donde alojaros, pero no olvidéis que necesitáis agua potable y leña.

También podéis ir a la montaña, a los páramos o a la orilla de un río, y pedir permiso para montar allí el campamento.

Al escoger el sitio hay que pensar en cómo estará si el tiempo se pone lluvioso y ventoso. Escoged, por tanto, el lugar más seco y resguardado, y a la vez el más cercano al agua. Recordad que una buena fuente de agua es de la mayor importancia, y aseguraos de que el agua para beber sea potable.

Campamentos volantes

Muchos scouts prefieren un campamento ambulante a uno fijo. Desde luego, el campamento ambulante es más divertido que el fijo, porque se disfruta del cambio constante de paisaje, pero para eso hace falta buen tiempo.

Al planear vuestra excursión, lo primero que debéis hacer es elegir la zona del país que vais a recorrer y marcar en el mapa los lugares donde vais a pasar la noche. Veréis que podréis caminar unos ocho kilómetros al día.

Quizá os convenga construiros un carro para llevar la tienda, las mantas, las sábanas, los impermeables, etc.

Al final de cada jornada tendréis que pedir permiso a algún granjero para plantar la tienda en su terreno o para dormir en su granero, sobre todo si llueve.

Tiendas de campaña

Antes de decidir qué tienda vais a comprar, tenéis que pensar si la vais a usar en un campamento fijo o en uno ambulante.

Para un campamento fijo prefiero la que usan los exploradores, llamada tienda canadiense o de paredes. Es la mejor en cuanto a comodidad y la que mejor hace que el campamento se vea ordenado. Si tiene doble techo, será impermeable de verdad, aunque se toque el techo por dentro; además, la mantendrá fresca bajo un sol abrasador y caliente cuando haga frío.



La tienda canadiense o de paredes es uno de los modelos favoritos de los exploradores de todo el mundo.

Las tiendas scouts más pequeñas dan buen resultado en el campamento si se tienen dos o más para cada patrulla. Podéis fabricaros vuestra propia tienda durante el invierno, y quizá sea lo mejor, porque así os saldrá más barata. Y si mientras la hacéis fabricáis una o dos más, podréis venderlas y sacar un buen beneficio.

Donde las tiendas son tan caras que no se pueden comprar, recordad que quizá se puedan alquilar tiendas usadas a un precio razonable por una semana o más.

Equipo de campamento

Lo siguiente que hay que tener en cuenta es el equipo, es decir, lo que vais a necesitar para cocinar, los recipientes, las herramientas y otras cosas por el estilo. Esta es una lista aproximada de lo que resulta útil en un campamento fijo, aunque no todo hará falta en un vivac o en un campamento ambulante.

Para la tienda: cubo, farol y velas, cerillas, mazo, palangana, pala, hacha, rollo de cuerda, banderín de patrulla y una correa para colgar cosas del mástil de la tienda.

Para la cocina: cazuela u olla, sartén, marmita, parrilla, cerillas, cubo, cuchillo de carnicero, cucharón, paños para secar, bolsas para las patatas, etc.

Para cada scout: lona impermeable, dos mantas, cuerda para atarlas, colchón de paja (para hacerlo en el campamento hace falta un saco de lona y paja) y bolsas para las raciones. Hay que llevar suficientes sacos de dormir o mantas para que cada scout tenga su propia cama.

Equipo personal

Cada scout necesita:

- Uniforme scout completo, sombrero incluido.
- Pijama o ropa para cambiarse por la noche.
- Pañuelos, jabón y cepillo de dientes, todo en una bolsa.
- Jersey.

- Útiles para remendar.
- Impermeable.
- Plato, taza y vaso.
- Zapatos de repuesto.
- Cuchillo, tenedor y cuchara.
- Bañador.
- Cerillas.
- Toalla.
- Mochila.

Un acampador veterano siempre lleva al campamento tres o cuatro bolsitas de tela para sus provisiones. Por supuesto, se las fabrica él mismo con antelación.

La bolsa de raciones no tiene por qué medir más de quince centímetros de largo por siete y medio de ancho. Llevará una jareta para poder cerrarla.

Cuando estéis haciendo estas bolsas, podéis hacer una o dos más grandes para guardar cosas sueltas, como cordones, botones, agujas, tijeras y cosas por el estilo.

Yo uso bolsas de tela para meter las botas, de modo que no manchen las cosas con las que van guardadas.

Alimentos

Si se lleva carne fresca, hay que asegurarse de que de verdad lo sea. También hay que recordar que los huevos, el arroz y las gachas se conservan mejor. La fruta es fácil de cocinar y sabrosa. El chocolate es muy útil en el campamento y en las marchas.

Un buen pan de campamento es el que comen la mayoría de los cazadores bóeres y sudafricanos, llamado «galleta». Las galletas son fáciles de hacer. Se compra en la panadería, a mitad de precio, un pan del día anterior, se corta en rebanadas gruesas o en dados y se cuece en el horno o se tuesta a buen fuego hasta que queda bien duro. Sustituye muy bien al pan. El pan tierno se moja con facilidad, se agria y se pone duro en el campamento.

Montaje del campamento

En un campamento scout las tiendas no se colocan en fila o formando calles, como en un campamento militar, sino por patrullas, que forman unidades separadas entre sí por cincuenta o cien metros, según el espacio de que se disponga. Todas forman un gran círculo alrededor de la tienda del Jefe de Tropa, que, junto con la fogata y el mástil de la bandera, suele quedar en el centro.

Cómo plantar las tiendas

Una vez escogido el sitio del campamento, hay que plantar las tiendas con la puerta de espaldas al viento.



Tomasito, el Pie Tierno, va de campamento. Rebosante de ilusión llega al campamento, pero pronto una cuerda de la tienda le estropea el contento.

Si llueve, hay que cavar alrededor de la tienda una zanja de siete centímetros de profundidad para que no se inunde. La zanja debe llevar el agua cuesta abajo. Junto a los mástiles hay que cavar un hoyo del tamaño de una taza de té para poder moverlos si llueve, porque así se compensa el encogimiento de las cuerdas al mojarse. Si habéis plantado bien vuestra tienda, os reiréis de la lluvia.



Si habéis plantado bien vuestra tienda, os reiréis de la lluvia.

Abastecimiento de agua

Si en el campamento hay un manantial o un arroyo, hay que reservar la mejor parte y mantenerla rigurosamente limpia para beber de ella. Un poco más abajo se puede señalar un sitio para bañarse, lavar la ropa y todo lo demás.

Para no ponerse enfermos, los scouts ponen el mayor cuidado en mantener muy limpia el agua que van a beber.

Todo agua contiene gran cantidad de gérmenes, que solo se ven con un microscopio. Algunos son peligrosos y otros no. Es imposible saber cuándo hay peligrosos y cuándo no; por eso, en caso de duda, lo mejor es hervirla para matarlos. Después hay que dejarla enfriar antes de beberla. Para acabar con los gérmenes no basta con que el agua empiece a hervir: hay que dejarla hervir un buen cuarto de hora, porque los gérmenes son duros y tardan en morir.

La cocina

La cocina se instala a sotavento del campamento, es decir, en el lado contrario al viento, para que el humo y las chispas no lleguen a las tiendas. Más adelante se explica cómo se hacen los fuegos para cocinar.

Los scouts veteranos tienen siempre especial cuidado en mantener limpia la cocina, porque, si se dejan desperdicios por todas partes, acuden las moscas, que pueden contaminar los alimentos y hacer enfermar a los muchachos. Así que procurad que la cocina y el terreno de alrededor estén siempre muy limpios.

Para conseguirlo hacen falta un hoyo húmedo y otro seco. Se cavan de cincuenta centímetros de lado y sesenta de profundidad. El hoyo húmedo se tapa con una rejilla cubierta de paja o juncos, y en él se echa toda el agua grasienta. La tapa retiene la grasa del agua y evita que se cuaje en el suelo. La paja o los juncos deben quemarse a diario y sustituirse por otros nuevos.

En el hoyo seco se echa todo lo que no se puede quemar. Las latas deben quemarse y aplastarse antes de tirarlas allí. Quemad todo lo que se pueda, porque si no, el hoyo se llenará muy pronto. Todas las noches hay que cubrir los desperdicios con una capa de tierra.

Letrinas

Otra cosa muy importante para la salud de los scouts es cavar una zanja que sirva de letrina. Al llegar al lugar del campamento, lo primero que hay que hacer es cavar la letrina; todo scout debe tenerlo presente.

Antes de plantar las tiendas o de encender el fuego, se cavan las letrinas y se pone un biombo alrededor. La zanja debe tener sesenta centímetros de profundidad, un metro de largo y treinta centímetros de ancho, de

modo que quien la use pueda ponerse en cuclillas con un pie a cada lado. Después de usarla se echa una buena capa de tierra, que al cabo de unos días de uso acabará cubriendo del todo la zanja. También hay que hacer una letrina para líquidos, cavando un hoyo que, para que drene, se rellena hasta la mitad con piedras.

Incluso en un campamento de una sola noche los scouts deben cavar una letrina, y cuando se ha levantado el campamento, un scout debe cavar siempre un hoyo pequeño, de unos pocos centímetros de profundidad, y taparlo nada más usarlo. Si se descuida esto, no solo el campamento resulta antihigiénico, sino que los propietarios se quedan con mala impresión y después no tienen ganas de dejar acampar a los scouts en sus terrenos. Así que, scouts, no olvidéis hacer lo que os acabo de decir.

Horario del campamento

Estas son dos propuestas de horario para el día:

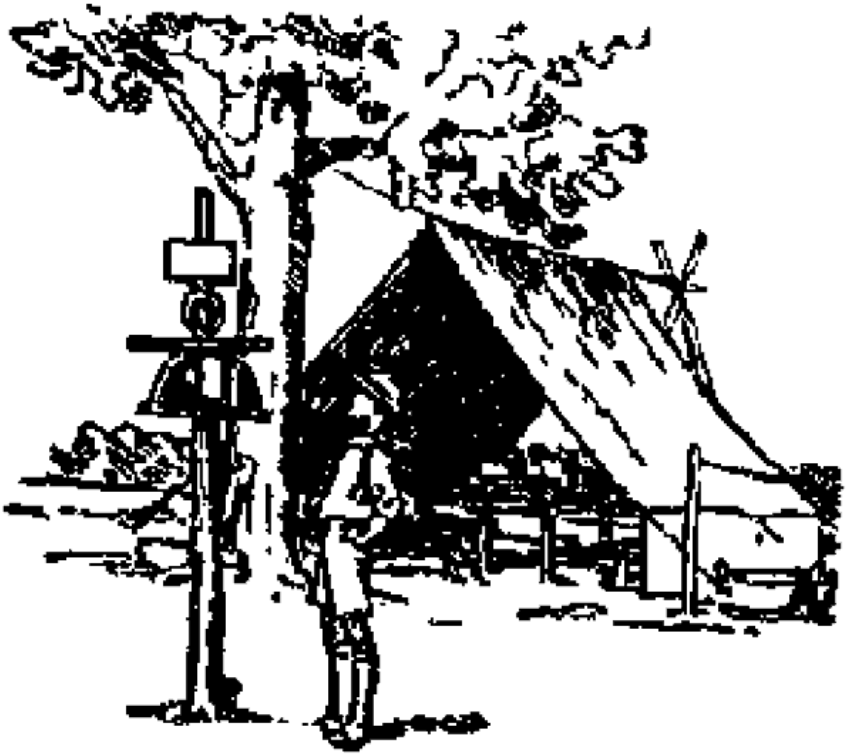
Primer horario

- 7:00. Levantarse, airear las camas, lavarse, etc.
- 8:00. Izar la bandera. Oraciones (quizá resulte más cómodo hacerlo justo después de la inspección).
- 8:15. Desayuno.
- 9:45. Inspección.
- 10:00. Prácticas scouts, natación.
- 13:00. Almuerzo.
- 13:30 a 14:30. Descanso (obligatorio).
- 14:30 a 17:30. Juegos scouts por los alrededores. Natación.
- 18:30. Cena, seguida de tiempo libre.
- 19:30 a 20:00. Recreo y juegos de campamento.

- 20:30 a 21:30. Fogata (de 21:00 a 23:00, prácticas nocturnas).
- 21:30. Retirada.
- 22:00. Apagar las luces. Silencio en el campamento.

Segundo horario

- 7:00. Levantarse, airear las camas, lavarse, etc.
- 8:00. Saludo a la bandera. Oraciones.
- 8:15. Desayuno.
- 10:00. Inspección.
- 10:15 a 12:00. Actividades scouts.
- 13:00. Comida.
- 13:30 a 14:30. Descanso.
- 14:30 a 17:00. Grandes juegos.
- 17:00. Té y galletas.
- 17:30 a 20:00. Recreo y juegos de campamento.
- 20:00. Chocolate (merienda).
- 20:30 a 21:30. Fogata de campamento.
- 22:00. Silencio (apagar las luces).



Se puede poner un tablón de anuncios para colgar la orden del día y el horario. Al fondo, el comedor de la patrulla.

Aviso a los padres

El campamento es lo que más atrae al muchacho del Escultismo, y es la ocasión de enseñarle a confiar en sí mismo y a tener recursos, además de darle salud.

Algunos padres que nunca han vivido la vida de campamento lo miran con recelo, como una fuente de dificultades y peligros para sus hijos. Pero cuando los ven volver llenos de salud y felicidad por fuera, y

mejores por dentro, porque se han hecho más hombres y han ganado en compañerismo, no pueden dejar de reconocer el bien que les hacen los campamentos.

Así pues, esperamos de corazón que no se ponga ningún obstáculo a los muchachos para que pasen sus vacaciones como aquí he propuesto.

Baño y natación

En el campamento, una de vuestras diversiones debe ser la natación, que es a la vez una obligación y un placer. Es un placer porque no hay nada más divertido, pero es también una obligación, porque, en realidad, ningún scout puede considerarse tal hasta que sepa nadar y sea capaz de salvar a alguien que se esté ahogando. La natación tiene sus peligros, y todo scout sensato está preparado para ellos.

El primer peligro son los calambres. Si os bañáis antes de que pase hora y media desde la comida, es decir, antes de haber terminado la digestión, es muy fácil que os dé un calambre. Los calambres hacen que uno se encoja con un dolor muy fuerte y le impiden mover los brazos y las piernas, de modo que se hunde; así es fácil ahogarse, y será por culpa propia.

Mientras se nada, siempre debe haber una guardia preparada formada por dos buenos nadadores que no se bañan, sino que están desnudos y listos para tirarse al agua en cuanto alguno de los bañistas tenga dificultades y necesite ayuda. Los guardias no nadan hasta que todos los demás han salido del agua, y siempre tienen a mano un salvavidas.

Cada año se pierden muchas vidas por la imprudencia de los muchachos que nadan sin pensar en estas cosas. Solo debe permitirse nadar en lugares seguros y bajo una vigilancia estricta.

Terrenos ajenos

Hay que tener cuidado de pedir permiso antes de acampar en un terreno. No tenéis derecho a salir del camino por cualquier parte sin haber obtenido antes el permiso correspondiente; pero la mayoría de los propietarios os lo darán si les decís quiénes sois y qué os proponéis hacer.

Cuando os instaléis en el terreno, recordad ante todo lo siguiente:

1. Dejar las puertas y las cancelas como las encontrasteis.
2. Molestar lo menos posible al ganado y a la caza.
3. No dañar las cercas, los sembrados ni los árboles.

La leña que necesitéis, pedidla antes de cogerla. Tened cuidado de no cogerla de las cercas ni de la madera seca que se esté usando para tapar algún hueco.

Holgazanes en el campamento

En el campamento hay sitio para todos menos para el muchacho que no quiere arrimar el hombro en las muchas tareas que hay que hacer. No hay sitio para el que se escaquea ni para el gruñón; de hecho, no hay sitio para ellos en el Escultismo, y mucho menos en el campamento. Todo el mundo debe ayudar a que el campamento sea cómodo, y hacerlo con alegría. Así crece el compañerismo.

Camas de campamento

Hay muchas maneras de prepararse una cama cómoda en el campamento, pero siempre hay que poner una lona impermeable entre el cuerpo y la

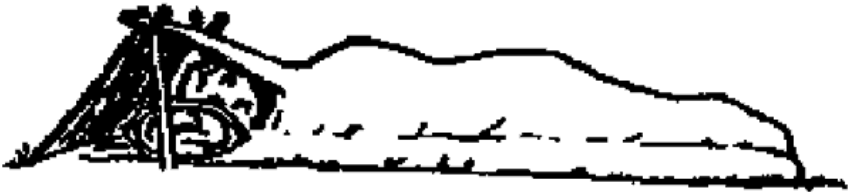
tierra. Una capa gruesa de hierba, paja o maleza es una buena cama para tumbarse.



Tomasito, el Pie Tierno, duerme al aire libre. Le advirtieron que se pusiera bastantes mantas debajo, pero Tomasito sabía más y tiritó de frío.

Creo que nunca os daréis cuenta de cuántos salientes tiene vuestro cuerpo hasta que tengáis que tumbaros en un suelo duro sin poder cubrirlo con un poco de paja o de hierba. Por supuesto, todo scout sabe que el peor saliente de su cuerpo es el hueso de la cadera; por eso, si hay que dormir en suelo duro, el secreto para estar cómodo es cavar un hoyito del tamaño de una taza de té donde encajar la cadera. Notaréis una gran diferencia si lo hacéis.

El descanso nocturno es muy importante. Quien no puede dormir bien por la noche pronto se agota y no rinde en el trabajo del día tanto como el que duerme cómodo. Por eso os aconsejo que os hagáis un buen colchón de paja de un grosor razonable.



Este tipo de saco de dormir permite acampar sin tienda.

Cómo hacer un colchón

Para hacer un colchón, montad un telar de campamento y tejed en él un colchón de maleza, helechos, paja, brezo o hierba, de un metro ochenta de largo por ochenta centímetros de ancho. Con el mismo telar podréis hacer esteras para construir tiendas, refugios o paredes.

Otra manera de procuraros una cama cómoda es hacer una bolsa de tela de un metro ochenta de largo por noventa centímetros de ancho. Durante el viaje se puede llevar en ella el equipo y, una vez en el campamento, se rellena de paja, maleza u hojas y sirve de colchón magnífico.

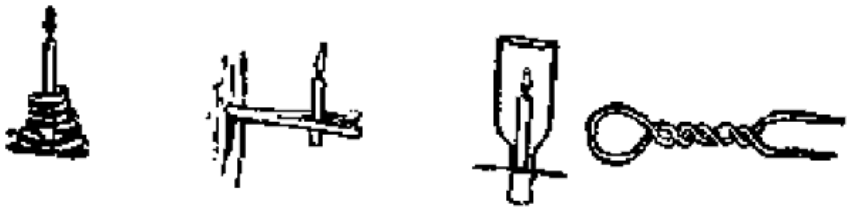
Una almohada también es muy útil en el campamento. Solo necesitáis una funda resistente de sesenta centímetros de largo por treinta de ancho, que también podéis haceros vosotros mismos. De día os servirá de bolsa para la ropa, y de noche, de almohada, rellena con vuestra ropa bien enrollada.

Muchas veces he usado mis botas como almohada, envolviéndolas bien en el abrigo para que no se separaran.

Trucos de campamento

Se puede hacer un candelero con un alambre enrollado en espiral, o clavando en la pared un palo con una hendidura, o poniendo la vela en un

pegote de barro o en un agujero hecho en una patata grande. Para hacer una pantalla, se rompe el fondo de una botella y se clava la botella en el suelo por el cuello, donde antes se ha colocado la vela. El fondo de la botella se puede quitar echándole dos o tres centímetros de agua y poniéndola sobre las brasas hasta que se calienta y se rompe a la altura del agua. También se puede pasar un cordel a su alrededor y frotarlo deprisa hasta que la línea de roce se calienta tanto que la botella se parte por ella con un golpecito o al meterla en agua. Pero recordad que los trozos de vidrio son peligrosos en un campamento.



Los candeleros se pueden hacer de muchas maneras.

Cómo ponerse en cuclillas

Saber sentarse sin mojarse cuando el suelo está húmedo ya es mucho. En ese caso hay que ponerse en cuclillas. Los nativos de la India se sientan sobre los talones, pero resulta muy cansado si no se ha practicado desde pequeño. Es más fácil si se pone una piedra o un trozo de madera a modo de cuña bajo los talones.

Los bóeres de Sudáfrica y otros acampadores se ponen en cuclillas apoyándose sobre un solo talón. Al principio también eso cansa un poco.



Un acampador veterano tiene su manera de ponerse en cuclillas para no sentarse en el suelo.

Cómo encender una fogata

Los indios siempre fueron muy hábiles con sus fuegos. Usaban cuatro clases: la Fogata del Consejo, dentro del tipi, que era algo muy solemne; la Fogata de la Amistad, algo mayor que la del Consejo, para que se calentara en ella todo el poblado; la Fogata de Señales, para enviar señales de humo, y la Fogata para Cocinar, pequeña y de brasas muy vivas. Los scouts usan estas mismas fogatas.

Preparar el terreno

Antes de encender la fogata, haced lo que hace cualquier guardabosques: quitad del lugar toda la hierba, las hojas secas, la maleza, el brezo, etc., para que el fuego no se extienda a la hierba o a los arbustos. Muchos incendios forestales los han provocado pies tiernos insensatos que jugaban a hacer llamaradas creyendo que eran auténticas fogatas de campamento. Cuando haya peligro de que la hierba prenda, hay que tener preparadas varas o sacos viejos para apagarla a golpes.

Los scouts deben estar siempre dispuestos a apagar un fuego que se haya declarado por accidente en un bosque, como buena acción hacia el dueño de la tierra o del ganado o las cosechas que puedan correr peligro.

Cómo preparar la fogata

Es imposible aprender a encender una fogata solo de oídas; la única forma de aprender es prestar atención a las instrucciones que se os dan y luego practicar vosotros mismos cómo preparar y encender el fuego.

En el libro *Dos pequeños salvajes* (*Two Little Savages*) se dan estas instrucciones para encender una fogata:

> Corteza seca de abedul para empezar, después raíces muertas, colocadas con tino, para recordar el hogar familiar; y, para que hierva el caldo, piñas de pino.

Recordad que el error típico del principiante es querer hacer una fogata demasiado grande. Nunca veréis a un guardabosques hacer eso; al contrario, enciende sus fuegos con la menor cantidad de leña posible.

Primero, reunid la leña. La madera verde, recién cortada, no sirve, y tampoco la madera muerta que lleva mucho tiempo tirada en el suelo. Pedid permiso para cortar ramas secas de los árboles.

Para hacer la fogata, poned en el suelo unos cuantos palos tumbados, sobre todo si el suelo está húmedo. Sobre esta base colocad yesca, virutas, astillas o cualquier otro material que arda con facilidad y, encima, en forma de pirámide, poned ramas, astillas y trozos de madera seca apoyados unos en otros por la punta. A esto se le llama leña menuda.



Para una fogata preparada así basta una cerilla.

Un buen encendedor se puede hacer con un palo al que se le hacen varios cortes. Se le llama palo encendedor. Si se coloca con los cortes hacia abajo, hacia el suelo, enseguida arde y levanta llama. Sobre el encendedor se ponen algunos palos más gruesos para formar la fogata.



Los palos encendedores de madera seca son muy útiles.

Encendido de la fogata

Para prender todo esto, hay que poner la cerilla debajo de la yesca. Cuando la madera ya ha prendido, se añaden palos más largos y, por último, troncos.

Un pie tierno, después de encender el fuego, apagará la cerilla y la dejará caer al suelo. Un experto la partirá en dos antes de tirarla. ¿Por qué? Porque, si la cerilla no está bien apagada, sino solo en apariencia, se dará cuenta al quemarse la mano.



Tomasito, el Pie Tierno, construye una fogata. A todos da clases de cómo un fuego encender, pero cuando se trata del suyo, no hay manera de que quiera prender.

Distintas clases de fogatas

Para cocinar, lo mejor es conseguir un buen montón de brasas, que pueden quedar en el centro de tres troncos colocados en estrella, como los radios de una rueda. Este fuego no se apaga nunca, porque basta con ir emp-

ujando los troncos hacia el centro para conseguir brasas nuevas. Así se obtiene un fuego que apenas levanta llama y no echa humo.

Si queréis que el fuego siga ardiendo durante la noche para tener luz o calor, haced una fogata en estrella con uno de los troncos al alcance de la mano, para poder empujarlo de vez en cuando hacia el centro sin tener que levantaros a atizarlo.



La fogata en estrella está formada por troncos colocados como los radios de una rueda.

Si queréis que el fuego se mantenga latente durante la noche, cubridlo con un montón de ceniza y lo tendréis listo por la mañana: al destaparlo, volverá a arder con facilidad.

Este es un método que se usa en Norteamérica para hacer una fogata que caliente la tienda, sobre todo cuando se acampa en invierno. Clavad en el suelo dos estacas gruesas, separadas un metro veinte e inclinadas hacia atrás. Talad un árbol de unos quince centímetros de grosor y cortadlo en trozos de un metro veinte de largo. Colocad tres o cuatro de estos trozos uno encima de otro, apoyados contra las estacas. Este «reflector» será la parte de atrás de vuestra fogata. Con tres troncos más, dos a los lados y uno delante, queda completa. Dentro de esta «parrilla» se hace la fogata

en forma de pirámide, para que dé mucho calor. La «parrilla», por supuesto, hay que construirla de cara al viento.



La fogata de «reflector» se usa en Norteamérica para calentar la tienda, sobre todo cuando se acampa en invierno.

Cómo apagar el fuego

Un scout es muy prudente con el fuego. Cuando ha tenido que usarlo, se asegura de que está bien apagado antes de marcharse. El fuego debe apagarse con agua y tierra, apisonándolo bien para estar seguro de que después no saltará ninguna chispa que pueda provocar un incendio. Por último, la hierba que se quitó al principio para limpiar el terreno se vuelve a poner en su sitio, de modo que apenas quede rastro.

En las fogatas del campamento también hacen falta unas tenazas. Se pueden hacer con una vara de haya, o de cualquier otra madera dura, de un metro veinte de largo. Se le hacen unos cortes en el centro y después se

pone sobre las brasas unos momentos para poder doblarla hasta que coincidan las dos puntas. Las puntas se aplanan por la parte de dentro para que agarren mejor, y ya tenéis unas buenas tenazas.



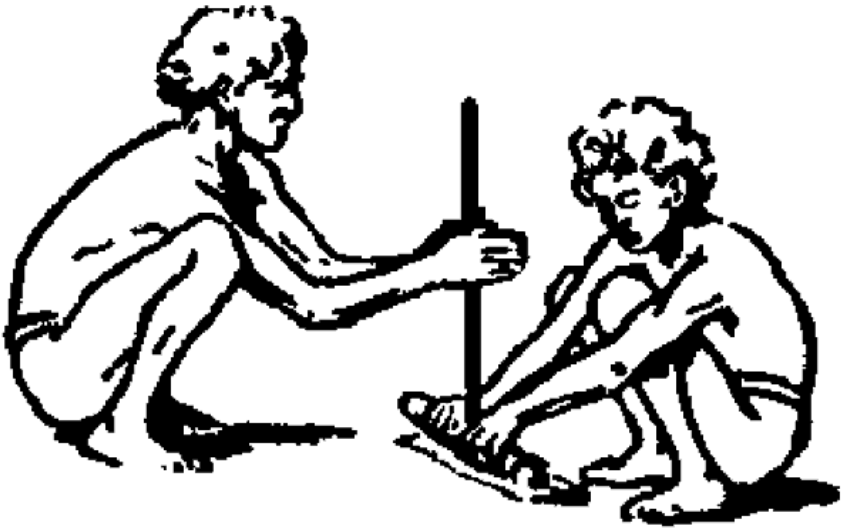
Se hacen unos cortes en el centro de la vara, antes de doblarla, para formar las tenazas.

Encender fuego sin cerillas

¿Qué haríais si necesitarais encender un fuego y no tuvierais cerillas?

Un muchacho zulú resuelve el problema buscando un trozo de madera dura de forma cilíndrica y haciendo con él un agujero en otro trozo de madera blanda. Haciendo girar deprisa con las manos el palo de madera dura dentro del agujero, consigue unas brasas con las que prende hierba seca o un trozo de corteza seca, y con eso enciende su fogata.

Entre Sudáfrica y Australia hay miles de kilómetros de océano. Sin embargo, al llegar a Australia, uno descubre que los nativos tienen muchas de las costumbres y usan muchas de las trampas de los salvajes de Sudáfrica.



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



Los nativos de Borneo encienden fuego frotando un leño con una vara flexible, como si lo serraran.

Los pieles rojas de Norteamérica también tienen su método para encender fuego, que usan mucho los scouts de allí. Consiste en tomar una

varilla de madera dura y sostenerla en vertical, con la palma de la mano protegida por un trozo de madera o una piedra, y hacerla girar deprisa con un arco cuya cuerda se ha enrollado alrededor de la varilla. Así, la punta de la varilla va taladrando un trozo de madera blanda que el muchacho sujeta con el pie.

Por un lado de la madera se hace una pequeña ranura que llega hasta el agujero que abre la varilla, y las brasas que se desprenden de la madera caen por esa abertura y prenden la yesca que el muchacho ha colocado debajo.



Tanto en el sistema de los pieles rojas como en el de los scouts se usan el arco y el taladro.

De esta manera, quien ha aprendido a encender fuego así y sabe qué madera debe usar (porque no todas sirven) puede salir al campo sin preoc-

uparse de llevar una caja de cerillas, y podrá calentarse o cocinar encendiendo su fogata como los hombres de los bosques.

Cómo secar la ropa

A veces, en el campamento uno se moja, y los pies tiernos se dejan la ropa mojada puesta hasta que se seca sola. Ningún scout debe hacer eso, porque es la mejor manera de coger un resfriado.

Siempre que se os moje la ropa, aprovechad la primera ocasión para quitárosla y ponerla a secar, aunque no tengáis otra que poneros, como me ha pasado a mí muchas veces. He tenido que sentarme debajo de un carro, completamente desnudo, mientras mi ropa se secaba al fuego.

Para secar la ropa, se hace un fuego de brasas y se construye encima una pequeña jaula de varas en forma de colmena; colgando de ella la ropa, enseguida se seca.

Cuando hace calor no hay que quedarse con la ropa mojada de sudor, porque es peligroso. En la costa occidental de África yo siempre llevaba una camisa de repuesto colgada a la espalda, con las mangas atadas alrededor del cuello. En cuanto hacíamos un alto, me quitaba la camisa mojada y me ponía la seca, que había ido al sol sobre mi espalda. Así no me puse enfermo nunca, mientras que casi todos los demás sufrían las consecuencias de su imprudencia.

Limpieza

El terreno del campamento debe mantenerse siempre limpio, no solo, como ya he dicho, para evitar las moscas, sino también porque los scouts son siempre limpios y ordenados, en el campamento o en cualquier otra parte, porque lo tienen por costumbre. Si no sois ordenados en casa, tamp-

oco lo seréis en el campamento, y si no lo sois allí, seréis un simple pie tierno y no un scout.

En el campamento viene bien una escoba para mantenerlo limpio, y es fácil hacerla con varas de abedul bien atadas a un palo.

Un scout también es ordenado en su tienda, en su litera o en su habitación, porque en cualquier momento pueden llamarle por sorpresa para prestar un servicio, y si no encuentra rápido sus cosas, tardará mucho en salir, sobre todo si le llaman en mitad de la noche. Por eso, al acostaros, incluso en casa, acostumbraos a doblar la ropa y dejarla donde podáis encontrarla al momento a oscuras.

Fuegos de campamento

Alrededor de la fogata se puede cantar, recitar e incluso hacer pequeñas representaciones. Hay que obligar a todos los scouts a aportar algo al programa, se consideren capaces o no.

Cada noche de la semana, una patrulla distinta puede encargarse del programa.



La fogata es uno de los ratos más felices del campamento: las canciones, recitaciones y representaciones se suceden en el programa.

Levantar el campamento

No olvidéis nunca que el estado en que dejéis el terreno donde habéis acampado refleja lo limpia y ordenada que es la Tropa o la Patrulla que lo

ha usado. Ningún scout que se precie deja sucio el terreno. Los scouts barren bien y entierran o queman hasta el último desperdicio. Evitad que los dueños tengan que limpiarlo cuando os hayáis ido, y así estarán dispuestos a prestároslo otra vez.

Es una gran vergüenza para una Tropa, una Patrulla o un acampador solitario dejar el lugar sucio o desordenado.

Recordad que solo hay dos cosas que debéis dejar al marcharos:

1. Nada.
2. Vuestro agradecimiento al dueño del terreno.

Pago

Otra cosa que hay que recordar es compensar al dueño del terreno por el favor que os ha hecho al dejaros usarlo. Si no lo hacéis con dinero, hay otras maneras. Podéis y debéis hacer algunos trabajos que le sean útiles, como arreglar las cercas, arrancar malas hierbas y cosas por el estilo.

Debéis hacer continuamente buenas acciones para el dueño y para la gente que vive cerca de vuestro campamento, de modo que a todos les guste teneros allí.

Prácticas de patrulla en el campamento

La mejor práctica de campamento es acampar siempre que podáis, ya sea una noche suelta, un fin de semana o una temporada más larga.

* * *

Cuando la Tropa sale de campamento, hay que dar algunas «órdenes permanentes», que se pueden ir ampliando cuando haga falta. Los Guías de

Patrulla deben responder estrictamente de que sus scouts las cumplan con exactitud.

Estas órdenes incluirán el horario del campamento y pueden establecer que las patrullas acampen separadas unas de otras y que se comparen entre sí en cuanto a la limpieza de sus tiendas y del terreno de alrededor.

Lo normal es que cada patrulla tenga sus tiendas agrupadas, bien lejos de las de las otras patrullas, pero al alcance de la voz del Jefe de Tropa, cuya tienda suele ponerse en el centro.

* * *

En el campamento, la natación se practica siempre bajo una vigilancia estricta, para evitar que los que no saben nadar se aventuren en aguas peligrosas.

Hay que cumplir rigurosamente estas normas: nadar siempre bajo la vigilancia personal del scouter responsable del grupo, o de algún adulto designado por él para ello. Antes hay que asegurarse de que el lugar no es peligroso y tomar todas las precauciones que aconseje el sentido común, entre ellas llevar una cuerda salvavidas.

Una guardia de dos buenos nadadores, a ser posible con formación en salvamento, debe estar de servicio, desnuda, en un bote o en la orilla, lista para rescatar a cualquier muchacho que se vea en apuros. La guardia no se bañará hasta que los demás hayan salido del agua.

Entre los scouts de los Estados Unidos se usa el llamado «sistema de compañeros» (*buddy system*), que consiste en dividir a los scouts por parejas. Los dos muchachos de cada pareja nadan más o menos igual de bien. Una vez en el agua, cada uno es responsable del otro, pero siempre bajo la vigilancia del scouter responsable del grupo.

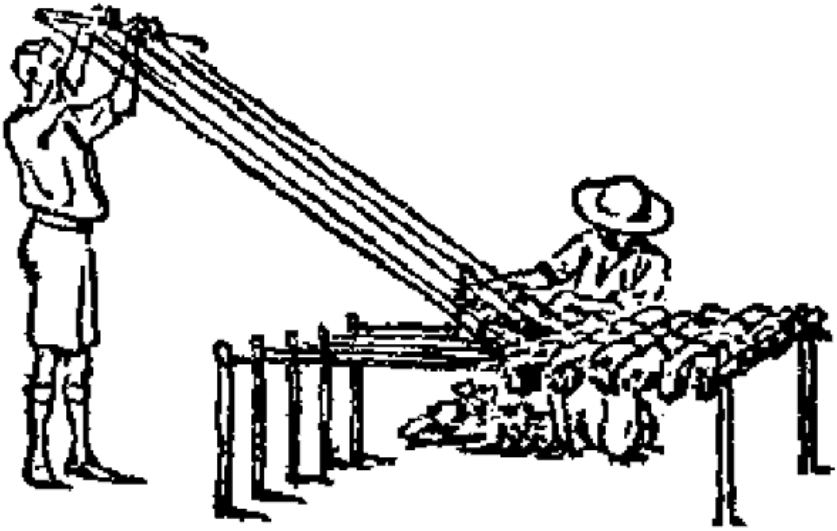
* * *

Cómo construir un telar de campamento. Clavad firmemente en el suelo, en fila, cinco estacas de 80 cm de largo (fila n.º 1). Enfrente, a una distancia de entre 1,80 y 2,10 m, se clavan otras cinco estacas a la altura de las anteriores (fila n.º 2), o bien solo dos estacas en los extremos unidas por una barra horizontal. Se atan cuerdas o cordeles a las estacas de la primera fila y se llevan, cada uno por separado, hasta la segunda, donde se atan con fuerza. Luego se prolongan hasta 1,60 m más allá de las estacas de la fila n.º 1 y sus extremos se atan a una barra suelta, separados entre sí la misma distancia que las estacas.

Un scout mueve entonces la barra suelta arriba y abajo mientras otro va colocando sobre las cuerdas horizontales manojos de helechos o de paja, una vez por debajo y otra por encima de las cuerdas tensas, alternativamente. Con el movimiento de las cuerdas hacia arriba y hacia abajo, los manojos quedan sujetos.

Si además se mueve un poco la barra de un lado a otro, de modo que las cuerdas caigan unas veces a un lado y otras al otro, se retuercen y los manojos quedan mejor sujetos.

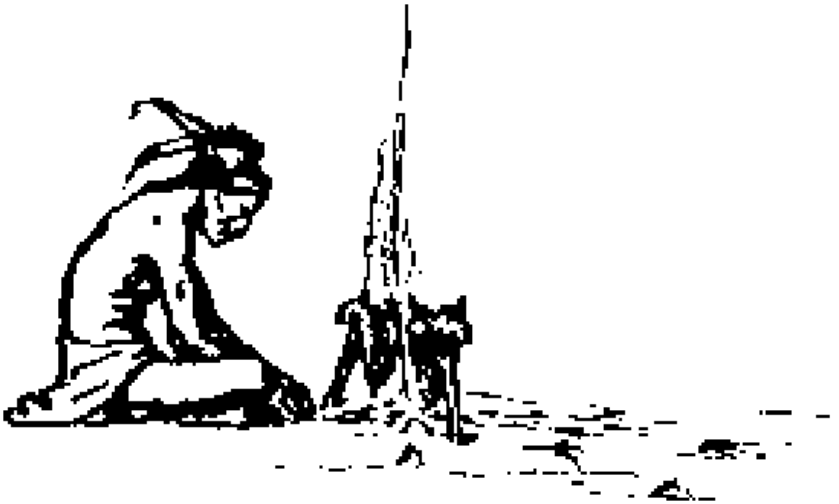
En un telar así es fácil hacer un buen colchón de helechos, brezo, paja o juncos.



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

Fogata 10. Cocina de campamento

Por supuesto, todo scout debe saber cocinar su propia comida, carne y verdura, y hacer pan, sin los utensilios de cocina habituales.



Cómo cocinar la carne

La carne se puede asar ensartándola en la punta de una vara sobre el fuego. También se puede usar la tapa de una lata vieja a modo de sartén, untándola de grasa para que la carne no se pegue al cocinarla.

También se pueden hacer brochetas (*kebabs*): se corta la carne en lonchas de dos centímetros de grosor y luego en trozos de dos centímetros y medio de largo, que se ensartan en un alambre o una varilla de hierro y se ponen colgados sobre las brasas, o delante del fuego, durante unos minutos, hasta que estén asados.

También se puede envolver la carne en unas cuantas hojas de papel mojado, o en barro, y ponerla sobre las brasas, donde se hará.

Guiso. Cortad la carne, o la caza, en trozos pequeños de dos centímetros y medio a tres de lado. Mezclad harina, sal y pimienta y rebozad bien

la carne con la mezcla. Freíd un poco de manteca en la marmita, echad la carne y removedla hasta que se dore, sin dejar que se queme. Después añadid agua limpia y colgad la marmita bastante por encima del fuego. Es muy importante que el agua no hierva con fuerza, sino muy despacio. Más tarde añadid verduras troceadas, como patatas, zanahorias y cebollas. El agua debe cubrir justo la carne, no más. Dejadlo cocer hasta que esté tierna.

Cómo cocinar aves y pescado

Las aves y el pescado se pueden cocinar de la misma manera. Un ave es más fácil de desplumar recién matada, pero no hay que desplumarla si se va a cocinar envuelta en barro, porque las plumas se quedan pegadas al barro cuando este se endurece con el calor y, al romperlo para sacar el ave, esta sale cocinada y limpia, como una nuez de su cáscara.

Otra manera de cocinar un ave es limpiarla por dentro, buscar una piedra que quepa en su interior, calentarla hasta que se ponga al rojo, meterla dentro del ave y poner esta sobre una parrilla o un asador de madera encima del fuego.

Hogares

Por lo general, un scout tiene su olla o marmita de campamento, en la que puede hervir agua, cocer verduras o guisar carne. Para cocinar con la marmita se puede apoyar en las puntas de los troncos de una fogata en estrella (con cuidado de que no se vuelque) o, mejor aún, asentarla en el suelo entre las brasas. También se puede hacer un trípode con tres palos verdes atados por arriba y colgar de él la marmita con un alambre o una cadena.

Mejor todavía es construir un hogar con dos hileras paralelas de terrones, ladrillos, troncos gruesos o piedras, sobre las que se apoyan o de las

que se cuelgan las marmitas. Las hileras deben ser planas por arriba y medir unos dos metros de largo; deben estar separadas unos diez centímetros por un extremo y unos veinte por el otro, quedando este del lado que el viento sopla.



Un hogar puede construirse con dos hileras paralelas de terrones, ladrillos, troncos gruesos o piedras, sobre las que se apoyan o de las que se cuelgan las marmitas.

Cada patrulla construirá sus propios ganchos y colgaderos para sostener las marmitas sobre el fuego.

Consejos de cocina

Cuando hiervas agua, no ajustes demasiado la tapa de la olla, porque el vapor que se forma necesita alguna salida. Para saber si ya está hirviendo no

hace falta levantar la tapa y mirar: basta con apoyar en la olla un palo o la punta de una navaja, y si ya ha empezado a hervir notarás cómo vibra.

Gachas de avena

Pon en una olla una taza de agua por persona y una pizca de sal por cada taza. Cuando el agua hierva, echa la avena sin dejar de remover con un palo o con una cuchara de mango largo. La cantidad de avena depende de si quieres las gachas espesas o claras. Déjalas hervir a fuego lento, removiendo siempre, hasta que estén hechas.

No hagas lo que hice yo una vez, cuando era pie tierno. Me tocaba hacer de cocinero y quise variar el menú dando a mis compañeros sopa. Tenía un poco de harina de guisantes; la mezclé con agua, la herví y la serví como sopa de guisantes. No se me ocurrió echarle un trozo de carne, caldo o jugo; no sabía que hiciera falta ni que se fuera a notar. Pero lo notaron enseguida: llamaron a mi sopa «pudin aguado de guisantes» y me dijeron que me la tenía que comer yo. Y no solo me lo dijeron, sino que me obligaron a comérmela. Nunca volví a cometer ese error.

Cocinar con caja de heno

Cocinar con caja de heno es el mejor sistema para el campamento, porque lo único que hay que hacer es empezar; del resto se encarga la caja. Así podréis iros a jugar con los demás a los juegos de campamento y, al volver, encontraréis que la comida se ha hecho sola... siempre que la hayáis empezado bien, claro. Si no, no vais a ser muy populares en vuestra patrulla.

Así es como debéis empezar. Conseguid una caja de madera y forradla con varias capas de papel en el fondo y los lados. Después llenadla de heno o de más papel, bien apretado, dejando en el centro un hueco suficiente para la marmita. Tiene que haber bastante heno o papel tanto debajo

como alrededor de la marmita. Haced también una tapa con varias capas de papel o de heno bien prensadas y ponedla encima.

Llenad la marmita de comida y, cuando esté hirviendo con fuerza, metedla en la caja de heno. Apretad bien el heno o el papel alrededor y por encima antes de taparla; ajustad la tapa y sujetadla con algo pesado.

Con este sistema la carne tarda en hacerse unas cuatro o cinco horas. La avena, después de hervir unos cinco minutos, se mete en la caja de heno y se deja allí toda la noche; a la mañana siguiente está lista para servir.

Cómo hacer pan

> «Las tres cualidades que se necesitan en un campamento son: saber hacer bollos, cocinar guisantes y freír tocino».

Para hacer pan o bollos, lo normal es mezclar harina con una o dos pizcas de sal y levadura, y formar con ella un montón. Luego se hunde el centro hasta formar un hueco como una taza, en el que se echa agua, y se mezcla todo bien hasta conseguir una masa. Con las manos untadas con un poco de harina, para que la masa no se pegue, hay que amasarla a golpes y darle forma de un bollo grande o de varios pequeños.

Después se pone en una parrilla sobre las brasas. También se pueden apartar a un lado parte de las brasas, colocar los bollos sobre el suelo caliente y amontonar las brasas a su alrededor hasta que se cuezan.

De esta forma solo se pueden hacer piezas pequeñas.

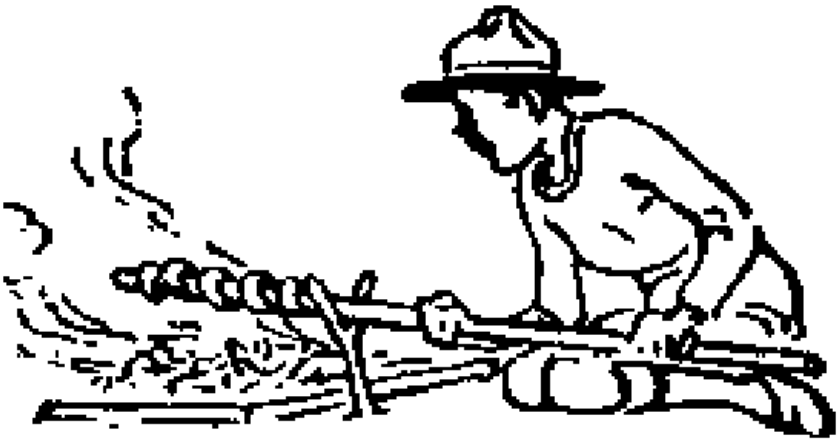
Pan

Otra buena manera es la siguiente.

Haz un bollo de masa más bien dura con estos ingredientes: una taza de té de harina, una pizca de sal, una cucharada de azúcar y una cucharadita de levadura. Calienta bien una sartén, engrásala, pon en ella el bollo y colócala cerca del fuego. En unos momentos el bollo se esponjará y se endurecerá. Entonces ponlo de canto y, cuando esté cocido por ese lado, dale la vuelta y cuece el otro. Para saber si está bien hecho, sobre todo por dentro, clávale una astilla de madera: si sale sin restos de masa, ya está listo.

Roscas

Otro sistema es este. Coge un palo grueso, sácale punta por el extremo más delgado, límpialo y ponlo a calentar sobre el fuego. Haz con la masa una tira larga, como una cinta, de cinco centímetros de ancho y uno de grueso, y enróscala en espiral alrededor del palo. Pon el palo cerca del fuego y deja que la masa se cueza, dándole la vuelta de vez en cuando.



Se puede hacer pan sin horno: se enrosca la masa alrededor de un palo y se cuece sobre las brasas.

Horno

Si quieres pan de verdad, tendrás que construir algún tipo de horno. Puedes aprovechar un cacharro viejo de barro o una lata, que se pone sobre el fuego amontonando brasas alrededor y por encima. También puedes construir un horno de barro: enciendes fuego dentro y, cuando ya esté caliente, sacas el fuego, metes la masa y tapas la entrada hasta que el pan esté cocido.

Limpieza

Los scouts veteranos ponen un empeño especial en tener la cocina muy limpia. Tienen mucho cuidado de lavar sus marmitas, platos, tenedores y cuchillos, porque saben que si dejan suciedad o restos de comida por ahí, acudirán las moscas.

Las moscas son muy peligrosas, porque llevan en las patas los gérmenes de las enfermedades. Si se posan en la comida, dejan allí el veneno para que uno se lo coma y luego se pregunte por qué se ha puesto enfermo.

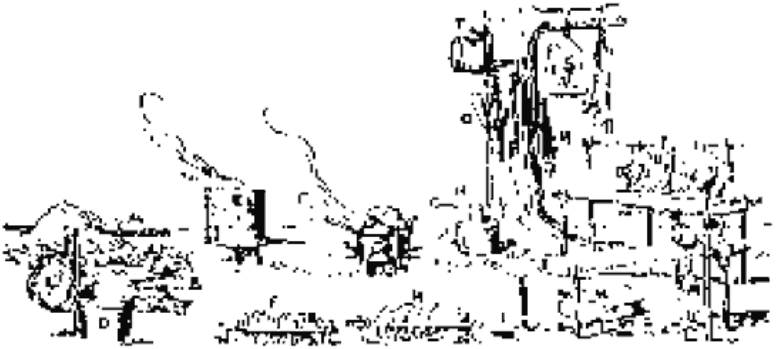
Por eso hay que cuidar mucho la limpieza del campamento, y sobre todo la de la cocina, para que no se acerquen las moscas. Todos los desperdicios deben quemarse, y los que no puedan quemarse se echarán en hoyos excavados para ello, donde se enterrarán para que no queden tirados por cualquier parte.

Los Guías de Patrulla son los responsables de que esto se cumpla siempre. Recordad que «un scout es limpio».

Prácticas de cocina por patrulla

Los scouts deben saber cocinar antes de salir de campamento. Hay que enseñarles, por tanto, lo más importante, como cocer patatas, avena, carne y verduras. Todo esto se puede practicar durante la temporada de mal tiempo.

- Practicad cómo amasar y cocer bollos y roscas.
- Construid una caja de heno y usadla.
- Coseos vosotros mismos las bolsas de tela para las raciones.
- Las patrullas deben competir en la preparación de menús, calculando las cantidades.
- En las excursiones, llevad raciones de víveres crudos, encended fuego y cocinad lo necesario.
- Probad distintos tipos de fuego hasta dar con el que mejor le vaya a la patrulla para cocinar. Después, practicad la construcción de diversos utensilios para la cocina de campamento.



Algunas ideas para tener en orden la cocina del campamento. A: hoyo para desperdicios líquidos. B: leña. C: cesta de huevos. D: agua. E: incinerador. F: soporte para los cubiertos. G: fuego para cocinar. H: escurreplatos. I: hoyo para líquidos. J: fregadero de madera inclinado, para los platos. K: palangana. L: soporte para las tazas. M: mesa de cocina. N: tajo de madera. O: fuelle. P: tenazas. Q: sartén. R: escoba. S: despensa. T: ollas. U: paños.

4. Rastreo

Fogata 11. Observación de señales

«Señal» es la palabra que usan los scouts para cualquier pequeño detalle —huellas de pies, ramas rotas, hierba pisada, restos de comida, una gota de sangre, un pelo y otras cosas por el estilo— que pueda servir de pista para conseguir la información que se busca.





Cuando la señora de Walter Smithson viajaba por Cachemira, siguió con unos rastreadores indios las huellas de una pantera que había matado a un gamo joven y se lo había llevado. La pantera había pasado por una roca lisa, donde, como es lógico, no había dejado ninguna huella de sus patas. El rastreador fue directamente al extremo opuesto de la roca, que acababa en un borde afilado, se mojó los dedos y los pasó por ese borde

hasta encontrar unos pelos del gamo. Así supo que la pantera había pasado por allí arrastrando su presa. Esos pocos pelos son lo que los scouts llaman «señales».

El rastreador de la señora Smithson también encontró algunos osos gracias a pequeñas «señales». Una vez vio un arañazo reciente en la corteza de un árbol, hecho sin duda por la garra de un oso; y otra vez, un pelo negro pegado a la corteza de un árbol, que le indicó que un oso se había restregado contra él.

Fijarse en las señales

Una de las cosas más importantes que debe aprender un scout, ya sea scout de guerra, cazador o scout en tiempo de paz, es no dejar que nada se le escape. Tiene que fijarse en cualquier cosa, por pequeña que sea, en cualquier señal, y deducir lo que significa. Hace falta mucha práctica para que un pie tierno adquiera la costumbre de fijarse de verdad en todo y no dejar que nada se le pase por alto. Este arte se puede aprender igual en el campo que en la ciudad.

Del mismo modo, hay que reparar en cualquier ruido extraño u olor peculiar y pensar qué puede significar. Quien no se acostumbra a fijarse en todas las señales nunca sabrá lo suficiente de «esto y aquello», y no servirá como scout.

Recuerda que para un scout es una gran deshonra que un extraño descubra algo antes que él, tanto si está muy lejos como si lo tiene debajo de los pies.

Si salís con un scout experto, veréis que sus ojos se mueven en todas direcciones, fijándose en las cosas lejanas y cercanas y observando todo lo que pasa.

Una vez paseaba yo con una persona por Hyde Park, en Londres, y de pronto me dijo: «Aquel caballo cojea». No había ningún caballo cerca, pero enseguida me di cuenta de que se refería a uno que estaba muy lejos, al otro lado del lago Serpentine. Acto seguido se agachó y recogió un botón del suelo. Ya veis: sus ojos se fijaban tanto en lo que estaba lejos como en lo que estaba cerca.

«¿Ha visto usted a un hombre...?»

En las calles de una ciudad desconocida, el scout se orientará por los edificios principales, por las calles que cruza, por las tiendas ante las que pasa y por lo que hay en sus escaparates; también se fijará en los vehículos que pasan.

Sobre todo se fijará en las personas: en sus caras, su ropa, sus zapatos y su manera de andar. Así, si un policía le preguntara: «¿Ha visto usted a un hombre de cejas espesas y oscuras, vestido de azul, que iba calle abajo?», podría contestarle algo como esto: «Sí. Cojeaba un poco del pie derecho, llevaba unos zapatos que parecían extranjeros y un bulto en la mano. Ha torcido a la izquierda por la calle Gold, la segunda de aquí, hará unos tres minutos».

Datos como estos han sido a veces muy valiosos para encontrar a un delincuente.

Recordaréis que en la novela *Kim* el protagonista aprendió el arte de la observación con un juego en el que tenía que describir de memoria los objetos de una bandeja que le habían enseñado durante un minuto.

Nosotros usamos el juego de Kim porque es un ejercicio excelente para los scouts.

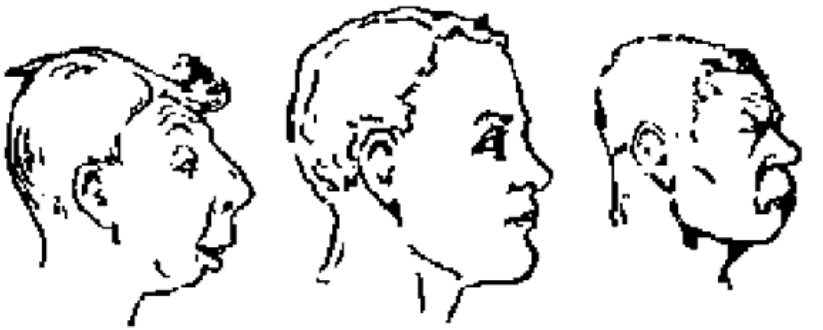


Es muy fácil disfrazarse con cosas sencillas, si se sabe cómo. ¿Cuántas cosas ha cambiado este hombre para modificar su aspecto? Fijaos en que lo que más lo cambia es la postura.

En Italia existió una sociedad revolucionaria llamada la Camorra, que entrenaba a sus miembros para observar las cosas con rapidez y retenerlas

en la memoria. Cuando uno de ellos iba por la calle, se le acercaba otro camorrista y le preguntaba de improviso: «¿Cómo iba vestida la mujer que estaba sentada a la puerta de la cuarta casa a la derecha, en la última calle?», o «¿De qué hablaban los hombres que estaban en la esquina, tres calles más atrás?», o «¿Qué dirección le han dado a ese coche y qué número tenía?», o «¿Qué altura tiene esa casa y qué anchura la ventana del último piso?», y así sucesivamente. O se le daba un minuto para observar los objetos de un escaparate y después tenía que describir lo que había en él.

El scout debe mirar también el suelo, sobre todo junto al bordillo de la acera y pegado a los edificios o a sus zócalos. Yo he encontrado a menudo objetos de valor que a alguien se le habían caído y que muchos transeúntes habían pisado y apartado de una patada sin darse cuenta.



Fijaos en las caras de las personas para poder reconocerlas después.

Todo scout de ciudad debe saber, como algo imprescindible, dónde están la farmacia más cercana (por si hay un accidente), la comisaría, el médico, el hospital, la alarma de incendios, el teléfono, la ambulancia, etc.

Detalles de la gente

Cuando viajéis en tren o en autobús, fijaos siempre en todos los detalles de vuestros compañeros de viaje: sus caras, su ropa, su manera de andar y cosas por el estilo, de modo que más tarde podáis describirlos con exactitud. Intentad también deducir por su aspecto y su comportamiento si son pobres o ricos (lo cual es fácil de adivinar por sus zapatos), a qué se dedican, si son felices, si están enfermos o si necesitan ayuda.

Pero al hacer todo esto no dejéis que se den cuenta de que los estáis observando, porque entonces se pondrán en guardia. Acordaos del pastorcillo del que os hablé en la Fogata 2, que se fijó en las botas del gitano sin que este lo notara y, por tanto, sin que sospechara nada.

Observar con atención a la gente y saber leer su carácter y sus pensamientos tiene un valor enorme en los negocios y en el comercio, sobre todo para un dependiente o un vendedor que trata de convencer a alguien de que compre cierta mercancía, o para descubrir a un posible estafador.

Se dice que el carácter de una persona se puede deducir de cómo lleva el sombrero. Si lo lleva un poco ladeado, se supone que tiene buen carácter; si lo lleva muy ladeado, es un fanfarrón; si lo lleva echado hacia atrás, es mal pagador; y si lo lleva recto sobre la cabeza, probablemente es honrado, pero algo torpe.



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

La manera de andar de una persona también suele ser un buen indicio de su carácter. Fijaos en el paso inquieto y fanfarrón del hombre bajito que camina a pasitos cortos moviendo mucho los brazos; en el paso apresurado y a saltitos del hombre nervioso; en el paso lento y cansino del holgazán; en el paso suave, rápido y silencioso del scout; y así sucesivamente.

Prácticas de observación

Con un poco de práctica en la observación se puede juzgar con bastante acierto el carácter de una persona por su manera de vestir.

En general, de todos los detalles de la ropa, los zapatos son la mejor prueba.

Hace algún tiempo iba yo por el campo con una señora, y delante de nosotros caminaba una joven.

—¿Quién será? —me preguntó mi amiga.

—Podría decírselo —le contesté— si averiguara de quién es criada.

La joven iba muy bien vestida, pero al fijarme en sus zapatos supuse que el vestido era de otra persona, que se lo había regalado, y que ella lo había arreglado a su medida; en cambio, en cuanto a los zapatos, seguramente prefería los suyos. Poco después entró por la puerta de servicio de la misma casa a la que íbamos nosotros: era una de las criadas.

Una vez pude ayudar a una señora que pasaba apuros. Mientras caminaba detrás de ella, adiviné por su ropa que, aunque iba bien vestida, las suelas de sus zapatos necesitaban un arreglo urgente. No creo que llegara a darse cuenta nunca de cómo supe que necesitaba ayuda.

Es un ejercicio divertido, cuando se viaja en un compartimento de tren, en tranvía o en autobús, mirar los pies de los demás viajeros y adivinar, sin levantar la vista, si son viejos o jóvenes, ricos o pobres, gordos o flacos; y luego levantar la vista y comprobar si se ha acertado.

No hace mucho hablaba yo con un detective sobre un caballero con el que los dos habíamos estado conversando, e intentábamos descifrar su carácter.

—Por lo menos es pescador —comenté yo.

Mi compañero no entendía por qué, pero es que él no era pescador.

Yo me había fijado en que tenía unos cuantos hilos sueltos en el puño de la manga izquierda de la chaqueta. Muchos pescadores, cuando recogen sus moscas, las ponen a secar en el sombrero; pero otros se las prenden en la manga de la chaqueta. Una vez secas, al quitarlas de allí, a menudo arrancan uno o dos hilos de la tela.

Acordaos de cuando Sherlock Holmes se cruzó en la calle con un desconocido y observó que parecía un hombre acomodado, con su traje nuevo y un brazalete de luto, que tenía el porte de un soldado y el andar de un marinero, que estaba bronceado por el sol y llevaba tatuajes en las manos... ¿Qué habríais deducido vosotros de todo esto? Pues bien, Sherlock Holmes dedujo lo correcto: aquel hombre acababa de licenciarse de la Marina Real con el grado de sargento, su mujer había muerto y tenía en casa algunos hijos pequeños.

Señales alrededor de un cadáver

Tal vez alguno de vosotros llegue a encontrar un cadáver. En ese caso, hasta el rastro más pequeño es importante. Hay que examinar con cuidado todos los que haya, cerca o lejos, y anotarlos antes de que se retire el cadáver o se pise o altere el terreno. Además de anotar la posición exacta en que se encontraba el cuerpo (y fotografiarlo tal como estaba, si es posible), hay que examinar con mucho cuidado todo el terreno de alrededor, pisándolo lo menos posible para no estropear las huellas que pueda haber. También conviene mucho dibujar un pequeño plano con la posición exacta del cadáver y de los rastros que había a su alrededor.

Conozco dos casos de cadáveres que al principio se creyó que eran de personas que se habían ahorcado, pero un examen detenido demostró que habían sido asesinadas. En uno de los casos fueron unas ramas rotas y la hierba aplastada, y en el otro una alfombra arrugada, lo que demostró que se había cometido un crimen y que habían colgado los cuerpos después de muertos para que pareciera un suicidio.

Huellas dactilares

Las huellas dactilares son lo primero que busca la policía. Si no coinciden con las del muerto, tienen que ser las del asesino, al que se puede identificar comparando las huellas encontradas con las de sus dedos.

Hubo un caso de un hombre culto al que encontraron muerto en su habitación con una herida en la frente y otra en la sien izquierda.

A menudo, después de un crimen, el asesino, con las manos manchadas de sangre, agarra al huir el picaporte de la puerta o una jarra de agua para lavarse.

En el caso al que me refiero, un periódico que estaba sobre la mesa tenía las huellas de tres dedos ensangrentados.

Las sospechas recayeron sobre el hijo del muerto, y la policía lo detuvo.

Pero una investigación más minuciosa de la habitación y de las huellas del periódico reveló que el anciano se había sentido mal durante la noche y se había levantado de la cama para tomar una medicina. Un nuevo ataque lo hizo caer y golpearse con la esquina de la mesa, que le causó la herida de la sien, cuya forma coincidía exactamente con ella. Al intentar levantarse, se agarró a la mesa y dejó las marcas ensangrentadas de sus dedos en el periódico que había allí. Luego volvió a caer y se hirió por segunda vez la cabeza con las patas de la cama.

Se compararon las huellas con las del muerto y resultaron ser exactamente iguales. Como entre 64 000 000 000 000 de huellas no hay dos iguales, quedó claro que no había habido ningún asesinato, y el hijo fue puesto en libertad por inocente.

Otras huellas

En una ciudad rusa encontraron muerto a un banquero. Junto al cadáver apareció una boquilla de ámbar. Tenía una forma tan particular que solo podía sujetarse en la boca en una posición, y además llevaba marcadas las huellas de dos dientes, que demostraban que esos dientes eran de distinto tamaño.

Los dientes del muerto eran muy regulares, así que estaba claro que la boquilla no era suya. En cambio, los dientes de su sobrino coincidían con las marcas de la boquilla. Lo detuvieron, y más tarde se reunieron otras pruebas que demostraron que él era el asesino.

En las memorias de Sherlock Holmes hay una historia parecida, titulada «El paciente residente» (*The Resident Patient*). En ella aparece un hombre ahorcado y todos creen que se ha suicidado, hasta que llega Sherlock Holmes y muestra varias pistas, como colillas de cigarros fumados por distintas personas y huellas de pisadas, que demostraban que tres personas habían estado en la habitación con el muerto algún tiempo antes de su muerte y que después lo habían colgado.

Detalles en el campo

Cuando estéis en el campo, fijaos en los puntos de referencia que os sirvan para orientaros y no perderos: a lo lejos, cerros y campanarios; y más cerca, edificios peculiares, árboles, cancelas, rocas, etc.

Y al fijaros en estas referencias, tened presente que probablemente tendréis que usar lo que sabéis de ellas para describírselas a otra persona y que le sirvan de guía para encontrar su camino. Por eso debéis fijaros en ellas con mucho detalle, de modo que seáis capaces de describirlas con

exactitud y en su orden. Tenéis que observar y recordar todos los caminos y todos los senderos.

También debéis reparar en las pequeñas señales, como los pájaros que alzan el vuelo de repente, lo que significa que por allí anda un hombre o un animal. Una polvareda quiere decir que algo se mueve: gente, animales o vehículos.



Una gran polvareda no siempre significa mucha gente. Este es un ardid para llamar la atención del enemigo: arrastrar ramas por un camino polvoriento para que crea que avanza un gran grupo de caballería.

Por supuesto, en el campo debéis fijaros igual que en la ciudad en todos los que pasan: cómo van vestidos, cómo son sus caras y su manera de andar. Hay que examinar las huellas de sus pies y dibujarlo todo en vuestro cuaderno de notas, para reconocerlos si los volvéis a ver, como le pasó al pastorcillo de la historia que os conté al principio de este libro.

Fijaos también en las huellas de los animales, de los pájaros, de las ruedas, etc., porque de todas ellas podéis sacar información valiosa.

La lectura de huellas es tan importante que le dedicaré una Fogata entera.



Tomasito, el Pie Tierno, rastrea: «¿Hacia qué lado he de tirar? Ni de amigo ni de enemigo la huella puedo encontrar».

El uso de los ojos

Que nada sea demasiado pequeño para vuestra atención. Un botón, una cerilla, la ceniza de un puro, una pluma o una hoja pueden tener una gran importancia.

Un scout no debe mirar solo hacia delante, sino también a los lados, e incluso hacia atrás. Tiene que tener «ojos en la nuca», como dice el refrán.

A menudo, si os volvéis de repente, podréis sorprender a un scout enemigo o a un ladrón en una actitud que seguramente no habría adoptado si hubiera sabido que ibais a volveros hacia él.

Hay una historia interesante de Fenimore Cooper titulada *El explorador* (*The Pathfinder*), en la que se describe muy bien cómo actúa un scout piel roja. Este scout tenía «ojos en la nuca» y, después de pasar junto a unos arbustos, se dio cuenta de que entre las hojas frescas había una o dos marchitas. Eso le hizo pensar que las habían puesto allí a propósito para disimular un buen escondite y, en efecto, descubrió a unos fugitivos que se ocultaban en él.

Escultismo nocturno

Un scout debe ser capaz de fijarse en los pequeños detalles tanto de noche como de día.

De noche tendrá que hacerlo sobre todo escuchando y, a veces, mediante el tacto o el olfato.

En el silencio de la noche los ruidos lejanos se oyen mejor que de día. Si pegáis la oreja al suelo, o a un palo, o, mejor aún, a un tambor apoyado en el suelo, podréis oír a gran distancia el ruido de las herraduras de un caballo o las pisadas de un hombre.

Otra forma es coger una navaja que tenga una hoja abierta a cada lado, clavar una en el suelo y morder con cuidado la otra; así oiréis mucho mejor.

La voz humana, aunque se hable muy bajo, llega muy lejos y es difícil confundirla con cualquier otro ruido.

Muchas veces he atravesado de noche las líneas de avanzada después de averiguar dónde estaban los centinelas por el ruido de su conversación y por los ronquidos de los que dormían.

Prácticas de observación por patrullas

En la ciudad. Enseñad a vuestros muchachos a fijarse, al ir por una calle, en las distintas clases de tiendas por las que pasan y a recordarlas en su orden. Después, a recordar sus nombres. Luego, a fijarse en lo que había en sus escaparates, tras observarlos durante dos minutos, y a recordarlo. Y, por último, a recordar el contenido de varios escaparates vistos uno detrás de otro durante medio minuto cada uno.

Haced que los muchachos tomen como referencia los edificios destacados y que se fijen en el número de esquinas que han doblado, en los nombres de las calles por las que han pasado, en los datos de los automóviles que se han cruzado con ellos y, muy especialmente, en los detalles de las personas: su ropa, sus rasgos y su manera de andar. La primera vez, acompañadlos para enseñarles cómo hacerlo. Después, enviadlos solos y preguntadles a su regreso.

Haced que los scouts aprendan por sí mismos a localizar y recordar dónde están las alarmas de incendios, las comisarías, los hospitales, etc.

En el campo. Llevad a la patrulla de paseo y enseñad a los muchachos a fijarse en las cosas lejanas pero destacadas que sirvan de referencia, como

ién puedan servir de referencia, como edificios peculiares, árboles, rocas, cancelas, etc. Hacedles observar, además, los caminos vecinales, los senderos, las distintas clases de árboles, aves y animales, las huellas, las personas y los vehículos.

Mandad a los muchachos a dar un paseo. A su regreso, examinadlos uno por uno y haced que todos escriban las respuestas a, digamos, seis preguntas sobre ciertos detalles en los que deberían haberse fijado. La prueba resulta más interesante si de antemano se dejan algunas señales en el suelo, o botones y cerillas tirados, para que los muchachos los vean y los recojan; así se acostumbran a examinar con detenimiento el terreno cercano, igual que se fijan en las cosas lejanas.

En la reunión de la Tropa, preparad un «incidente» por sorpresa, como este: un hombre entra corriendo, deja «fuera de combate» al Jefe de Tropa y huye. Cada patrulla redactará un informe de lo ocurrido, con la descripción del hombre, etc.

Juegos de observación

Encontrar el dedal

(En el local)

Se hace salir de la sala a una patrulla.

Se coge un dedal, un anillo, una moneda, un trozo de papel o cualquier otro objeto y se coloca en un lugar donde esté completamente a la vista, pero donde no sea fácil fijarse en él. Haced entrar a la patrulla para que lo busque. Cuando un scout lo ve, se va a sentar en silencio, sin decir dónde lo ha visto. Pasado un tiempo razonable, se le pide que muestre a los que no lo han visto dónde está.

Lejos y cerca

(Para la ciudad y el campo)

El árbitro sale con una patrulla, en formación de patrulla, por un recorrido señalado. Lleva una tarjeta de puntuación con los nombres de todos los scouts.

Cada scout busca los detalles que se han pedido y, a medida que los encuentra, corre a decírselo al árbitro o le entrega lo que ha encontrado, si es un objeto. El árbitro le apunta un punto junto a su nombre. Gana el scout que consigue más puntos durante el paseo. Para desarrollar la capacidad de observación del scout y acostumbrarlo a mirar lejos y cerca, arriba y abajo, conviene escoger detalles como los siguientes. Hay que cambiarlos cada vez que se juegue, y se dan ocho o diez cada vez:

- Por cada cerilla encontrada: 1 punto.
- Por cada botón: 1 punto.
- Huellas de pájaros: 2 puntos.
- Ver un caballo gris: 2 puntos.
- Ver una paloma volando: 2 puntos.
- Ver un gorrión empollando: 1 punto.
- Ver un fresno: 2 puntos.
- Ver una ventana roja: 1 punto.
- (Y así sucesivamente).

Escaparates

(En la ciudad, al aire libre)

El árbitro lleva a una patrulla por delante de seis tiendas distintas y deja que los muchachos se detengan un minuto ante cada una. Luego les

da lápiz y papel para que escriban de memoria lo que vieron en la tercera y en la quinta tienda. Gana el scout que anota correctamente más objetos. Es muy útil hacerlos competir por parejas y que el que pierda vuelva a competir hasta dar con el peor. Así el peor es el que más practica.

Observar la habitación

(En el local)

Se manda a cada scout por turno a una habitación durante un minuto. Al salir, cada uno escribe una lista de los muebles y objetos que había. Gana el muchacho que anota correctamente más cosas.

Lo más sencillo es hacer una lista de todo lo que hay en la habitación y, a continuación, tantas columnas como scouts compiten, para ir apuntando en ellas los puntos de cada uno y luego sumarlos.

La «cara manchada»

Se preparan unas tarjetas pequeñas de cartón divididas en media docena de cuadros. Cada scout coge una de estas tarjetas y un lápiz y se aleja unos cuantos cientos de metros del juez. Este tiene un cartón grande dividido en el mismo número de cuadros, de unos siete centímetros de lado, y lleva unos pequeños discos de papel negro y unos alfileres para fijarlos. Coloca al azar, digamos, seis discos en el centro de otros tantos cuadros y muestra el cartón grande. Los scouts se van acercando y marcan en su tarjeta los cuadros donde están los discos negros en el cartón del árbitro. Gana el que acierta desde más lejos.

Se dan cinco puntos por cada acierto y se resta uno por cada cinco centímetros que el scout esté más cerca que el que acertó desde más lejos.



La «cara manchada» es un juego muy bueno para practicar la observación y aguzar la vista.

Contrabandistas

La «frontera» será una línea de unos trescientos metros de largo, a ser posible un camino, un sendero o una franja de arena, para que se distingan con facilidad las pisadas. Una patrulla vigila la frontera con centinelas repartidos a lo largo del camino y otros de reserva más atrás, a medio camino entre la «frontera» y la «ciudad». La «ciudad» será una base señalada con un árbol, un edificio o una bandera, a medio kilómetro de la frontera. La patrulla enemiga de contrabandistas se reúne a medio kilómetro al otro lado de la frontera. Todos cruzan la frontera, por separado, en formación de patrulla o como quieran, y se dirigen a la ciudad andando, corriendo o a paso scout. Se supone que solo uno lleva el contrabando, y ese lleva clavos en los zapatos para que sus huellas se puedan distinguir. Los centinelas se pasean de un lado a otro intentando descubrir sus huellas (no pueden correr hasta que se haya dado la «alarma»). En cuanto un centinela descubre las huellas del contrabandista, da la alarma a los de reserva y sigue el rastro corriendo todo lo deprisa que puede. Los de reserva le ayudan, y todos intentan atrapar al contrabandista antes de que llegue a la ciudad, porque una vez dentro de sus límites está a salvo y gana el juego.

Juego de Kim

Colocad entre veinte y treinta objetos pequeños, como dos o tres clases distintas de botones, lápices, corchos, trapos, tuercas, piedras, navajas, cordones, fotos o cualquier otra cosa que tengáis a mano, y tapadlos.

Haced una lista de estos objetos con una columna al lado para cada muchacho, donde se anotarán sus respuestas. Por ejemplo, una lista con nueces, botones negros, trapo rojo, navaja de bolsillo, lápiz amarillo, corc-

ho, cordón y sello de correos, y una columna para Martínez, otra para Pérez, otra para Gamboa, otra para Ramírez y otra para Saavedra.

Luego destapad los objetos y contad un minuto con el reloj, o mientras contáis despacio hasta sesenta. Inmediatamente después, volved a taparlos.

Haced que cada muchacho, por separado, os diga al oído los nombres de los objetos que recuerde, o que escriba una lista con ellos, y marcadlos en vuestra lista.

Gana el muchacho que recuerde más objetos.

Fugitivos

A cada scout de la patrulla se le da un disco de cartón blanco con un número bien visible y se le prende en la espalda de la camisa.

Se escoge a uno de los miembros de la patrulla para hacer de «fugitivo», y los demás hacen de cazadores.

El «fugitivo» tiene que llevar zapatos con clavos en las suelas o, por lo menos, dejar algún rastro de su paso. Se le dan, digamos, diez minutos de ventaja, y pasado ese tiempo los demás salen en su persecución.

En cuanto un cazador se acerca lo suficiente al «fugitivo» como para leer su número, el fugitivo queda cazado. Pero si el «fugitivo» consigue de alguna manera volverse y leer antes el número del cazador, ese cazador queda fuera de combate.

Cuando el «fugitivo» lee el número de uno de los cazadores, lo dice en voz alta para que este sepa que ha quedado fuera de combate.

Este juego exige acechar con mucho cuidado. Como «fugitivo» hay que escoger a un scout muy listo, que no solo sepa escabullirse de los seis o siete que lo persiguen, sino también dejarlos a su vez fuera de combate para que no lo cacen.

Fogata 12. Rastreo

El general Dodge, del ejército norteamericano, cuenta cómo una vez tuvo que perseguir a una partida de indios pieles rojas que habían asesinado a varias personas.

Los asesinos le llevaban una semana de ventaja e iban a caballo; todos sus caballos iban sin herrar, excepto uno.

El general Dodge consiguió los servicios de un magnífico scout especialista en rastreo llamado Espinosa. Después de seguir las huellas de los indios durante muchos kilómetros, Espinosa bajó de repente del caballo y sacó de una grieta entre las rocas cuatro herraduras que alguien había escondido allí. Estaba claro que el jinete del caballo herrado se las había quitado para no dejar rastro.



Durante seis días, Dodge y sus hombres persiguieron a la banda, casi siempre sin huellas que un ojo inexperto pudiera ver. Después de recorrer doscientos cuarenta kilómetros, por fin alcanzaron a la banda y capturaron a todos sus miembros, gracias a la habilidad de Espinosa como rastreador.

Rastreo nocturno

En otra ocasión, unas tropas norteamericanas perseguían a unos indios que habían asaltado y matado a unos blancos. Llevaban consigo a algunos pieles rojas que les servían de rastreadores.

Para asegurarse el éxito, las tropas marchaban de noche, y los rastreadores tenían que palpar las huellas con los dedos en la oscuridad. Avanzaban a buen paso, pero de pronto se detuvieron y los rastreadores avisaron de que las huellas estaban cruzadas por otras recientes. Cuando llegó el oficial al mando, los indios aún tenían las manos sobre las huellas para no perderlas. Trajeron una luz y descubrieron que las huellas recientes eran de un oso que había cruzado el rastro de los fugitivos. Siguieron la marcha sin más contratiempos y, al amanecer, sorprendieron a los asaltantes.

El scout norteamericano Frederick Burnham, que estaba con los hombres de Wilson en Sudáfrica cuando la matanza del río Shangani, en el país de los matabeles, había sido enviado con un mensaje poco antes de que los rodearan. Viajó de noche para que el enemigo no lo viera y tuvo que guiarse palpando las huellas que la columna había dejado en el barro aquella mañana, de camino hacia allí.



Frederick Burnham, scout norteamericano, se hizo famoso en el país de los matabeles.

Yo también tuve que guiar una vez a una columna de noche por las intrincadas montañas de Matopo, en Rodesia, para atacar una fortificación enemiga que había reconocido el día anterior. Seguí el camino palpando mis propias huellas, unas veces con las manos y otras con las suelas

de los zapatos, que estaban muy gastadas. No tuve ninguna dificultad para seguir el rastro.

La importancia del rastreo

Rastrear, o seguir huellas, se llama de distintas maneras en cada país. En Sudáfrica solo se habla de *spooring*, es decir, seguir el *spoor*; en la India es *pugging*, o seguir los *pugs*; y en Norteamérica se le llama *trailing*, rastrear.

Es uno de los principales medios con los que los scouts consiguen información y los cazadores encuentran sus piezas. Pero para ser un buen rastreador hay que empezar de joven y practicarlo siempre que se camina, tanto en la ciudad como en el campo.



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

Si al principio os lo recordáis constantemente, pronto veréis que se ha convertido en una costumbre y que ya no hace falta recordarlo. Además de ser una costumbre muy útil, hace interesante el paseo más aburrido.

Cuando los cazadores salen al campo, lo primero que hacen es buscar las huellas que pueda haber, antiguas o recientes, para saber si por allí hay animales. Después estudian las más recientes para ver si los animales se esconden en la zona. Cuando han dado con un buen rastro, lo siguen hasta encontrar al animal y matarlo. Hecho esto, puede que tengan que servirse de sus propias huellas para volver al campamento. Los scouts de guerra tienen que hacer lo mismo con sus enemigos.

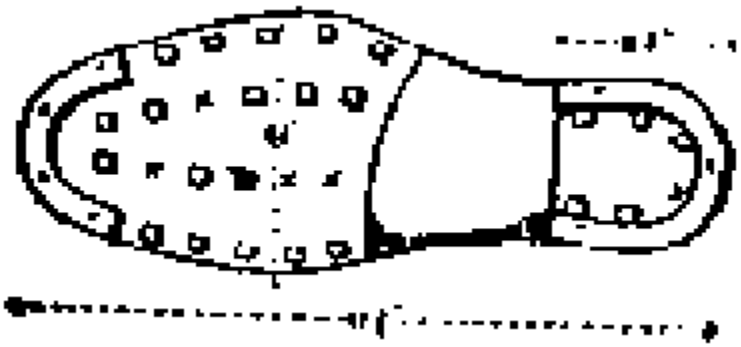
Huellas humanas

Ante todo, hay que aprender a distinguir las huellas de un hombre de las de otro por su tamaño, su forma, sus clavos, etc. Y lo mismo con las huellas de los caballos y de otros animales.

Por la huella de un hombre, es decir, por el tamaño de su pie y la longitud de su paso, se puede calcular hasta cierto punto su estatura.

Para tomar nota de unas huellas hay que escoger una que esté bien marcada y medir con mucho cuidado su longitud, la longitud del tacón, la anchura de la suela, la distancia de la punta al tacón, la anchura del tacón, el número de hileras de tachuelas, el número de clavos de cada hilera, las chapas o clavos de la punta y del tacón, el número de clavos que faltan en la suela, etc.

Lo mejor es dibujar un diagrama de la huella con todos esos detalles, marcando con una X los clavos que faltan.



Fijaos en la longitud del zapato, la anchura de la suela, la longitud del tacón y también en los detalles. La X señala los clavos que faltan.

También hay que medir con cuidado la longitud del paso, desde el tacón de un pie hasta el tacón del otro.

Una vez encontraron a un hombre ahogado en un río y se supuso que se había caído por accidente y que las heridas de la cabeza se las habían hecho las piedras del fondo. Pero a alguien se le ocurrió dibujar sus botas y, tras buscar minuciosamente por la orilla, encontró sus huellas. Siguiéndolas, llegó a un lugar donde se veía claramente que había habido una pelea: el suelo estaba muy pisoteado, los arbustos tenían las ramas rotas y había también huellas de otros dos hombres. Aunque nunca se encontró a los asesinos, se comprendió que aquel hombre probablemente había sido víctima de un crimen, algo que de otro modo ni siquiera se habría sospechado.

Las diferencias entre huellas de pies descalzos

Para un principiante es un verdadero enigma distinguir unas huellas de pies descalzos de otras, porque se parecen mucho entre sí. Pero así es

como las distinguen los rastreadores de la policía de la India.

Al medir la huella del hombre al que se busca, se traza una línea desde la punta del dedo gordo hasta la del meñique y se anota en la libreta la posición de los demás dedos respecto a esa línea. Más tarde, al comparar varias huellas, basta con trazar en ellas la misma línea hasta dar con la que se busca. La posición de los dedos varía, aunque sea un poco, en cada persona del mundo.



Para distinguir las huellas de pies descalzos, trazad una línea de la punta del dedo gordo a la del meñique y observad la posición de los demás dedos respecto a ella.

Probad a hacerlo con los scouts de vuestra patrulla: que cada uno imprima la huella de su pie descalzo, trazad la línea sobre los dedos y anotad las diferencias entre ellos.

La velocidad deducida de las huellas

Un scout debe ser capaz de decir, por las huellas, a qué paso iba quien las dejó.

Cuando un hombre camina, apoya todo el pie en el suelo, y las pisadas quedan a unos noventa centímetros, más o menos, una de otra. Cuando corre, los dedos se marcan más hondo, cada pisada levanta un poco de tierra y la distancia entre una y otra es algo mayor de noventa centímetros. A veces, alguien que quiere despistar camina hacia atrás, pero un buen scout no se deja engañar, porque los pasos son más cortos, los dedos están más vueltos hacia dentro y los talones se marcan más hondo.

Los animales, cuando van deprisa, marcan más los dedos y levantan tierra, y sus pasos son más largos que cuando van despacio.

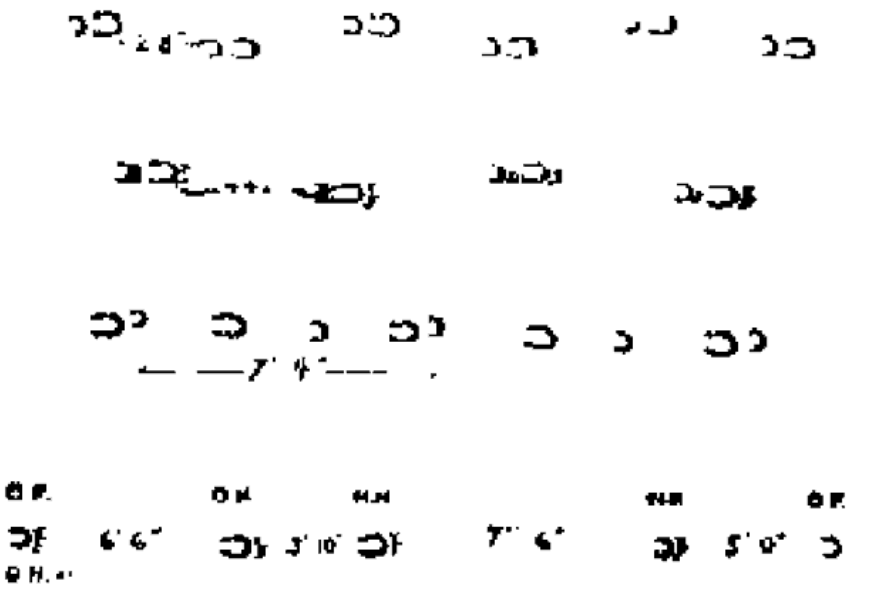


Algún día os encontraréis con estas huellas. Son, de izquierda a derecha, de ciervo, oveja, lobo y zorro.

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

Un caballo, al paso, deja dos pares de huellas de herradura: la de la pata trasera izquierda, delante y cerca de la de la pata delantera izquierda; y la de la pata delantera derecha, de forma parecida, justo detrás de la de la pata trasera derecha. Al trote las huellas son parecidas, pero el paso es más

largo. Las herraduras de las patas traseras suelen ser más largas y estrechas que las de las delanteras.

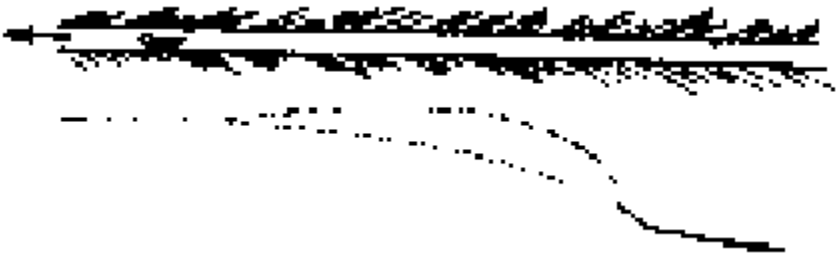


Cuando encontréis huellas de caballos, intentad averiguar a qué velocidad iban: lo indica la distancia entre las huellas de las patas delanteras y las de las traseras. En el dibujo, las herraduras alargadas son las de las patas traseras.

Antiguamente era una trampa habitual entre los salteadores de caminos y los ladrones de caballos poner del revés las herraduras de sus monturas para despistar a los rastreadores que pudieran seguirlos. Pero un buen rastreador no se deja engañar. Del mismo modo, los ladrones suelen caminar hacia atrás por la misma razón, pero el buen rastreador no tarda en darse cuenta del engaño.

También hay que estudiar las huellas de las ruedas hasta saber distinguir las de un automóvil de las de una bicicleta y la dirección en que iba el

vehículo.



La dirección en que va una bicicleta la marca el polvo que lanza hacia atrás, y también las curvas que deja la rodada cuando el ciclista gira o se tambalea. La punta delgada de la izquierda señala la dirección.

La antigüedad de las huellas

Además de aprender todo lo que hemos dicho sobre las huellas, hay que deducir cuánto tiempo hace que se marcaron. Esto es importantísimo y exige mucha práctica y experiencia antes de poder juzgarlo de verdad bien.

Depende mucho del estado del suelo, del tiempo que haga y de cómo afecte a la huella. Si seguís una pista en un día seco y de viento, por ejemplo, sobre distintos tipos de terreno, veréis que en terreno arenoso y blando la huella parece antigua al poco tiempo, porque la tierra húmeda que queda al aire se seca enseguida y toma el mismo color que la superficie; además, el viento redondea pronto los bordes, que estaban bien marcados, llevándose parte de la tierra que los forma. En terreno húmedo, en cambio, la misma huella parece mucho más reciente, porque el sol solo la habrá secado un poco por encima y el aire no habrá podido redondear sus bordes. Y si la huella está en barro húmedo, a la sombra de un árbol, dond-

e no llega el sol, la misma huella que en la arena parecería tener un día parecerá recentísima.

Una buena pista para saber la antigüedad de una huella es la lluvia que haya caído sobre ella después de que se marcara, siempre que sepáis a qué hora llovió; también lo son el polvo o las semillas que el viento haya echado encima, si sabéis a qué hora sopló, las huellas que se hayan marcado sobre las originales y la hierba pisoteada, si se ha secado o marchitado. Si se sigue a un caballo, se puede calcular cuánto hace que pasó por lo fresco que esté el estiércol que haya dejado, teniendo siempre en cuenta, claro está, cómo le hayan afectado el sol, la lluvia y los pájaros.

Una vez que se ha aprendido a reconocer el paso y la antigüedad de una huella, hay que aprender a seguirla en toda clase de terrenos. Esto se puede practicar durante muchos años y, aun así, seguir aprendiendo.



Al seguir la huella de una bicicleta o de un automóvil, estudiad sobre todo los tramos donde el camino es irregular: allí encontraréis muchas señales.

Las cenizas de un fuego enseñan mucho: si todavía están calientes o ya se han enfriado; y los restos dirán qué clase de comida se cocinó en él y si fue abundante o escasa.

Hay que estar alerta no solo para descubrir las señales que dejan los propios scouts, sino también las de los scouts «enemigos».

Rastreo de objetos robados

En Sudán y en Egipto hay rastreadores nativos muy buenos, y yo pude ver cómo trabajan.

A un coronel egipcio de caballería le habían robado en su casa, y mandó a un rastreador de la tribu jaalin a buscar los objetos robados.

El rastreador no tardó en dar con las huellas del ladrón y las siguió hasta muy dentro del desierto, hasta el lugar donde estaban enterrados los objetos. Desde allí, las huellas llevaban hasta el cuartel.

Se hizo formar descalzo a todo el regimiento para que el rastreador pudiera examinar las huellas de todos, pero, después de hacerlo, declaró que el ladrón no estaba allí. En ese momento llegó el criado nativo del coronel a entregarle un mensaje, y el rastreador, que estaba presente, dijo enseguida: «Ese es el hombre que enterró los objetos».

El criado, sorprendido al verse descubierto, confesó que había sido él quien había robado a su amo, pensando que sería el último de quien sospecharían.

Consejos sobre el rastreo

Cuando un scout veterano da con una huella reciente de hombre o de animal, por lo general evita seguirla de cerca y da grandes rodeos para cruzarla más adelante, en el punto donde calcula que la volverá a encontrar,

uentra la huella donde esperaba cruzarla, sabe que se ha adelantado a la presa y retrocede dando rodeos más pequeños hasta volver a encontrarla. Pero siempre tiene cuidado de no ponerse entre el animal y el viento, sobre todo si está a una distancia a la que el animal pueda olerlo.

Unos rastreadores del Sind siguieron a un camello robado desde Karachi hasta Sehwan, unos doscientos cincuenta kilómetros, por terrenos arenosos y rocosos. Para despistar, los ladrones llevaron al camello por una calle muy transitada, para que sus huellas se confundieran con otras; pero los rastreadores lo previeron, rodearon la ciudad y encontraron la huella en el otro extremo, y después pudieron seguirla con éxito.

En terreno duro hay que mirar más lejos

Cuando se rastrea en un terreno donde las huellas se ven mal, como el suelo duro o la hierba, hay que fijarse en la dirección de la última huella visible y mirar a lo lejos en esa dirección, digamos unos veinte o treinta metros por delante. En la hierba suelen verse briznas dobladas o pisadas, y en terreno duro quizá se vea alguna piedrecita fuera de su sitio o arañada, u otras pequeñas señales que, puestas en línea, forman una pista que de otro modo sería imposible advertir.

Una vez tuve que rastrear una bicicleta por un camino duro de macadán, en el que no había dejado ninguna marca. Pero al mirar a lo lejos sobre la superficie del camino, a la salida del sol, la línea que había seguido se veía perfectamente sobre la capa casi imperceptible de humedad que cubría el suelo. En cambio, de pie sobre la pista y mirando cerca de mis pies, no conseguía ver el menor rastro.

Cuando se busca una huella difícil, es una gran ventaja mirar a contraluz, porque entonces la sombra deja ver hasta la huella más pequeña.

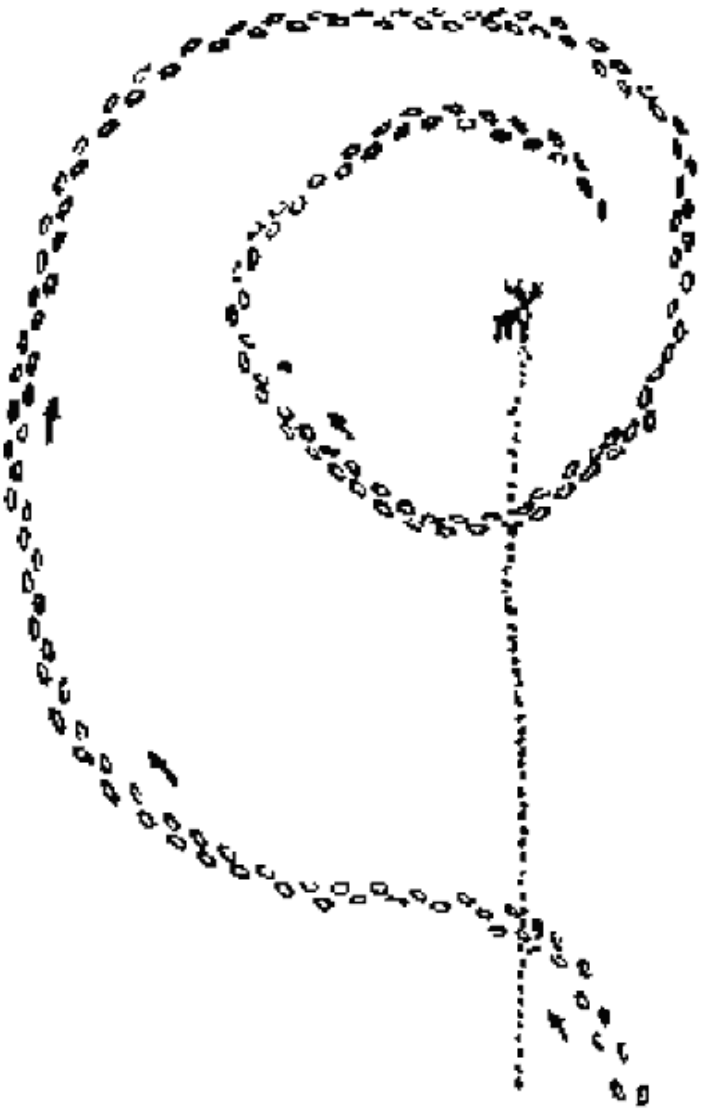
Cómo encontrar una huella perdida

Cuando se pierde una huella hay que intentar volver a encontrarla. Para ello, poned vuestra pañoleta, vuestro bordón u otra marca sobre la última huella y después dad una vuelta amplia a su alrededor, en un círculo de, digamos, treinta, cincuenta o cien metros de radio con la huella como centro, buscando el terreno más favorable, blando a ser posible, para encontrar señales de que la huella continúa. Si toda la patrulla va siguiendo el rastro, deteneos y que solo uno o dos muchachos hagan la búsqueda. Si todos quieren buscarla, pronto la habrán perdido para siempre, confundiéndola con sus propias huellas o borrándola al pisarla: demasiados cocineros estropean la sopa.

Al buscarla hay que usar el sentido común sobre la dirección que es probable que haya tomado, y buscar por allí.

Recuerdo un caso en que se rastreaba a un jabalí, que aclara lo que quiero decir. El jabalí había ido corriendo por terrenos inundados y fangosos, lo que hacía muy fácil seguirlo, hasta que giró hacia un terreno duro y pedregoso, donde al poco rato ya no quedaba rastro de sus huellas. Hubo que hacer una búsqueda. Se marcó la última huella y el rastreador dio una amplia vuelta alrededor, pero no encontró ninguna señal. Entonces miró a su alrededor y a lo lejos y, poniéndose en el lugar del jabalí, se preguntó: «¿Qué dirección habría tomado yo?». A cierta distancia por delante, en la dirección que llevaba al principio, había un largo seto de chumberas con dos portillos. El rastreador se dirigió hacia uno de ellos como la línea probable que el jabalí hubiera seguido. El suelo seguía siendo muy duro y, por tanto, no había ni una huella; pero en una de las hojas de los cactus había una bolita de barro fresco, y esa fue la clave que buscaba. En el terreno duro no había barro, así que el jabalí lo había traído seg-

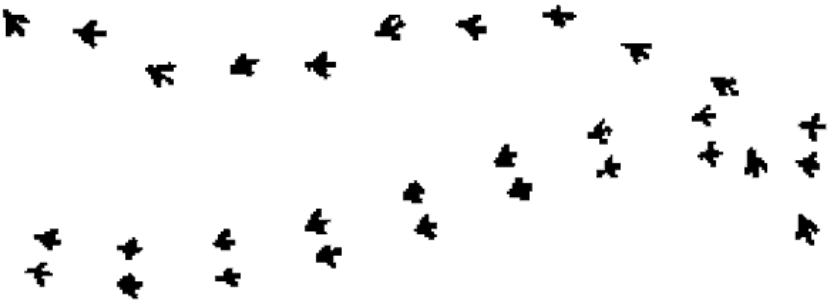
uramente en las patas desde el terreno que había recorrido antes. Esa pequeña señal puso al rastreador en la dirección correcta: gracias a ella encontró otra, y luego otra, hasta que por fin volvió a dar con las huellas en un terreno más favorable y llegó hasta el jabalí.



Para encontrar unas huellas perdidas, describid un círculo amplio hasta dar de nuevo con ellas.

Acomodar el paso a las huellas

Una vez vi en Sudán a un rastreador que seguía unas huellas por un sitio donde, durante un buen trecho, eran invisibles para un ojo inexperto. Lo hacía así: mientras las huellas se veían bien, ajustaba su paso al de ellas, de modo que cada paso suyo coincidía con una huella, y con el bordón marcaba cada pisada. Cuando las huellas desaparecían, por la dureza del suelo o porque la arena las había cubierto, él seguía caminando al mismo paso y tocando con el bordón el lugar donde calculaba que debía estar la huella. De vez en cuando veía un hundimiento o una marca que le confirmaba que allí había una huella y que, por tanto, seguía la pista correcta.



Estas son las huellas de dos pájaros. Uno vive por lo general en el suelo, y el otro, en los arbustos y los árboles.

Prácticas de rastreo por Patrulla

Preparad un terreno para practicar el rastreo: escoged un trozo de suelo blando de unos diez o quince metros cuadrados, alisadlo con un rodillo y barredlo. Mojad una parte como si hubiera llovido y dejad seca la otra. Haced que un muchacho pase por encima, primero andando, luego corriendo y después en bicicleta. Explicad en qué se diferencian las huellas,

de modo que los Scouts de la Patrulla sepan decir enseguida, con solo verlas, si quien las dejó iba andando o corriendo.

Enviad a un muchacho a dejar sus huellas y que la Patrulla siga el rastro, tomando nota de las huellas que pisan encima de las suyas y que indican qué hombres o animales han pasado por allí después de él. El muchacho puede llevar tachuelas atadas a las suelas de los zapatos, unos cuantos clavos clavados en la suela o un regatón especial en el bordón que deje una marca inconfundible.

Estudiad la antigüedad de las huellas: al día siguiente, marcad algunas nuevas junto a las anteriores y observad en qué se diferencian, para que los muchachos aprendan a calcular cuánto tiempo tiene una huella.

Haced que cada Scout deje la huella de su zapato en un terreno blando y después la dibuje en un papel.

Enviad varias Patrullas por caminos distintos para que, al volver, informen de las huellas que hayan visto, ya sean de personas, de vehículos o de animales.

Haced moldes de huellas con yeso. Levantad un reborde de barro alrededor de la huella; luego echad agua en una cacerola, añadid el yeso y batidlo hasta formar una especie de crema espesa, que verteréis sobre la huella. Cuando la pasta esté casi seca, grabad en ella la fecha, el lugar donde encontrasteis la huella, etc., y cuando esté completamente seca, sacadla y lavadla.

Juegos de rastreo

Memorizar huellas

Haced que una Patrulla se siente con los pies en alto para que otros Scouts estudien sus suelas durante, digamos, tres minutos. Después, de-

e no vean nada, haced que uno de la Patrulla deje unas cuantas huellas en un buen trozo de terreno, y luego llamad uno por uno a los Scouts para que observen las huellas y digan de quién son.

Dibujar huellas

Haced que la Patrulla observe unas huellas de pies y ved quién de sus miembros consigue el dibujo más exacto. Hay que dejar que los Scouts sigan el rastro hasta el lugar donde las huellas sean más claras.

Señalar al ladrón

Pedid a un desconocido que deje las huellas de sus pies sin que los Scouts lo vean, y haced que después estos las estudien hasta grabárselas en la memoria, para poder reconocerlas más tarde. Luego colocad al desconocido entre ocho o diez personas más y haced que todas dejen sus huellas para que los muchachos las examinen uno tras otro. Cada Scout, por turno, dirá en secreto al juez de quién cree que son las huellas, señalando a la persona por el lugar que ocupaba al dejarlas. Gana el Scout que acierte. Si aciertan dos o más, dibujarán las huellas de memoria y ganará quien lo haga mejor.

Seguir la pista

Enviad a una «liebre», a pie o en bicicleta, con el bolsillo lleno de granos de maíz, habas, confeti, etc., para que los vaya dejando caer de vez en cuando y forme así una pista que la Patrulla pueda seguir.

También puede dejar señales scouts grabadas en el suelo o hechas con raíces, y esconder una carta al final de la pista.

Fogata 13. Lectura de «signos» o deducción

Cuando un Scout ha aprendido a observar los «signos», debe aprender a relacionar unos con otros y a leer así su significado. Esto se llama «deducción».

Aquí tenéis un ejemplo de cómo un joven Scout bien formado sabe leer el significado de los «signos».

El viejo Blenkinsop salió corriendo de su pequeña tienda, cerca de un poblado cafre de África.

—¡Eh! ¡Detened al ladrón! —gritaba—. ¡Me acaba de robar el azúcar! ¡Detenedlo!

¿Detener a quién? No se veía a nadie corriendo.

—¿Quién le ha robado? —preguntó un policía.

—No lo sé, pero me falta un saco entero de azúcar. Hace unos minutos estaba ahí.

Se llamó a un policía indígena, buen rastreador, pero parecía imposible distinguir las huellas del ladrón entre las docenas de huellas de pies descalzos que había alrededor de la tienda. Sin embargo, el policía salió pronto, con aire esperanzado, a trote corto hacia la maleza. En algunos tramos el suelo era de roca pura, pero no aflojó el paso, aunque allí no se veía ninguna huella.

Después de caminar un buen rato, se paró de repente y empezó a mirar a su alrededor: era evidente que había perdido la pista. Entonces le asomó una sonrisa y, con el pulgar, señaló por encima del hombro un árbol que tenía cerca. Allí, entre las ramas, estaba escondido un indígena con el saco de azúcar.



¿Cómo había dado el rastreador con él? Sus ojos penetrantes habían descubierto unos granos de azúcar que brillaban en el suelo. El saco se sa-

Las hormigas iban tras el azúcar, y él también, y entre todos atraparon al ladrón.

Me imagino que el viejo Blenkinsop daría unas palmadas en la espalda al rastreador, felicitándolo por haber sabido usar los ojos para descubrir los granos de azúcar y las hormigas, y por haber usado sus conocimientos para deducir por qué las hormigas se dirigían al árbol.

El soldado perdido

Un soldado de caballería se perdió en la India y sus compañeros lo buscaban por todas partes. Se encontraron con un muchacho indígena y le preguntaron si había visto al hombre. El muchacho respondió enseguida:

—¿Se refieren a un soldado alto, montado en un caballo ruano que cojea un poco?

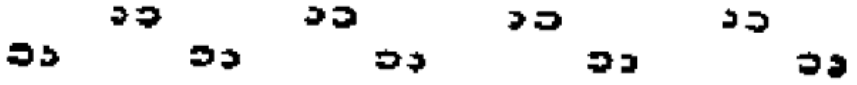
—Sí, ese es el hombre —contestaron—. ¿Dónde lo has visto?

—No lo he visto —replicó el muchacho—, pero sé hacia dónde ha ido.

Lo detuvieron en el acto, porque creyeron que habían matado al soldado y enterrado su cuerpo, y que el muchacho lo había oído contar.

Pero el muchacho les explicó que había visto sus huellas.

Los llevó hasta las huellas y, siguiéndolas, hasta un lugar donde el soldado se había detenido. Allí el caballo se había restregado contra un árbol y había dejado algunas de sus crines pegadas a la corteza, lo que demostraba que era ruano. Las huellas de las herraduras mostraban que cojeaba, porque las de una pata estaban menos marcadas que las de las otras y con esa pata el paso era más corto. Que el jinete era soldado se deducía de las huellas de sus botas, que eran botas del ejército.



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

Entonces le preguntaron al muchacho:

—¿Y cómo sabes que es alto?

Y él les señaló una rama que el soldado había cortado y que quedaba fuera del alcance de un hombre de estatura normal.

Deducir es exactamente lo mismo que leer un libro.

Un muchacho al que nunca han enseñado a leer y que os vea leyendo os preguntará: «¿Cómo lo hacéis?». Y vosotros le diréis que esos signos de la página son letras, que las letras agrupadas forman palabras, que las palabras forman frases y párrafos, y que de las frases se saca la información.

Del mismo modo, un Scout bien formado verá las pequeñas señales y huellas, las juntará en su cabeza y leerá enseguida su significado, igual que vosotros leéis un libro sin perder el tiempo deletreando cada palabra.

Ejemplo de deducción

Un día, durante la guerra contra los matabeles, en África, estaba haciendo un trabajo de exploración con un indígena en una llanura cubierta de hierba, cerca de los montes Matopo. De repente cruzamos unas huellas recientes en la hierba: los tallos aún estaban verdes y húmedos, aunque los habían aplastado contra el suelo. Todos se inclinaban hacia el mismo lado, lo que indicaba la dirección en que caminaban quienes los habían pisado.

Seguimos las huellas un rato hasta llegar a un terreno arenoso, donde vimos que eran de varias mujeres (pies pequeños, de bordes rectos, y pasos cortos) y de niños (pies pequeños, de bordes curvos, y pasos largos), que no corrían sino que caminaban hacia los montes, a unos ocho kilómetros de allí, donde nosotros creíamos que se escondía el enemigo.

Entonces vimos una hoja tirada a unos doce metros de las huellas. No había árboles en varios kilómetros a la redonda, pero sabíamos que los árboles de esa clase de hoja crecían en un poblado a veintitrés kilómetros, en la dirección de la que venían las huellas. Era probable, por tanto, que las mujeres vinieran de aquel poblado trayendo las hojas y se dirigieran a los montes.

Al recoger la hoja vimos que estaba mojada y que olía a cerveza indígena. Por los pasos cortos se deducía que las mujeres llevaban cargas pesadas. Así que supusimos que, según su costumbre, llevaban sobre la cabeza ollas de cerveza indígena con la boca tapada con manojos de hojas, y que de uno de ellos se había desprendido la que habíamos encontrado. Y como estaba a doce metros de las huellas, cuando cayó tenía que soplar viento. Ahora el aire estaba en calma y eran las siete, pero a las cinco había soplado viento.



Una sola hoja, que se había volado de la olla que llevaba una mujer africana, nos permitió conseguir información sobre el enemigo.

rés kilómetros, para el enemigo que estaba en los montes, y que había llegado allí hacia las seis.

Lo más probable era que los hombres se hubieran puesto a beber la cerveza enseguida (porque se agria en pocas horas) y que, para cuando nosotros llegáramos, estuvieran durmiendo, de modo que sus centinelas estarían poco atentos y tendríamos ocasión de examinar sus posiciones.

Así que seguimos las huellas de las mujeres, dimos con el enemigo, hicimos nuestras observaciones y nos retiramos sin dificultad con la información.

Todo esto se consiguió, sobre todo, gracias a una hoja.

Esto os hará ver lo importante que es fijarse en cosas tan pequeñas como esta.

El polvo ayuda a la deducción

Los detectives han conseguido descubrir crímenes fijándose en pequeños detalles. En una ocasión se cometió un crimen y se encontró la chaqueta de un desconocido que no daba ninguna pista sobre su dueño.

Se metió la chaqueta en una bolsa grande y se sacudió con una vara. Luego se recogió el polvo que había caído dentro de la bolsa y se examinó con una lupa potente: estaba formado por serrín finísimo, lo que significaba que el dueño de la chaqueta era probablemente carpintero, aserrador o ebanista. Se miró el polvo con una lente todavía más potente (un microscopio) y se vio que contenía unos granos diminutos de gelatina y de cola en polvo. Estas cosas no las usan ni los carpinteros ni los aserradores; por tanto, la chaqueta era de un ebanista. Y así la policía dio con el criminal.

El polvo de los bolsillos, o el que se queda pegado a una navaja, etc., puede revelar mucho si se examina con cuidado.

Sherlockholmismo

Dicen que el doctor Bell, de Edimburgo, fue el modelo en el que se inspiró sir Arthur Conan Doyle para crear a Sherlock Holmes.

El doctor estaba dando una clase en el hospital a unos estudiantes de Medicina sobre cómo debían tratar a los enfermos. Hicieron pasar a un paciente para que el doctor les enseñara cómo atender a un herido. El hombre entró cojeando y el doctor preguntó a uno de los estudiantes:

—¿Qué le pasa a este hombre?

—No lo sé, señor. No se lo he preguntado —contestó el alumno.

—Pues no hace falta preguntárselo —replicó el doctor—: deberíais verlo vos mismo. Tiene lastimada la rodilla derecha, porque cojea de esa pierna. Se la ha quemado, como podéis ver por el pantalón, que tiene una quemadura a la altura de la rodilla. Hoy es lunes. Ayer hizo buen tiempo, pero el sábado llovió y estuvo todo embarrado. Los pantalones de este hombre están llenos de barro por todas partes, de donde se deduce que el sábado por la noche se cayó en el barro.

Y volviéndose hacia el paciente, le dijo:

—El sábado cobrasteis vuestro jornal y os emborrachasteis. Más tarde, en casa, al intentar secar la ropa junto al fuego, os caísteis encima y os quemasteis la rodilla. ¿No es así?

—Así es, señor —respondió el hombre.

Una vez leí en los periódicos que el juez de un tribunal de condado usó su capacidad de «fijarse en cosas pequeñas» y de «relacionar unas con otras» al juzgar a un deudor.

El hombre declaró que estaba sin trabajo y que no conseguía encontrarlo. Pero el juez le dijo:

—Si estáis sin trabajo, ¿qué hacéis con ese lápiz detrás de la oreja?

El hombre tuvo que reconocer que había estado ayudando a su mujer en su negocio, y resultó que el negocio daba muy buenos beneficios. Así que el juez le ordenó que pagara la deuda.

Verdaderas historias scouts

El capitán Stigand, en *Exploración y reconocimiento en países salvajes* (*Scouting and Reconnaissance in Savage Countries*), cuenta los siguientes casos en que los exploradores dedujeron cosas importantes a partir de señales insignificantes.

Una mañana, al recorrer los alrededores de su campamento, se fijó en unas huellas frescas de un caballo que iba al paso. Él sabía que todos sus caballos andaban a trote corto, así que tenía que ser el caballo de un desconocido. De ahí dedujo que un explorador enemigo había rondado a caballo por allí la noche anterior, reconociendo en silencio su campamento.

Al llegar a un poblado del África Central abandonado por sus habitantes, Stigand no supo decir de qué tribu era hasta que encontró una pata de cocodrilo en una choza. Eso significaba que el poblado era de la tribu awisa, porque esta tribu comía carne de cocodrilo y las vecinas no.

Un hombre iba montado en un camello a cosa de un kilómetro. Un indígena que lo miraba comentó:

—Ese hombre es de sangre esclava.

—¿Cómo puedes saberlo a esta distancia?

—Porque balancea la pierna, y un verdadero árabe monta con las piernas pegadas a los costados del camello.



Las huellas de los camellos se parecen mucho entre sí, pero los rastreadores egipcios están entrenados para seguirlas y encontrar los camellos perdidos.

Encontrar cosas perdidas

Un oficial perdió sus prismáticos durante unas maniobras en el desierto, a ocho kilómetros de El Cairo, y envió a unos rastreadores indígenas a buscarlos.

Les enseñaron el caballo que había montado para que observaran las huellas de sus herraduras, y ellos se las grabaron en la memoria. Luego fueron al campo de maniobras y, entre miles de huellas de caballería y de artillería, pronto encontraron las del caballo del oficial, y las siguieron hasta dar con los prismáticos, que se habían escurrido de la funda y habían caído en el desierto.

El camello «perdido»

Los rastreadores egipcios son especialmente buenos siguiendo huellas de camellos. Para quien no está acostumbrado, las huellas de un camello son exactamente iguales a las de cualquier otro; pero para un ojo experto todas son distintas, como las caras de las personas, y los rastreadores indígenas las recuerdan igual que vosotros recordáis las caras de la gente que habéis visto.

Hace algunos años robaron un camello cerca de El Cairo. Se llamó a un rastreador de la policía y le enseñaron sus huellas. El rastreador las siguió durante un largo trecho, pero llegó a unas calles donde se confundían con las de muchos otros camellos.

Un año después, aquel policía se topó de repente con las huellas frescas del mismo camello, que no había olvidado en todo ese tiempo. Era evidente que lo llevaban junto con otro camello cuyas huellas también reconoció y que sabía que era de un conocido ladrón de camellos. Así que, sin intentar seguir las huellas por la ciudad, el rastreador buscó a otro policía y juntos fueron al establo del ladrón, donde encontraron el camello que llevaba tanto tiempo perdido.



Las huellas a la puerta de casa pueden contar alguna historia, si sabéis leerlas. Estas cuentan la sencilla historia de un perro que persigue a un gato y del enfado de su dueño.

Rastreadores sudamericanos

Los gauchos, los vaqueros nativos de Sudamérica, son magníficos exploradores. Hoy la mayoría de las haciendas ganaderas están cercadas, pero antiguamente los gauchos tenían que rastrear durante muchos kilómetros los animales perdidos o robados, y por eso eran buenos rastreadores. Una vez enviaron a uno de ellos a seguir las huellas de un caballo robado, pero fracasó. Diez meses más tarde, en otra región del país, vio de repente las huellas frescas de aquel caballo. Las siguió en el acto y recuperó el caballo.

Ejemplos de prácticas de deducción

Aquí tenéis una deducción sencilla a partir de las señales que vi una mañana de tormenta mientras paseaba por un sendero de las montañas de Cachemira.

Señales observadas. Junto al sendero había un tocón de árbol de un metro de alto, más o menos, y cerca, tirada en el suelo, una piedra del tamaño de un coco con trocitos machacados de cáscara de nuez seca pegados. Sobre el tocón también había trozos de cáscara de nuez. Un poco más adelante, en el sendero, a unos veinte metros al sur del tocón, había cáscaras de cuatro nueces y, cerca, una roca grande inclinada. El único nogal de los alrededores estaba a unos ciento cincuenta metros al norte del tocón. Al pie del tocón había una torta de barro seco con la huella de un zapato de fibra vegetal.

¿Qué deduciríais vosotros de estas señales? Mi solución fue esta: un hombre había pasado por allí hacia el sur hacía dos días, con una carga pesada, y había descansado en la roca mientras comía nueces.

Mis deducciones fueron las siguientes. El hombre iba cargado, porque los porteadores, cuando descansan, no se sientan, sino que apoyan la carga en una roca inclinada y se recuestan contra ella. Si no hubiera llevado carga, probablemente se habría sentado en el tocón, pero prefirió andar treinta metros más hasta la roca. Allí las mujeres no llevan cargas, así que tenía que ser un hombre. Rompió las nueces en el tocón con la piedra que encontró tirada. Las había traído del nogal, a ciento cincuenta metros al norte; por tanto, caminaba hacia el sur. Hacía un viaje largo, porque llevaba zapatos: si solo hubiera salido de casa para ir a un sitio cercano, habría ido descalzo. Había llovido tres días antes; por tanto, la torta de barro se le había pegado cuando el suelo aún estaba húmedo, pero después no había vuelto a llover y por eso estaba seca. Las cáscaras de nuez también estaban secas, lo que confirmaba el tiempo transcurrido.

No hay ninguna historia importante detrás de esto; es solo un ejemplo de la práctica diaria que debe hacer un Scout.

Prácticas de deducción por Patrulla

Leed en voz alta relatos con muchos detalles observados y las deducciones que se sacan de ellos, como *Las memorias de Sherlock Holmes* o *Las aventuras de Sherlock Holmes*. Luego preguntad a los muchachos qué detalles llevan a la solución, para ver si han entendido el método.

Dejad en un terreno blando las huellas de distintos sucesos; por ejemplo, las de un ciclista que se encuentra con un amigo que va a pie, se baja de la bicicleta para charlar con él y luego vuelve a montar. Haced que los muchachos estudien las huellas y deduzcan qué significan.

Poned en una bandeja los objetos sacados de los bolsillos de un hombre y haced que los muchachos deduzcan qué clase de hombre es su dueño, cuáles son sus aficiones, etc.

Juegos de deducción

Forasteros

Conseguid que algunas personas desconocidas para los muchachos pasen por la calle delante de ellos, y haced que cada uno, por separado, observe todos sus detalles. Al cabo de un rato, pedid a cada muchacho que os describa el aspecto de los transeúntes, sus rasgos más llamativos y cuál cree que es su oficio.

O bien haced que cada muchacho converse unos dos minutos con algún desconocido y averigüe todo lo que pueda en ese tiempo haciendo preguntas y observando.

Deducción de un «crimen»: detective

Preparad una habitación o un terreno con pequeñas señales, huellas, etc. Leed después una historia sobre el crimen hasta el momento en que entran en juego las señales, y haced que cada muchacho, por turno, examine la escena durante un tiempo y después os cuente en privado su solución.

Al principio, los casos deben ser muy sencillos, pero poco a poco se irán complicando. Por ejemplo, marcad huellas de pies alrededor de un árbol y dejad caer allí algunas cerillas quemadas, para indicar que un hombre tuvo dificultades para encender la pipa, etc.

Para un caso más elaborado, escoged algo misterioso, como «El paciente residente» (*The Resident Patient*), de *Las memorias de Sherlock Holmes*. Preparad una habitación que represente la del enfermo al que encontraron ahorcado, con huellas de botas embarradas en la alfombra, colillas de cigarrillo mordidas o cortadas en la chimenea, ceniza de puro, un destornillador y unos tornillos, etc. Colocad una tira de papel de periódico a modo de pasadera, por la que caminarán los participantes, para que se forme una confusión de huellas. Haced que cada Scout o cada Patrulla entre por separado en la habitación y dadles tres minutos para investigar. Después concededles media hora para preparar su informe, de palabra o por escrito.

«Rastrear al asesino»

El asesino huye después de «apuñalar a su víctima», con el «puñal ensangrentado» en la mano. Los demás muchachos salen un minuto después para intentar capturarlo, guiándose por las gotas de sangre que va dejando caer al suelo cada tres pasos y que se representan con confeti. Su cómplice (el juez) le indica de antemano adónde debe dirigirse, y si llega allí con más de ocho minutos de ventaja sobre sus perseguidores, gana.

5. Conocimiento de la naturaleza

Fogata 14. Acecho

Cuando se quiere observar a los animales salvajes, hay que acecharlos, es decir, acercarse a ellos arrastrándose sin que te vean ni te huelan.



El cazador se mantiene perfectamente oculto cuando intenta acechar animales salvajes. Lo mismo hace el explorador en la guerra cuando obser-

ose delante de ellos con su uniforme, sino que se viste como cualquier otra persona y, de vez en cuando, mira en el cristal de un escaparate, que refleja como un espejo lo que pasa a su espalda.

Si una persona culpable sabe que la observan, se pone en guardia, y una persona inocente se siente incómoda. Por eso, cuando observéis a alguien, no lo miréis descaradamente; captad los detalles que queráis con una o dos miradas. Si queréis estudiarlo mejor, caminad detrás de él: se aprende tanto de la espalda como de la cara, si no más. Y si no es un Scout que mire constantemente a su alrededor, no se dará cuenta de que lo estáis observando.

Los exploradores de guerra y los cazadores siempre hacen dos cosas para que no los vean.

Una, procurar que su ropa sea del mismo color que el terreno, los árboles o los edificios que tienen detrás.

La otra, si el enemigo o un ciervo miran en su dirección, quedarse completamente quietos hasta que aparten la vista.

Así, un Scout consigue a menudo pasar inadvertido, incluso en campo abierto.

Escoger el fondo

Al escoger el fondo ante el que vais a moveros, tened en cuenta el color de vuestra ropa. Si vais vestidos de caqui, no os pongáis delante de una pared blanca ni de unos arbustos oscuros: id a donde haya arena de color caqui, o colocaos detrás de hierba seca o de unas rocas, y quedaos inmóviles. Así al enemigo le resultará muy difícil reconoceros, aunque esté cerca.

Si vuestra ropa es oscura, poneos entre arbustos oscuros o a la sombra de los árboles o de las rocas, pero cuidad de que el terreno que tenéis det-

rás también sea oscuro. Si el fondo de detrás de los árboles donde estáis es claro, vuestra silueta destacará con toda claridad.

Cuando uséis una colina como observatorio, tened cuidado de no plantaros en la cima recortados contra el cielo, que es el disparate que suelen cometer los pies tiernos.

Movimientos lentos

Es muy instructivo ver cómo un explorador zulú utiliza la cima de una montaña o de un promontorio como observatorio. Se arrastra a gatas, lo más pegado al suelo posible, entre la hierba. Al llegar arriba, levanta la cabeza muy despacio, centímetro a centímetro, hasta que domina el paisaje. Si ve al enemigo a lo lejos, se queda observándolo lo mejor que puede; y si cree que lo están viendo, mantiene la cabeza inmóvil un buen rato, con la esperanza de que lo confundan con un tocón o una piedra. Si no lo han descubierto, baja la cabeza poco a poco, centímetro a centímetro, hasta tocar la hierba, y entonces se desliza hacia atrás. Un movimiento rápido o brusco recortado contra el cielo llama fácilmente la atención, incluso a mucha distancia.

De noche, quedaos en terreno bajo, en zanjas, etc., de manera que estéis a oscuras, mientras que el enemigo que se os acerque será visible, porque su silueta se dibujará sobre el cielo estrellado.

Una vez, agazapado bien abajo a la sombra de un arbusto, dejé que un explorador enemigo se acercara a menos de un metro de mí, de modo que, cuando me dio la espalda, pude levantarme y agarrarlo.



Tomasito, el Pie Tierno, no se da cuenta de que, cuando se está al acecho, el verdadero peligro es asomar el trasero.

Caminar en silencio

Otra cosa que hay que recordar para no ser descubierto al caminar, sobre todo de noche, es hacerlo en silencio. El golpe del talón de un hombre corriente contra el suelo se oye desde muy lejos. El Scout y el cazador pisan con suavidad sobre la parte delantera del pie, nunca sobre los talones. Hay que practicarlo cada vez que se camina, de día o de noche, bajo techo o al aire libre, hasta que se convierta en costumbre. A medida que la adquiráis, notaréis que podéis andar distancias cada vez más largas y que no os cansaréis tan pronto como quienes apoyan todo el pie, que es como camina la mayoría de la gente.

Mantenerse de cara al viento

Recordad siempre que, para acechar a un animal salvaje, o simplemente para ser un buen Scout, nunca hay que colocarse de modo que el viento lleve vuestro olor hacia lo que acecháis, aunque el viento sea muy suave.

Antes de empezar a acechar al enemigo, aseguraos de qué lado sopla el viento y avanzad contra él. Para saberlo, mojaos todo el pulgar con la lengua, levantadlo y notad por qué lado sentís más frío. O podéis echar al aire un poco de polvo fino, hierba seca u hojas y ver hacia dónde caen.

El uso del disfraz

Los exploradores pieles rojas, cuando querían reconocer el campamento enemigo, se ataban una piel de lobo a la espalda y se acercaban de noche a gatas, imitando el aullido de ese animal. Y cuando tenían que observar desde un lugar donde su cabeza podía recortarse contra el cielo, se ponían un gorro hecho con piel de lobo, con las orejas del animal en su sitio, para que su cabeza pudiera confundirse con la de un lobo.

En Australia, los indígenas acechan a los emús —unas aves muy grandes, parecidas a los avestruces— cubriéndose con la piel de uno de ellos y caminando encorvados, con un brazo levantado que imita el cuello y la cabeza del animal.



El indígena australiano acecha al emú cubriéndose con la piel de uno de ellos. Lleva un bumerán en la mano y una lanza entre los dedos de los pies.

Los Scouts, cuando quieren observar desde la hierba, se atan a la cabeza con una cinta un manojo de hierba, de modo que una parte quede de pie y otra les cuelgue sobre la frente; así su cabeza se vuelve invisible. Cuando observan desde detrás de una piedra o de un promontorio, no lo hacen por encima, sino por un lado.

Prácticas de acecho por Patrulla

Demostrad lo útil que es adaptar el color de la ropa al del fondo: enviad a un muchacho a unos quinientos metros para que se coloque delante de

rulla observará y tomará nota de cómo se vuelve invisible cuando escoge el fondo adecuado. Un muchacho vestido de gris se verá mucho si se pone delante de unos arbustos oscuros, pero bastante menos si se coloca delante de una roca de su mismo color o de una casa. Un muchacho vestido de oscuro se ve mucho en un prado verde, pero no delante de una puerta abierta, sobre el fondo oscuro del interior.

Demostrad también el efecto del movimiento. Colocad a varios Scouts medio escondidos entre los arbustos y mostrad lo difícil que es encontrarlos mientras se quedan quietos.

Practicad cómo cambiar rápidamente de escondite y cómo arrastrarse por zanjas, detrás de unas lomas y de un arbusto a otro.

Practicad el acecho al atardecer. Algunos de los juegos que se proponen pueden jugarse en la penumbra del crepúsculo o en la oscuridad. No empecéis a practicar en una noche muy oscura.

Juegos de acecho

La caza del Scout

Se da a un Scout tiempo para esconderse y luego los demás salen a buscarlo. Gana él si no lo encuentran o si consigue volver al punto de partida sin que lo toquen.

Llevar un mensaje

Se encarga a un Scout que lleve una nota a cierto lugar o casa, a cierta distancia, en un tiempo determinado. A otros Scouts, que hacen de «enemigos», se les avisa de que no deben dejar que ningún mensaje llegue a ese lugar; para ello se esconderán en distintos sitios desde donde puedan capturar al mensajero. Para dar al mensajero por capturado, tienen que tocarlo dos Scouts antes de que llegue a su destino.

Acecho del ciervo

El Guía de Patrulla hace de ciervo. No debe esconderse, sino quedarse de pie, y si quiere puede moverse de vez en cuando.

Los Scouts de su Patrulla intentan encontrarlo, y cada uno, a su manera, hace lo posible por llegar hasta él sin que lo vea.

En cuanto el Guía descubre a uno de sus perseguidores, lo llama por su nombre y lo deja fuera del juego por haber sido descubierto. Al cabo de un tiempo, el Guía grita: «¡Alto!», y todos se ponen de pie. Gana el que esté más cerca del Guía.

Este mismo juego sirve para practicar el andar sin hacer ruido, vendándole los ojos al juez. Es mejor hacerlo en un lugar donde haya ramas u hojas secas o grava. El Scout puede empezar el acecho a unos cien metros del Scout vendado y hacerlo deprisa, en minuto y medio, por ejemplo, hasta tocarlo sin que lo oiga.

Asalto a la bandera

Se ponen una o dos Patrullas en cada bando.

Cada bando forma un puesto avanzado dentro de una zona determinada en la que tiene que defender tres banderas (si se juega de noche, en lugar de banderas se usan tres linternas colocadas a sesenta centímetros del suelo), plantadas a no menos de doscientos metros (de noche, cien metros). El puesto que las defiende tendrá a sus Scouts escondidos, todos juntos o repartidos por parejas. Luego enviará a algunos Scouts a recoger información sobre el enemigo y sus posiciones; una vez conseguida, estos se acercarán arrastrándose y ocultándose hasta hacerse con las banderas y llevarlas a su puesto. Un Scout no puede capturar más de una bandera.

En el puesto de defensa se reparten, por lo general, tres parejas de Scouts y el Guía de Patrulla para proteger las banderas.

El Scout que sea descubierto en un radio de cincuenta metros de uno de los puestos queda fuera del juego; si no, sigue en él.

Los Scouts que hacen de centinelas no pueden salir de su terreno, pero cuentan doble, y pueden enviar mensajeros sueltos a sus vecinos o a sus propios Scouts.

Debe haber un juez en cada puesto y con cada patrulla de reconocimiento. A la hora fijada, todos se reunirán en un lugar señalado de antemano para entregar sus informes. Los puntos pueden darse así:

- Por cada bandera o linterna capturada: 5 puntos.
- Por cada informe o plano de la posición enemiga: 5 puntos.
- Por cada informe de los movimientos de las patrullas de reconocimiento: 2 puntos.

Gana el bando que sume más puntos.

Nota: En juegos como este, que suelen llamarse «juegos amplios» porque se juegan al aire libre, a veces hace falta algún sistema para «matar» o capturar. Puede servir un ovillo de lana de distinto color para cada bando, o una tira de gasa de dos centímetros y medio de ancho: se anuda un trozo en el brazo, entre el codo y el hombro, de modo que se vea y se le pueda arrancar con facilidad al «muerto» o «capturado». Cuando se rompe, su dueño acude al juez para que le dé otra «vida» y pueda seguir disfrutando del juego. Es muy importante que tanto el más pequeño de los Scouts como el mayor tengan las mismas oportunidades de jugar durante todo el juego.

Emboscadas

Se divide la Tropa en dos grupos. Uno sale antes y se esconde entre la maleza, etc., a la orilla del camino. El otro sale después y, sin salirse del cam-

ino, va nombrando a los Scouts del primero que consiga ver. Pueden ir tan lejos como quieran, turnándose para esconderse y para buscar.



Practicad estas maneras de acechar. Manteneos lo más pegados al suelo que podáis.

La primera vez que se juegue se dará bastante tiempo a los que van a esconderse, pero después ya podrán hacerlo mucho más deprisa. Siempre hay que dar ocasión para que, cuando uno se aparte del juego, el resto del grupo pueda esconderse rápidamente, de modo que cuando vuelva hayan desaparecido como por arte de magia. Esto siempre resulta divertido.

Acechar para informar

El juez se coloca en un lugar despejado y manda a los Scouts, solos o por parejas, alejarse kilómetro y medio en distintas direcciones. Cuando agita una bandera, es la señal para que se oculten y empiecen a acecharlo, arrastrándose y observando todos sus movimientos. Cuando vuelve a agitar la

bandera, se levantan y se acercan a informar, de palabra o por escrito, según se les haya indicado.

Mientras tanto, el juez ha estado mirando en todas direcciones y, cada vez que ve a un Scout, le quita dos puntos. Pero también ha hecho algunas cosas para que los Scouts las observen e informen de ellas, como sentarse, arrodillarse, mirar con prismáticos, usar el pañuelo, quitarse el sombrero un rato, dar varias vueltas en círculo y cosas por el estilo. Se dan tres puntos por cada acción descrita con exactitud.

El juez ahorrará tiempo si prepara de antemano una tarjeta con el nombre de cada Scout y tantas columnas como acciones vaya a hacer, más una para anotar los puntos que tenga que restar a cada uno por haberse dejado ver.



Hace falta mucho tiempo y paciencia para acechar a los animales salvajes de modo que se puedan observar sus costumbres sin espantarlos.

La araña y la mosca

Se escoge un trozo de campo o una zona de la ciudad de un kilómetro cuadrado que sirva de telaraña, se marcan bien sus límites y se fija cuánto durará el juego.

Una Patrulla o media Patrulla hace de «araña» y se va a esconder donde quiera. La otra Patrulla o media Patrulla, que hace de «mosca», sale un cuarto de hora después en busca de la «araña». Pueden dispersarse como mejor les parezca, pero deben informar a su jefe de todo lo que descubran.

Cada grupo va acompañado de un juez.

Si en el tiempo señalado, por ejemplo una o dos horas, la mosca no ha descubierto a la araña, gana la araña. Las «arañas» anotan los nombres de las «moscas» que consigan ver y, del mismo modo, las «moscas» anotan las «arañas» que descubran y el lugar donde estaban escondidas.

Fogata 15. Animales

En muchas partes del mundo, los exploradores usan las llamadas de los animales y de los pájaros para comunicarse entre sí, sobre todo de noche, en la maleza espesa o con niebla. Pero conocer esas llamadas también es muy útil cuando se quieren observar sus costumbres. Se puede empezar llamando a las gallinas o hablando a los perros en su propio lenguaje, y pronto descubriréis que sabéis imitar el gruñido furioso o lastimero del perro. Los búhos, las palomas y los chorlitos son fáciles de llamar.

En la India he conocido tribus de gitanos que se alimentaban de chacales, uno de los animales más desconfiados que existen. Es dificilísimo cogerlo con trampas, pero estos gitanos los cazan atrayéndolos de esta manera.

Varios hombres se esconden con sus perros entre la hierba o la maleza, alrededor de un pequeño claro. En el centro, uno de los gitanos imita el aullido con que se llaman los chacales. Va subiendo la fuerza de la llamada hasta que parece una manada entera aullando y, al final, hace como si se atacaran unos a otros con violencia, gruñendo y chillando.

Al mismo tiempo, sacude un manojo de ramas con hojas secas, que hace el mismo ruido que los animales al correr entre la hierba y las raíces. Después se tira al suelo y levanta mucho polvo, hasta quedar cubierto por él, sin dejar de gruñir y de pelear.



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

Si por los alrededores hay algún chacal que oiga el alboroto, vendrá corriendo a tomar parte en la pelea; al encontrarse a un hombre en medio de la polvareda, saldrá huyendo, pero para entonces ya han soltado a los perros, que pronto lo atrapan y lo matan.



...después se tira al suelo y levanta una polvareda. El chacal acude corriendo para unirse a la pelea y enseguida lo atrapan.

Caza mayor

William Long, en su interesante libro *Las bestias del campo* (*Beasts of the Field*), cuenta cómo atrajo una vez a un alce con su llamada. El alce es una especie de ciervo, pero muy grande, con una enorme nariz arqueada. Vive en los bosques del norte de Estados Unidos y de Canadá; es muy difícil acercarse a él y es muy peligroso cuando está enfadado.

Long estaba pescando en una canoa cuando oyó la llamada de un alce en el bosque. Por divertirse, se le ocurrió desembarcar, cortar un trozo de corteza de abedul y enrollarlo para hacer una especie de bocina de unos veinticinco centímetros de largo, quince de ancho en la boca más ancha y cinco en la más estrecha. Con ella se puso a imitar el bramido del alce. El efecto fue tremendo. Un alce viejo se le vino encima destrozando todo lo que encontraba a su paso, e incluso se metió en el agua para intentar alcanzar a Long, que solo pudo salvarse remando con todas sus fuerzas.

Uno de los grandes deportes es la caza mayor, es decir, la de elefantes, leones, rinocerontes, jabalíes, ciervos y animales de ese tipo. Pero hay que ser muy buen Scout para tener éxito en ella.

Tiene mucha emoción, pero también mucho peligro. En ella se usa todo lo que os he contado sobre observación, acecho y ocultación, y además hay que saberlo todo sobre los animales, sus hábitos y sus costumbres.

He dicho que la «caza», o el «ir tras» la caza mayor, es un gran deporte, pero no he dicho que lo sea disparar o matar las piezas, porque cuanto más estudia uno a los animales, más cariño les coge. Pronto se da cuenta de que ya no le apetece matarlos por matarlos.

Además, cuanto más se los observa, más se admira la obra maravillosa de Dios en su creación.

La vida aventurera de la caza

Toda la gracia de la caza está en la vida de aventura en la selva: en la posibilidad, que siempre existe, de que sea el animal quien intente cazarte a ti en lugar de tú a él; en el interés del rastreo y del acecho; en ver qué hacen los animales y cuáles son sus hábitos, y en aprender todo lo relacionado con ellos. El mero hecho de dispararles es solo una mínima parte de la diversión.

«Disparar» con la cámara

Ningún Scout debe matar nunca a un animal sin una razón suficiente; y si tiene que hacerlo, debe hacerlo deprisa y de la forma más eficaz, para causarle el menor sufrimiento posible.

De hecho, muchos cazadores de hoy prefieren «dispararles» con la cámara y no con el rifle, porque se obtienen los mismos resultados intere-

santes, salvo cuando el cazador y sus ayudantes indígenas tienen hambre; en ese caso, por supuesto, hay que matar los animales que hagan falta.

Mi hermano fue un gran cazador en el este de África y practicó mucho este deporte con la cámara: vivía en la selva, rastreaba, acechaba y, al final, fotografiaba elefantes, rinocerontes y otros animales grandes.

Un día había conseguido arrastrarse hasta muy cerca de un elefante y estaba colocando y enfocando la cámara para fotografiarlo cuando su criado indígena le gritó: «¡Cuidado, señor!», y echó a correr. Mi hermano se volvió y se encontró con un elefante enorme que venía hacia él; disparó la cámara y echó a correr también. El elefante llegó hasta la cámara y, al parecer, dándose cuenta de que no era más que una cámara inofensiva, se detuvo y, como riéndose de su propio enfado, se volvió cabeceando y se internó de nuevo en la selva.



Cuando intentéis «disparar» con la cámara a la caza mayor, debéis tener ojos en la nuca; si no, la caza puede sorprenderos.

El libro de Schilling *Con flash y rifle en África* (*With Flashlight and Rifle*) es una interesantísima colección de fotografías de animales salvajes, la mayoría tomadas de noche con magnesio, que encendían los propios animales al tropezar con unos alambres colocados estratégicamente para cerrar el contacto. Así consiguió Schilling espléndidas fotografías de leones, hienas, antílopes de todas clases, cebras y otras fieras. Hay una magnífica de un león en el aire, saltando sobre un antílope.

Jabalíes y panteras

El jabalí es, en realidad, el más valiente de los animales. Él es el verdadero «rey de la selva», y todos los demás animales lo saben. Si observáis de noche una charca de la selva adonde los animales van a beber, veréis que se acercan nerviosos, arrastrándose y mirando en todas direcciones por si hay enemigos al acecho. Pero si el que llega es un jabalí, se acercará despreocupado, balanceando de un lado a otro su gran cabeza con sus colmillos relucientes. No teme a nadie, y todos lo temen a él. Hasta el tigre, si está bebiendo en la charca, soltará un gruñido y se alejará deprisa.



Muchas veces me he agazapado en la selva, en noches de luna, para observar a los animales, sobre todo a los jabalíes.

También he cazado y criado un jabalí pequeño y una pequeña pantera, y me parecieron muy divertidos e interesantes. El jabalí vivía en mi jardín. Nunca llegó a estar del todo domesticado, aunque lo cogí muy pequeño. Venía cuando lo llamaba, pero con mucha cautela. Nunca obedecía a un extraño, y si se acercaba un indígena, se le echaba encima e intentaba desgarrarlo con sus pequeños colmillos.

Solía entrenar los colmillos dando vueltas a toda velocidad alrededor de un tronco del jardín. Llegaba galopando hasta él y se ponía a girar a su alrededor trazando un ocho durante cinco minutos seguidos; luego se dejaba caer a su lado, jadeando por el esfuerzo.

Mi pantera también era un animal precioso y de lo más juguetón, que solía acompañarme como si fuera un perro. Pero no era nada de fiar con

los extraños.



Una pantera pequeña puede ser una mascota preciosa y de lo más juguetona.

Creo que uno llega a conocer y a entender mejor a los animales si primero los tiene como mascotas para observarlos y después los estudia en su vida natural y salvaje.

El estudio de los animales en casa

Pero, antes de estudiar a los animales grandes en la selva, hay que estudiar en casa tanto a los domésticos como a los salvajes.

El Scout debe saberlo todo sobre los animales domésticos que ve a diario. Y si vive en el campo, debe saber cómo se limpia a un caballo, cómo se le da de comer y de beber, cómo se le pone y se le quita el arnés, cómo se le lleva a la cuadra y cómo se nota que cojea y no debe trabajar.

Vuestro perro

Un buen perro es el mejor compañero de un Scout, y nadie debe considerarse un verdadero Scout hasta que haya enseñado a un perro a hacer todo lo que él quiera. Esto exige mucha paciencia, mucha bondad y verdadero afecto por el perro. A menudo se usan perros para buscar a personas perdidas y para llevar mensajes.

El perro es el más humano de todos los animales y, por eso, el mejor compañero del hombre. Siempre es educado y siempre está dispuesto a jugar; es alegre, leal y cariñoso.

Dónde estudiar a los animales

Por supuesto, un Scout que vive en el campo tiene más ocasiones de estudiar a los animales que uno que vive en la ciudad.

Sin embargo, si vivís en una ciudad grande, seguro que en sus parques hay una gran variedad de pájaros, y en su zoo, casi todos los animales que existen.

En las ciudades pequeñas quizá sea más difícil, pero algunas tienen un museo de historia natural donde se puede conocer el aspecto y el nombre de muchos animales.

En cuanto a los pájaros, se pueden observar bastante en los parques o poniendo un comedero en la ventana de casa. Pero lo mejor de todo es salir al campo cuando tengáis unas horas libres, en tren, en bicicleta o a pie, y acechar allí a los animales y a los pájaros: observar lo que hacen, conocer las distintas especies y sus nombres, la forma de las huellas que dejan en el suelo y, si son pájaros, sus nidos, sus huevos y otras cosas.

Si tenéis la suerte de tener una cámara, no podéis hacer nada mejor que empezar una colección de fotografías de animales y pájaros. Una col-

ección así es diez veces más interesante que las colecciones corrientes de sellos y autógrafos que hacen los muchachos.

Observar a los animales

Merece la pena observar a cualquier animal, y es tan difícil acechar a una comadreja como a un león.

Tendemos a pensar que todos los animales se guían por el instinto, es decir, por una especie de idea que nace dentro de ellos. Por ejemplo, nos imaginamos que una cría de nutria nada de forma natural en cuanto la ponen en el agua, o que un cervatillo huye del hombre por un miedo natural que lleva dentro.

William Long, en su libro *La escuela del bosque* (*School of the Woods*), demuestra que la mayoría de los animales deben su astucia a sus madres, que los enseñaron de pequeños. Vio a una nutria que llevaba a nadar a dos de sus crías sobre el lomo y que, de repente, se sumergía y dejaba que los pequeños se las arreglaran solos un rato, aunque volvía a salir a la superficie muy cerca de ellos para vigilarlos y ayudarlos a nadar hasta la orilla. Así, poco a poco, les enseñaba a nadar.



La madre enseña a sus hijos. Esta leona parece decir a sus cachorros lo que deben hacer si se acerca un hombre.

Una vez, en el este de África, vi a una leona con sus tres cachorros en fila, observándome mientras me acercaba. Parecía que estuviera enseñando a sus pequeños cómo debían comportarse si se les acercaba un hombre. Era evidente que les decía:

»Ahora, pequeños, quiero que os fijéis bien en el aspecto de un hombre blanco. Después, uno a uno, saltaréis y os iréis de aquí con un rápido movimiento de la cola, y en cuanto estéis fuera de su vista, entre la hierba, os arrastraréis hasta que él quede entre el viento y vosotros. Luego lo seguiréis, siempre con él entre el viento y vosotros, para que podáis olfatearlo sin que él dé con vosotros».

Aves

El que se dedica a estudiar las aves se llama ornitólogo. Mark Twain, el divertido y bondadoso escritor norteamericano, dijo: «Hay personas que escriben libros sobre los pájaros y los quieren tanto que pasan hambre y fatigas para descubrir una especie nueva y... matarla. Se las llama «ornitólogos».

»Yo pude haber sido ornitólogo, porque siempre he querido a los pájaros y a todas las criaturas, y hasta empecé a estudiar para serlo. Pero un día vi un pájaro posado en una rama seca de un árbol muy alto; cantaba con la cabeza echada hacia atrás y el pico abierto, y, antes de pensarlo siquiera, le disparé con mi escopeta. Su canto se cortó de golpe y cayó de la rama, flácido como un trapo. Corrí a recogerlo: estaba muerto. Su cuerpo aún estaba caliente, pero la cabeza se le iba de un lado a otro como si tuviera el cuello roto; un velo blanco le cubría los ojos y a un lado de la cabeza brillaba una mancha roja de sangre... Y no pude ver más, porque las lágrimas me cegaron. Desde entonces no he vuelto a matar a ninguna criatura que no me hiciera daño, ni volveré a hacerlo jamás».



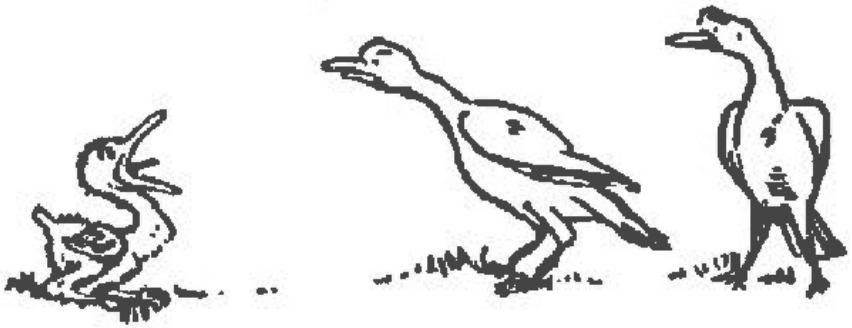
Observar los pájaros

Un buen scout es un «ornitólogo», como dice Mark Twain; es decir, le gusta acechar a los pájaros y observar todo lo que hacen. Así descubre dónde y cómo hacen sus nidos.

No quiere, como el muchacho corriente, ir a robarles los huevos; lo que le gusta es observar cómo los incuban, cómo alimentan a sus crías y cómo les enseñan a volar. Llega a reconocer todas las especies por su canto y por su manera de volar. Sabe qué pájaros se quedan todo el año y cuáles llegan solo en ciertas estaciones, qué comen, cómo cambian el plumaje, qué clase de nidos construyen y cómo son sus huevos.

Se puede aprender mucha historia natural observando los pájaros de la propia localidad, sobre todo si se les da de comer a diario durante el invierno. Es interesante, por ejemplo, fijarse en sus distintas maneras de cantar: unos cantan para cortejar a la hembra y otros, como el gallo del corral,

cacarean o cantan para retar a pelear a los demás. La gaviota macho hace el ridículo cuando intenta cantar para lucirse ante las damas, y el viejo cuervo no se queda atrás.



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

También es interesante ver cómo salen del cascarón los pájaros. Algunos nacen sin una sola pluma, con los ojos cerrados y el pico abierto. Otros salen cubiertos por completo de un plumón como vello, llenos de vida y energía. Las cercetas pequeñas empiezan a nadar en cuanto rompen el cascarón y los pollitos echan a correr a los pocos minutos, mientras que un gorrión no puede valerse por sí mismo durante varios días y sus padres tienen que alimentarlo y criarlo.

Long escribe también: «Observad, por ejemplo, el nido de un cuervo. Un día veréis a la madre posada cerca del nido, extendiendo las alas sobre sus crías. Pronto estas se levantarán y extenderán también las alas, imitándola. Esa es la primera lección. Al día siguiente quizá veáis a la madre alzarse sobre la punta de las patas y sostenerse así con un aleteo vigoroso. Las crías vuelven a imitarla y pronto aprenden que en sus alas está la fuerza que ha de sostenerlas en el aire. Un día después veréis a padres e hijos ir

de rama en rama alrededor del nido, ayudándose de las alas en los saltos largos. Y las crías ni siquiera se dan cuenta de que les están enseñando».

> Muchas especies de pájaros están desapareciendo porque los muchachos roban los huevos cuando encuentran sus nidos.

Nidos de aves

Buscar nidos se parece mucho a la caza mayor: se recorren los lugares donde, como buen cazador, uno sabe que suele estar lo que busca; se observa a los pájaros ir y venir, y así se da con el nido. Pero no para destruirlo y llevarse los huevos. Si sois verdaderos coleccionistas, coged un solo huevo y dejad los demás, y sobre todo no mováis el nido de su sitio, porque si lo hacéis los padres lo abandonarán y se perderán todos aquellos huevos que podían haber sido otros tantos pájaros felices.

Mejor aún que coger un huevo es hacer una fotografía del nido o un dibujo de la hembra incubando, o reunir una colección de fotografías de los distintos nidos que hacen las distintas clases de pájaros.

Peces y pesca

Todo scout debe saber pescar para poder conseguir comida por ese medio. Sería una estupidez que un pie tierno se muriera de hambre a la orilla de un arroyo lleno de peces, y, sin embargo, puede ocurrirle a quien nunca haya aprendido a pescar.

El arte de pescar exige muchas de las habilidades del escultismo, sobre todo cuando se pesca con mosca artificial. Para tener éxito hay que conocer las costumbres y peculiaridades de los peces: dónde se esconden, con qué tiempo y a qué hora del día comen, qué alimento les gusta, a qué dist-

ancia pueden verte y otras cosas por el estilo. Sin estos conocimientos ya podéis pasaros pescando hasta poneros azules, que no sacaréis nada.

Los peces suelen tener sus escondrijos particulares en el arroyo; una vez descubiertos, tendréis ocasión de acercaros y observar lo que hacen.

Después tendréis que aprender a hacer unos nudos muy especiales con tripa fina, lo cual resulta muy complicado para un muchacho que tenga los dedos torpes. Hay muchos; estos son algunos de ellos: la lazada volteada; el nudo para unir una gaza al sedal; casi el mismo nudo, que sirve para atar el anzuelo al sedal, y el que sirve para unir dos sedales, aunque no sean del mismo grosor.

Además, hay que tener una paciencia infinita. El sedal se os enreda en los arbustos y en los juncos, o en vuestra propia ropa, y cuando no encuentra dónde engancharse, se enreda consigo mismo y se hace un nudo. Pero de nada sirve enfadarse. En esos casos solo hay dos cosas que hacer: la primera, sonreír, y la segunda, ponerse a desenredarlo. Más adelante sufriréis grandes contratiempos, como cuando se os rompa el sedal y escape el pez que ya había picado, y otras cosas por el estilo. Pero recordad que eso le pasa siempre a todo principiante, y que son dificultades que da mucho gusto vencer.

Cuando pesquéis, haced lo que hago yo: quedaos solo con los peces que necesitéis para comer o para vuestra colección y devolved los demás al río enseguida. El pinchazo del anzuelo en el cuero de la boca no les duele mucho tiempo y pronto vuelven a nadar felices en el agua.

Si pescáis con mosca seca, es decir, si en vez de hundirla en el agua la mantenéis en la superficie, tendréis que acechar a los peces igual que se acecha a un ciervo o a cualquier otra pieza, porque las truchas, por ejemplo, tienen muy buena vista y son muy cautelosas.



La pesca de la trucha exige mucha habilidad y astucia. La trucha pelea con fuerza, así que debéis estar alerta para poder sacarla.

También podéis pescar con redes o, como a menudo tienen que hacer los scouts, con arpones de tres puntas afiladas. Yo lo he hecho muchas veces, pero hace falta práctica.

Reptiles

Por supuesto, un scout tiene que saber de serpientes, porque en la mayor parte de las regiones salvajes abundan y algunas son muy peligrosas.

A veces las serpientes se meten en las tiendas, debajo de las mantas o dentro de las botas. Quienes viven o han vivido en tierras de serpientes revisan con cuidado debajo de las mantas antes de meterse en la cama y sacuden las botas al levantarse. Yo, por la fuerza de la costumbre, todavía lo hago a veces en casa.

Por lo general, a las serpientes no les gusta arrastrarse sobre superficies ásperas. Por eso en la India se suelen construir alrededor de las casas caminos de piedra partida con aristas muy vivas, que impiden que se cuelen dentro.

Cuando estaba en el colegio, solía cazar serpientes con un palo largo que tenía una pequeña horquilla en la punta. En cuanto veía una, la acechaba y le colocaba los dientes de la horquilla a los lados del cuello; luego la ataba con tiras de un pañuelo viejo y me la llevaba para vendérsela a alguien que quisiera tener una en casa. Pero no son buenas mascotas, porque mucha gente les tiene horror, y no es justo tenerlas donde puedan asustar a alguien.

Serpientes venenosas

Las serpientes venenosas guardan el veneno en unas bolsas dentro de la boca. Suelen tener dos colmillos largos y puntiagudos, montados sobre una especie de bisagra. Los colmillos permanecen plegados contra la encía hasta que la serpiente se enfada y quiere matar a alguien. Entonces se enderezan y ella, lanzando la cabeza hacia delante, ataca a su enemigo: le clava los colmillos e inyecta el veneno en las heridas a través de unos agujeros que estos tienen en la punta. Así el veneno pasa a las venas y la sangre lo reparte por todo el cuerpo en unos segundos, a menos que se actúe con rapidez para detener la sangre, ligando las venas y chupando el veneno por la herida. El veneno de serpiente no es dañino si se traga.

Insectos

Los insectos son unos animales interesantísimos para coleccionar, observar y fotografiar.

Al scout aficionado a la pesca o al estudio de las aves y los reptiles le resulta además muy útil saber qué insectos son el alimento favorito de esos animales, en qué época del año y a qué hora del día.

Solo sobre las abejas se han escrito libros enteros, porque tienen facultades admirables: saben construir su panal, encontrar el camino a muchos kilómetros de distancia —a veces hasta nueve—, dar con las flores que les proporcionan el néctar para hacer la miel y volver con él a la colmena. Son un modelo perfecto de comunidad: respetan a su reina y matan a las que no quieren trabajar.

Algunos insectos sirven también de alimento. En la India y en Sudáfrica se comen las langostas, unos saltamontes muy grandes. En Mafeking nos alegrábamos mucho cuando caían una o dos nubes de ellas. En cuanto tocaban el suelo, las matábamos a golpes con sacos vacíos, antes de que intentaran levantar el vuelo otra vez. Luego las dejábamos secar al sol, las machacábamos con una piedra y nos las comíamos. Las hormigas sirven como sustituto de la sal.

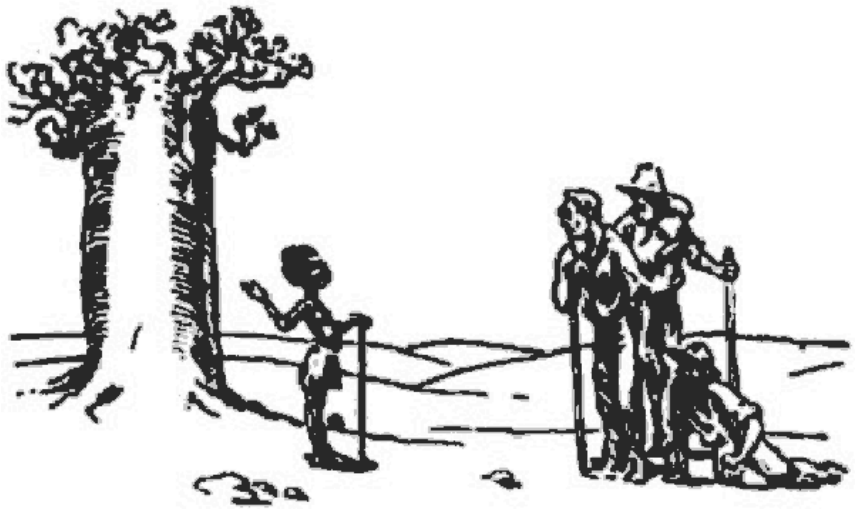
Las hormigas que salvaron vidas

Conozco otro caso en el que las hormigas no solo fueron útiles, sino que salvaron la vida a varios hombres.

Era un grupo de científicos que recorría las selvas de Australia en busca de plantas, animales, reptiles y bichos raros. En el desierto se les acabó el agua. Siguieron luchando durante horas, hasta que la sed los enloquec-

ió y quedaron completamente débiles y agotados. Parecía que, como tantos otros exploradores antes que ellos, se desplomarían y morirían.

Por suerte, para su alivio, apareció una niña nativa. Por señas le explicaron que se morían de sed y que querían que les trajera agua. Por toda respuesta, ella les señaló una fila de hormigas que subía por un baobab (un árbol de tronco grueso y hueco, como un depósito). La niña cogió del suelo una paja larga, trepó con ella al árbol hasta un agujerito que las hormigas habían abierto en el tronco y por el que se metían dentro, introdujo un extremo de la paja por él, se puso el otro en la boca y chupó el agua.



Una niña nativa ayudó a los sedientos científicos que recorrían Australia.

Así, aquella pequeña salvaje del desierto enseñó a aquellos sabios algo muy valioso que, a pesar de sus estudios y de toda su ciencia, no sabían.

Espero que, si un scout hubiera ido con ellos, habría conocido ese árbol o, por lo menos, habría usado los ojos y la cabeza: habría observado a las hormigas y adivinado para qué usaban aquel agujero del árbol.

Observar los insectos

Observar insectos no parece muy interesante; sin embargo, el gran naturalista francés Henri Fabre, hijo de campesinos, se pasó la vida estudiando la vida y las costumbres de los insectos, descubrió un sinfín de curiosidades sobre ellos y acabó siendo famoso en todo el mundo por sus estudios.

Algunos insectos son amigos nuestros, como el gusano de seda o la mariquita. Pero otros son enemigos: destrozan las hortalizas y atacan las flores. Todos sabéis que el mosquito propaga enfermedades tan peligrosas como la malaria y la fiebre amarilla. Tampoco hace falta que os recuerde que la mosca común puede transmitir los gérmenes de las enfermedades, y que por eso hay que cuidar de que los alimentos estén siempre bien tapados, tanto en casa como en el campamento, y de que no se tiren los desperdicios en cualquier sitio.

Prácticas de Patrulla en observación de animales

En el campo, enviad a los scouts a averiguar por observación lo siguiente, y a informar sobre ello:

¿Cómo excava su madriguera un conejo de campo? Cuando hay varios conejos juntos, ¿corren porque los otros corren, o cada uno mira a su alrededor para comprobar el peligro antes de echar a correr?

El pájaro carpintero, ¿rompe la corteza para llegar a los insectos que hay en el tronco del árbol?, ¿los atrapa en los agujeros?, ¿o cómo lo hace?

Cuando una trucha se asusta porque alguien pasa por la orilla, ¿nada a favor o en contra de la corriente? ¿Se marcha de allí para siempre o vuelve luego al mismo sitio?

* * *

En una ciudad grande, llevad a los scouts al zoológico o al museo de historia natural para que estudien los animales. Con seis por día es suficiente.

* * *

Aprended todo lo relativo al animal de vuestra Patrulla. Aprended su llamada y descubrid su guarida, sus huellas y sus costumbres. Si no es un animal propio de la zona, estudiadlo en el museo o en el zoológico.

* * *

Haced que cada Patrulla lleve un diario de su vida al aire libre durante un mes y luego comparad los resultados. Todos los scouts deben aportar algo al diario, como una nota sobre algo que hayan visto o el dibujo de un animal o de un pájaro. O bien, que hagan un álbum con recortes de fotografías de la naturaleza sacadas de periódicos o revistas, apuntes sobre la vida al aire libre, calendarios de la naturaleza, etc.

Animad a los muchachos a hacer fotografías: hasta la cámara más corriente sirve para retratar el lugar donde anida cada clase de pájaro.

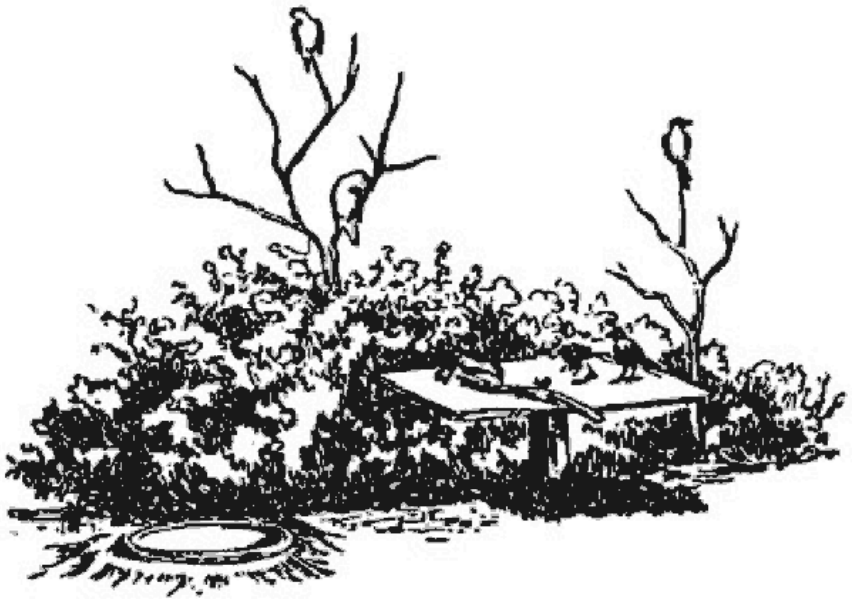
* * *

Dar de comer a los pájaros se puede practicar tanto en la ciudad como en el campo, sobre todo en invierno. Una bandeja con comida puesta en el alféizar de una ventana atrae a pájaros de distintas clases. En verano también es importante ponerles agua.

Formad una biblioteca de Patrulla con libros bien ilustrados que permitan reconocer animales, pájaros, reptiles, peces e insectos.

* * *

Procurad conseguir unos prismáticos para uso de la Patrulla, porque observar pájaros y animales es un buen entretenimiento. Acostumbrad también a vuestros scouts a usar la lupa y, si es posible, el microscopio. A los muchachos les atraen todos los instrumentos, y el mundo nuevo que se abre ante sus ojos fascina a muchos scouts.



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

Fogata 16. Plantas

Un hombre del monte que vive lejos de las casas, en lo más espeso de la selva, debe saberlo todo sobre los árboles y plantas que le son útiles.



Un scout tiene que describir a menudo el lugar por el que ha pasado. Si informa de que está «muy poblado de árboles», puede ser muy

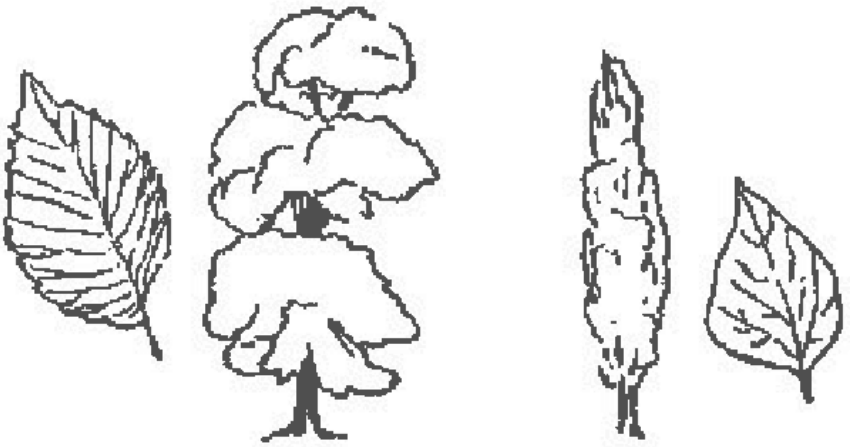
ante para quien lea el informe saber qué clase de árboles son.

Por ejemplo, si son abetos o alerces, quiere decir que de allí se puede sacar madera para construir puentes. Si son cocoteros, darán cocos para comer y «leche» para beber. Los sauces indican que hay agua cerca. Los pinos, la caña de azúcar y los árboles del caucho significan buena leña.

Por eso el scout debe proponerse aprender los nombres y el aspecto de los árboles de su zona. Debe coger una hoja de cada especie y compararla con el árbol del que procede; así llegará a conocer el aspecto general de cada clase, de modo que pueda reconocerlos de lejos, no solo en verano, sino también en invierno. Algunos árboles tienen una silueta característica, como el roble, el álamo y el olmo. Intentad aprender a dibujar las hojas y el perfil de los árboles, y buscad otras siluetas, como las del pino, el abedul, el sauce, etc.



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



El olmo europeo tiene una forma especial, y también el álamo de Lombardía.



Observad la hoja del sicomoro.

Los guardas de los bosques

Vosotros, como scouts, sois los guardianes de los bosques. Un scout jamás daña un árbol con el hacha o la navaja. Para derribar un árbol no hace falta mucho tiempo, pero para que crezca uno hacen falta muchos años. Por eso un scout solo tala un árbol cuando hay una buena razón, y no por el simple gusto de usar el hacha. Por cada árbol talado se deben plantar dos.

Leña

Rara vez hace falta talar un árbol, ni siquiera para leña, porque normalmente hay mucha madera seca tirada por el suelo. También se puede arrancar una rama seca de un árbol. La madera seca arde con mucha más facilidad que la verde.

En general, las maderas blandas, como el pino, el abeto o el alerce, dan buena llama y buen fuego, pero poco duradero, que solo sirve para tareas cortas, como hervir agua. Las maderas duras, como el roble, el haya, el arce y otras, dan un fuego más duradero y unas brasas adecuadas para tareas más lentas, como asar, guisar y hornear.

En América hay un dicho: «De un árbol se pueden sacar un millón de cerillas, y una cerilla puede destruir un millón de árboles». Por eso el scout es tan precavido con el fuego, y cuando ha tenido que encender uno, antes de marcharse del lugar se asegura de que está bien apagado, echando agua hasta sobre la última chispa.

Otras plantas

Debéis saber qué plantas os sirven de alimento. Si os encontrarais sin comida en la selva, podríais morir de hambre por no saber nada de plantas.

O podríais morir envenenados por no saber distinguir los frutos o raíces sanos de los venenosos.





Plantas comestibles

Hay multitud de bayas, frutos secos, raíces, cortezas y hojas que son buen alimento. Averiguad cuáles hay cerca de vuestro campamento y tratad de preparar una comida con ellas.

Las cosechas de distintas clases de maíz y otros granos, algunas raíces y muchas hierbas son alimenticias, y también algunas clases de musgo. Ciertas algas marinas pueden servir igualmente de alimento.

Debéis ser capaces de reconocer las flores comunes del campo y del bosque. Algunas son parientes de las de nuestros jardines y tienen su misma belleza. Otras son hierbas que se usan para dar sabor a la comida o como medicina.

Prácticas de Patrulla en observación de plantas

Llevad a vuestra Patrulla al campo a recoger muestras de hojas, frutos o flores de distintos árboles y arbustos, para que observen la forma y la naturaleza de los árboles, tanto en verano como en invierno.

* * *

Coleccionad hojas de distintos árboles. Haced que los scouts las calquen y escriban debajo el nombre del árbol al que pertenecen.

* * *

En el campo, haced que los scouts examinen los sembrados en sus distintas fases de crecimiento, para que sepan decir a primera vista qué cosecha cabe esperar.

* * *

Intentad hacer un catálogo de todas las plantas silvestres de la zona que sirvan de alimento.

* * *

Formad una colección de impresiones de hojas hechas con papel carbón. Colocad la hoja con las venas hacia abajo sobre el papel carbón, poned encima una hoja de papel fino y frotad con fuerza. Retirad después el papel y la hoja. Luego volved a colocar la hoja, con las venas hacia abajo, sobre el papel en el que vais a hacer la impresión; poned otra vez una hoja de papel

encima y frotad con fuerza. Así obtendréis una impresión nítida de la hoja.

* * *

Animad a los scouts a coleccionar flores silvestres y a secarlas prensándolas entre dos hojas de papel secante dentro de un libro.

Juegos de observación de plantas

«¿Qué es?»

Dos scouts salen a marcar un recorrido con señales de pista, pero antes se ponen de acuerdo en una señal especial que significa «¿Qué es?», por ejemplo, un círculo atravesado por una línea, con un número al lado.

El resto de la Patrulla sale, digamos, diez minutos después que los dos primeros, juntos o dispersos, y cada uno lleva una libreta y un lápiz para tomar notas.

El juego consiste en anotar en la libreta cada «¿Qué es?» con su descripción y la de los objetos que haya cerca, como un roble, un diente de león, etc.

Los puntos se dan según el número de señales que se hayan visto y las respuestas correctas a cada «¿Qué es?».

Además de ser muy entretenido, este juego desarrolla la capacidad de observación, fortalece la memoria y es una buena enseñanza de botánica.

Carrera de plantas

El Guía de Patrulla sale con sus scouts, a pie o en bicicleta, en cualquier dirección, para conseguir una muestra de una planta elegida de antemano. Puede ser un brote de tejo, una rama de malva, una nuez, una rosa silvest-

re o cualquier otra cosa por el estilo que ponga a prueba sus conocimientos sobre plantas y su memoria para recordar dónde se encuentra la planta pedida, y que los obligue a ser rápidos para ir y volver de ese lugar en el menor tiempo posible.

6. Resistencia de los scouts



Fogata 17. Cómo hacerse fuerte

Un scout estaba ingresado en un hospital de la India con el cólera, esa enfermedad mortal. Los médicos dijeron a los nativos que lo cuidaban que la única esperanza de salvarlo era calentarle los pies y mantener la circulación de la sangre frotándole el cuerpo sin parar.

En cuanto el médico se dio la vuelta, los nativos dejaron de frotar al enfermo y se pusieron a fumar sin ocuparse de él.

El pobre enfermo no podía hablar, pero se daba perfecta cuenta de lo que pasaba, y le indignó tanto la conducta de los nativos que decidió curarse en el acto, aunque solo fuera para darles una lección. Se propuso curarse y se curó. La divisa del scout es «No darse nunca por vencido hasta estar muerto»; si actuamos de acuerdo con ella, nos sacará de muchos apuros cuando todo parezca ir mal. Supone una mezcla de valor, paciencia y fuerza, y eso es lo que llamamos resistencia.

Un ejemplo de resistencia

Un gran cazador y explorador sudafricano, F. C. Selous, dio hace algunos años un buen ejemplo de resistencia scout durante una expedición de caza

en Barotseland, al norte del río Zambeze.

En plena noche, una tribu hostil atacó su campamento, disparando a corta distancia y lanzándose a la carga. Él y su pequeño grupo de nativos se dispersaron enseguida en la oscuridad y se escondieron entre la maleza. Selous consiguió llevarse un rifle y unos cuantos cartuchos y escapar entre los matorrales, pero no logró encontrar a ninguno de sus hombres. Al ver que el enemigo se había adueñado del campamento y que aún le quedaban algunas horas de oscuridad para huir, se alejó hacia el sur, guiándose por las estrellas de la Cruz del Sur.



Pasó arrastrándose junto a un puesto avanzado enemigo, cuyos hombres oyó hablar, cruzó el río a nado y por fin escapó, vestido solo con una

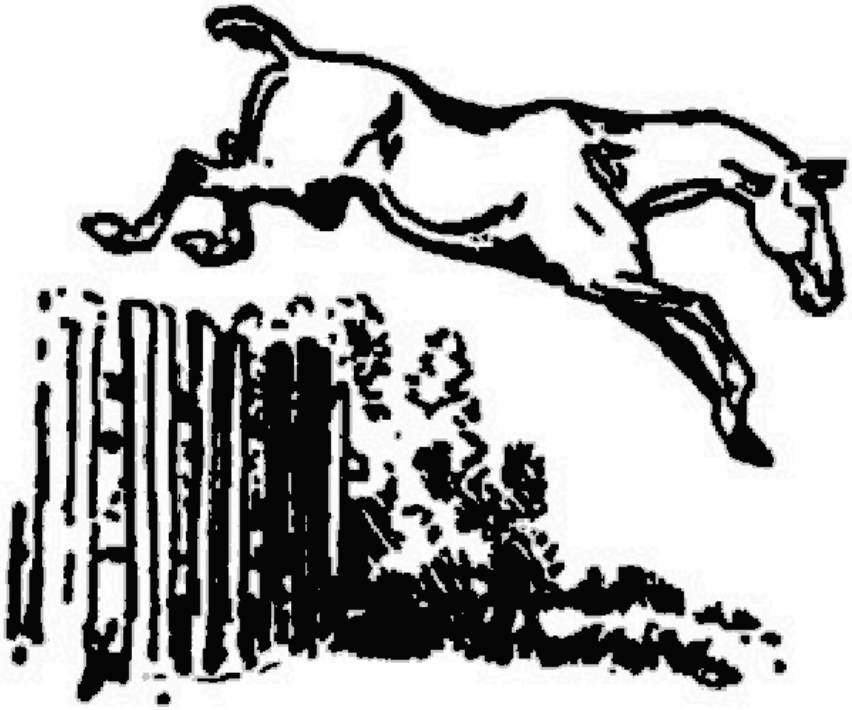
noches siguió caminando hacia el sur, escondiéndose a menudo para evitar a los nativos hostiles. Para comer tuvo que cazar ciervos.

Pero una noche, creyendo que había llegado a un poblado amigo, le robaron el rifle y tuvo que volver a huir, sin armas con que defenderse ni conseguir comida. Sin embargo, como no era hombre que se acobardara fácilmente, mientras le quedó un soplo de vida siguió adelante, hasta que por fin llegó a un lugar donde encontró a algunos de sus hombres, que también habían logrado escapar. Después de caminar algún tiempo más, llegaron por fin sanos y salvos a tierra amiga. ¡Qué experiencia tan terrible debió de ser para ellos!

Pasaron tres semanas desde el ataque al campamento hasta que Selous pudo descansar en tierra amiga, y la mayor parte de ese tiempo lo pasó solo, perseguido, hambriento, con un frío intenso por la noche y un calor insoportable por el día.

Nadie que no fuera un scout con una resistencia extraordinaria habría sobrevivido; pero Selous era un hombre que se había fortalecido desde niño, cuidándose y haciendo ejercicio. Y no perdió el ánimo en ningún momento.

Esto demuestra que, si uno quiere salir adelante en aventuras como esta y no ser un hombre apocado, tiene que formarse desde niño y hacerse ya entonces fuerte, sano y activo.



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

El camino contrario a la resistencia

Hace poco, un hombre me contaba con orgullo que estaba enseñando resistencia a su hijo haciéndole dar largos paseos en bicicleta. Tuve que decirle que probablemente estaba consiguiendo justo lo contrario; que la manera de hacer resistente a un muchacho no era obligarle a hacer proezas, porque lo más probable era que le dañaran el corazón y le perjudicaran; que lo que debía hacer era darle una alimentación sana y ejercicio moderado, para que, cuando fuera un hombre y tuviera los músculos del

todo desarrollados, pudiera soportar trabajos y esfuerzos en los que otros más débiles fracasarían.

Los ejercicios y su objeto

Se cometen muchos disparates con el ejercicio físico, porque muchísima gente parece creer que su único objeto es criar músculos enormes. Pero para hacerse fuerte y sano hay que empezar por dentro, haciendo que la sangre circule bien y que el corazón trabaje con regularidad. Ese es todo el secreto, y se consigue con el ejercicio de la manera siguiente:

a) **Haced que vuestro corazón sea fuerte**, para que bombee bien la sangre a todas las partes del cuerpo; así tendréis buenas carnes, huesos y músculos. Ejercicio: la lucha y la «lucha de muñecas».

b) **Haced fuertes vuestros pulmones**, para que lleven aire fresco a la sangre. Ejercicio: la «respiración profunda».

c) **Haced que vuestra piel transpire**, para libraros de las impurezas de la sangre. Ejercicio: bañarse o frotarse todos los días con una toalla húmeda.

d) **Haced que vuestro estómago trabaje**, para que alimente la sangre. Ejercicio: el «cono», «doblar el cuerpo» o «girar el tronco», que se explican más adelante.

e) **Haced que vuestro intestino funcione**, para que expulse todos los restos de comida y la suciedad que haya dentro del cuerpo. Ejercicio: «doblar el cuerpo» y «masajear el abdomen». Beber bastante agua pura. Ir al baño con regularidad todos los días.

f) **Trabajad los músculos de todas las partes del cuerpo**, para que la sangre llegue a ellas y así aumente vuestra fuerza. Ejercicio: correr, andar y ejercicios especiales para determinados músculos, como la «lucha de muñecas», etc.

El secreto para mantenerse bien y sano es conservar la sangre pura y activa. Estos ejercicios lo conseguirán si los hacéis a diario.

La sangre se fortalece con buena comida, ejercicio suficiente, mucho aire puro, limpieza del cuerpo por fuera y por dentro, y el descanso adecuado del cuerpo y de la mente a intervalos convenientes.

Seis ejercicios para la salud

Casi todo el mundo, incluso las personas pequeñas y débiles, puede hacerse fuerte y sano si se toma la molestia de hacer unos cuantos ejercicios físicos todos los días. Solo se necesitan unos diez minutos y no hace falta ningún aparato.

Deben hacerse todas las mañanas, nada más levantarse, y todas las noches antes de acostarse. Es mejor hacerlos con poca ropa o sin ella, y al aire libre o junto a una ventana abierta. Los ejercicios ganan mucho valor si, mientras se hace cada movimiento, se piensa en su objeto, y si se tiene cuidado de tomar el aire por la nariz y soltarlo por la boca. Estos son algunos buenos ejercicios; si se hacen descalzo, fortalecen además los dedos de los pies:

1. **Para la cabeza y el cuello.** Frotaos con firmeza, varias veces, la cabeza, la cara y el cuello con las palmas y los dedos de ambas manos, y con los pulgares frotaos los músculos del cuello y de la garganta.
   Peinaos, lavaos los dientes, la boca y la nariz, bebed un vaso de agua fría y pasad enseguida a los ejercicios siguientes. Los movimientos deben ser lo más lentos posible.
2. **Para el pecho.** Desde la posición de firmes, doblad el cuerpo hacia delante con los brazos estirados al frente y el dorso de las manos juntos a la altura de las rodillas. Soltad el aire. Levantad las manos despacio por encima de la cabeza, echándoos hacia atrás todo lo que pod

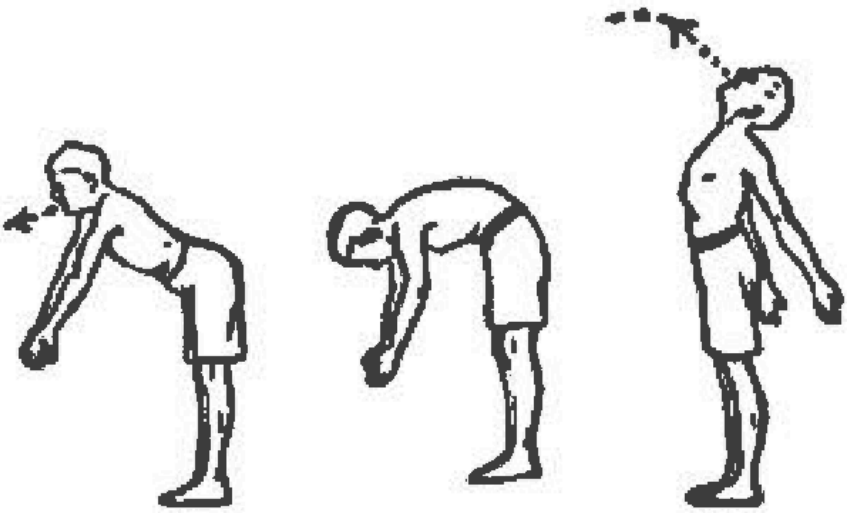
áis, y mientras lo hacéis tomad aire profundamente por la nariz, lo que significa llevar el aire de Dios a los pulmones y a la sangre. Bajad luego los brazos despacio, dejándolos caer a los costados, y soltad el aire por la boca mientras decís: «Gracias, Dios mío».

Por último, volved a doblaros hacia delante, expulsando hasta la última partícula de aire que tengáis dentro, y decid el número de veces que habéis repetido el ejercicio, para llevar así la cuenta.

Repetid el ejercicio doce veces. Recordad, al hacerlo, que su objeto es desarrollar los hombros, el pecho, el corazón y el aparato respiratorio.

La respiración profunda es muy importante para llevar aire fresco a los pulmones y de ahí a la sangre, y también para desarrollar el pecho; pero hay que hacerla con cuidado y sin pasarse. Se toma aire por la nariz hasta hinchar el abdomen todo lo posible, sobre todo por la parte de atrás; después de una pausa, se expulsa todo el aire, hasta la última partícula, pero poco a poco, muy despacio y por la boca. Tras otra pausa se repite el ejercicio.

El canto desarrolla a la vez la buena respiración, el corazón, los pulmones, el pecho y la garganta, además del sentido dramático que da expresión a lo que se canta.



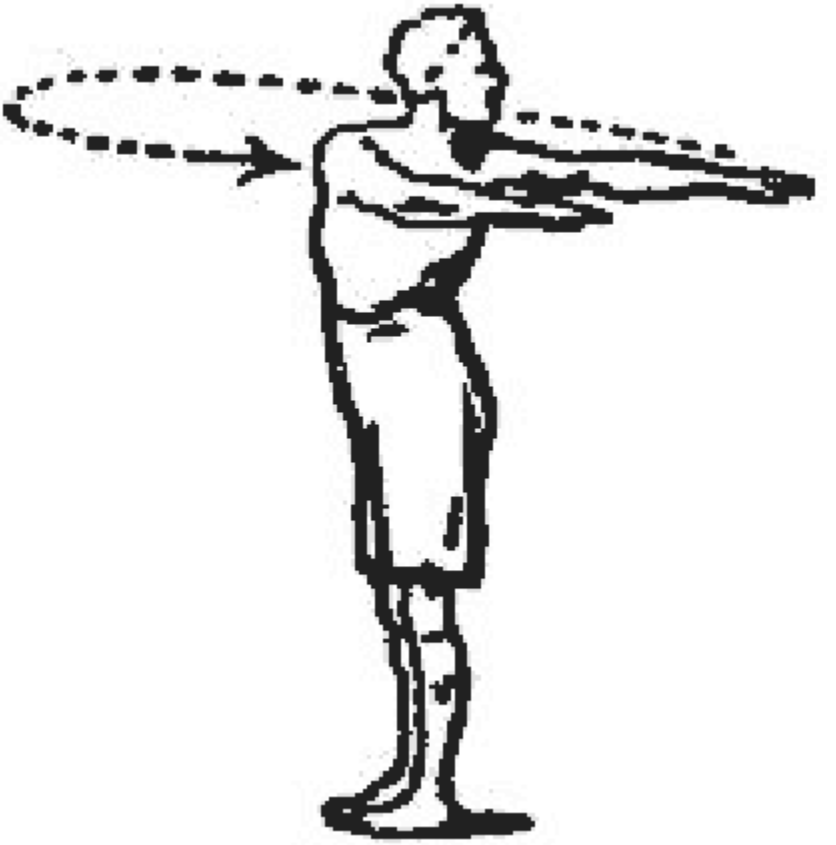
En el dibujo, la primera flecha indica tomar aire por la nariz, y la segunda, soltarlo por la boca.

3. **Para el estómago.** En posición de firmes, extended los brazos con los dedos hacia fuera y luego, muy despacio y sin mover los pies, girad la cintura todo lo que podáis, con los brazos a la altura de los hombros o un poco más arriba. Después de una pausa, girad despacio hacia el otro lado. Repetidlo doce veces.

   El objeto de este ejercicio es mover los órganos internos, como el hígado y los intestinos, para ayudarles a trabajar; además, fortalece los músculos exteriores de alrededor de las costillas y del estómago.

   Mientras lo hacéis, hay que regular la respiración con mucho cuidado: tomad aire por la nariz al girar hacia la derecha y soltadlo por la boca al girar hacia la izquierda. Al mismo tiempo, como parte de vuestras oraciones de la mañana, decid en voz alta: «Dios mío, bendice a mi padre, a mi madre...», recordando así a todos los miembros de

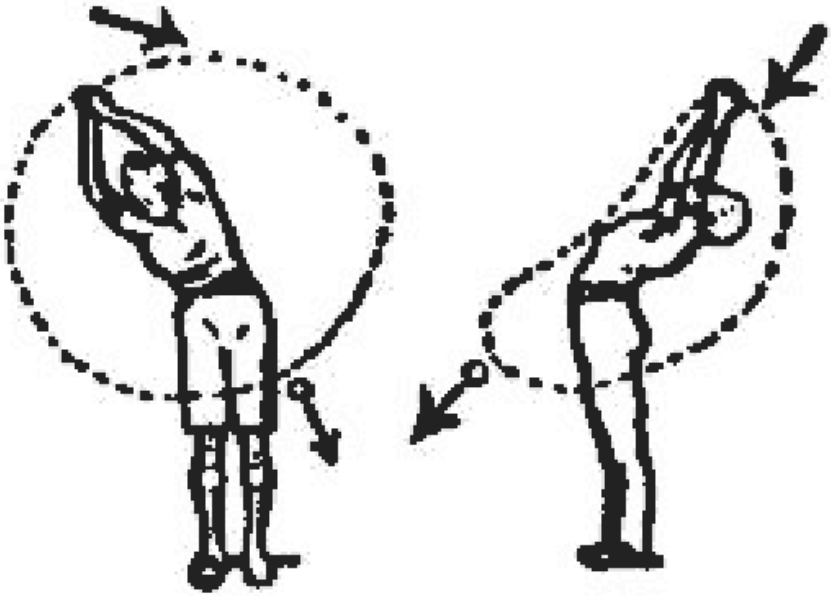
vuestra familia. Cuando lo hayáis hecho seis veces tomando aire hacia la derecha, cambiad y hacedlo otras seis hacia la izquierda.



4. **Para el tronco: el ejercicio del «cono».** En posición de firmes, levantad las dos manos todo lo que podáis por encima de la cabeza y entrelazad los dedos. Echaos entonces hacia atrás y moved los brazos muy despacio como si dibujarais un cono, de modo que las manos describan un amplio círculo por encima y alrededor del cuerpo; este

debe girar sobre la cintura, inclinándose primero hacia un lado, luego hacia delante, después hacia el otro lado y por último hacia atrás. Así se ejercitan los músculos de la cintura y del estómago. Repetidlo seis veces hacia cada lado. Con los ojos debéis intentar ver lo que pasa a vuestra espalda.

El sentido que debéis dar a este ejercicio es el siguiente: las manos con los dedos entrelazados representan el lazo que os une a vuestros amigos, es decir, a los demás scouts, que os rodean a la derecha, a la izquierda, detrás, delante y por todas partes. En todas direcciones tenéis amigos. El amor y la amistad son dones de Dios; por eso, al hacer el movimiento hacia arriba, mirad al cielo y tomad aire, y con él los buenos sentimientos que después debéis demostrar a los compañeros que os rodean.



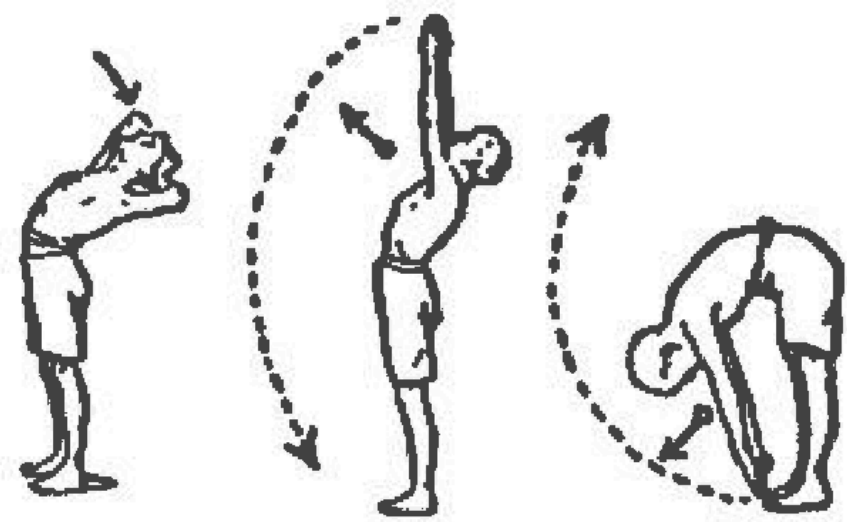
5. **Para la parte baja del cuerpo y la parte de atrás de las piernas.** Como todos los demás, este es un ejercicio de respiración, que desarrolla los pulmones y el corazón y produce una sangre fuerte y sana. En posición de firmes, levantad los brazos hacia arriba y hacia atrás todo lo que podáis y luego doblaos hacia delante hasta tocaros los pies con la punta de los dedos, pero sin doblar las rodillas.

   Después, colocaos con los pies un poco separados y las manos con los dedos entrelazados sobre la nuca, echaos hacia atrás todo lo que podáis y mirad al cielo.

   Si unís la oración al ejercicio, como os he explicado antes, mientras miráis hacia arriba podéis decir a Dios: «Soy tuyo de pies a cabeza», y tomar el aire de Dios por la nariz (no por la boca). Enseguida, estirad los brazos hacia arriba todo lo que podáis, soltad el aire diciendo el número de veces que habéis hecho el ejercicio y doblaos despacio hacia delante y hacia abajo, con las rodillas rígidas, hasta tocaros los pies con la punta de los dedos. (Estirad los músculos de la espalda en el movimiento de bajada).

   Luego, sin doblar los brazos ni las rodillas, levantad despacio el cuerpo hasta volver a la posición inicial. Repetid el ejercicio doce veces.

   El objeto de este ejercicio no es tocarse los pies, sino dar masaje al estómago. Si veis que no llegáis a tocaros los pies, no os forcéis; sobre todo, no deis tirones para conseguirlo ni dejéis que otra persona os ayude. El valor del ejercicio está en doblar y estirar el estómago una y otra vez.

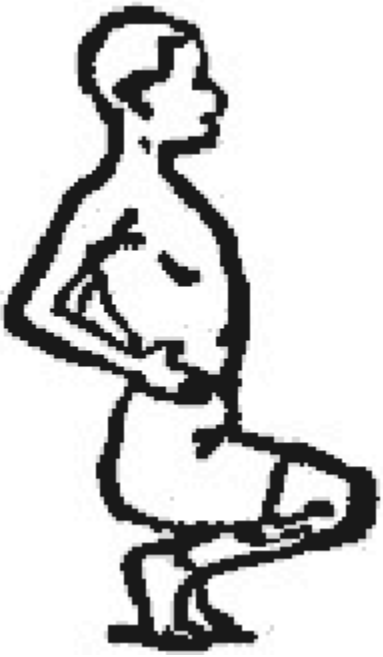


6. **Para las piernas, los pies y los dedos de los pies.** En posición de firmes y descalzos, poned las manos en las caderas, alzaos sobre las puntas de los pies y doblad las rodillas despacio hasta quedar en cuclillas, con cuidado de mantener los talones despegados del suelo todo el tiempo. Luego levantaos despacio hasta volver a la posición inicial. Repetid el ejercicio doce veces.

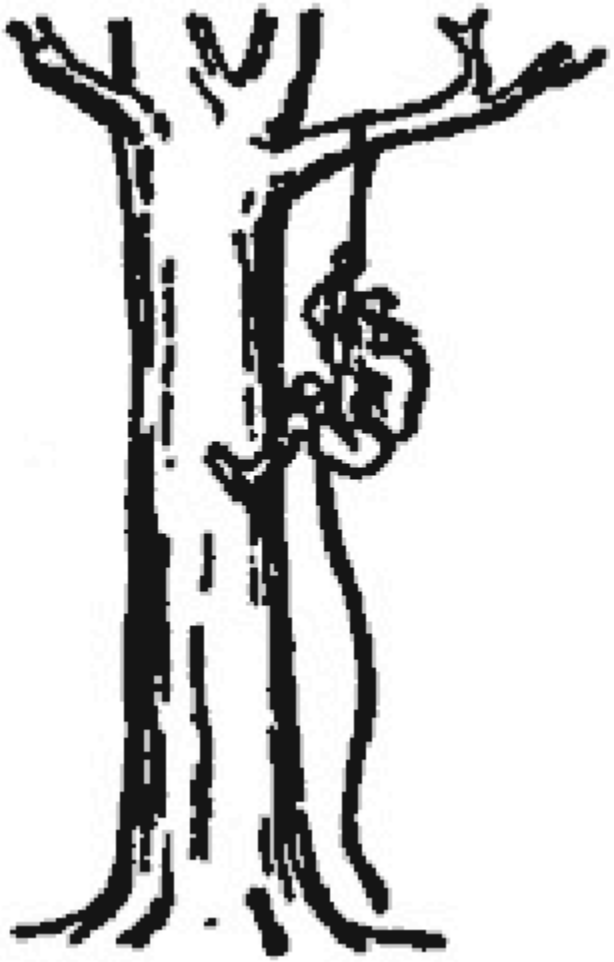
   Los músculos de la espalda deben trabajar, y el aire se toma por la nariz al subir y se suelta por la boca al bajar. El peso del cuerpo debe recaer siempre sobre las puntas de los pies, con las rodillas hacia fuera, para que os resulte más fácil mantener el equilibrio. Al hacer este ejercicio recordad que su objeto es fortalecer los muslos, las pantorrillas y los dedos de los pies, y a la vez ejercitar el estómago; así que, si lo practicáis varias veces al día en los ratos libres, tanto mejor.

   Y como unas veces estaréis de pie y otras en cuclillas, durante el ejercicio podéis pensar que, de pie o sentados, trabajando o descansando,

debéis estar siempre alerta para cumplir con vuestro deber.



Estos ejercicios no son un simple pasatiempo; son algo de verdad útil para ayudar a cada uno a crecer bien y ser fuerte.



Trepar a los árboles es un gran ejercicio. Atad una cuerda gruesa a una rama fuerte y probad distintas maneras de trepar por ella.

Trepar

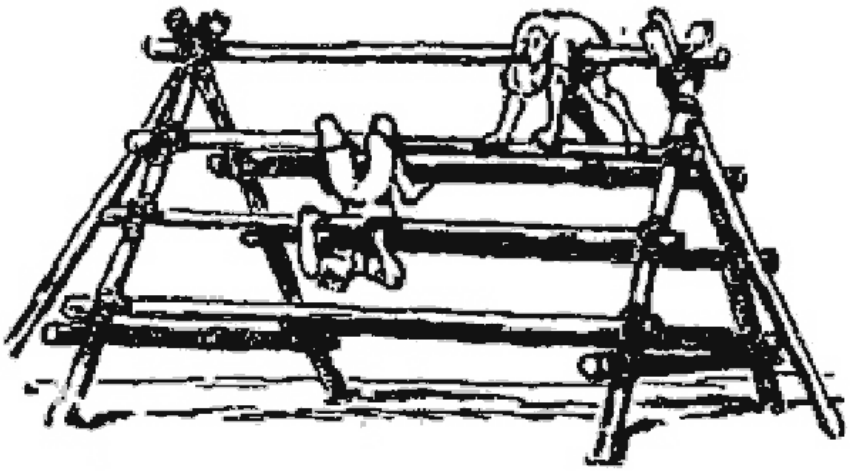
A todo muchacho le gusta trepar, y si es constante y llega a hacerlo bien, podrá trepar siempre que quiera.

La mayoría de los grandes alpinistas empezaron de niños trepando por cuerdas, palos y árboles. Después de eso —mucho después, porque si no tenéis mucha práctica y músculos fuertes acabaréis asistiendo a un entierro como protagonista—, podréis escalar una roca y, más adelante, una montaña.

Es un deporte delicioso y lleno de aventuras, pero hacen falta músculos fuertes, decisión, determinación y resistencia. Y todo eso se adquiere con la práctica.

En la escalada es muy importante saber mantener el equilibrio y poner los pies con agilidad y rapidez donde uno quiere. Para eso no hay nada como el juego de «andar sobre un tablón» puesto de canto, o el de «saltar piedras» colocadas en el suelo con distintas inclinaciones y a distintas distancias unas de otras.

De joven me gustaban los bailes populares movidos. Con ellos divertía al público en las fiestas del regimiento y además me servían de magnífico ejercicio. Pero no me di cuenta de lo valiosos que habían sido para mí hasta más tarde, cuando tuve que hacer algunas misiones de exploración en la campaña contra los matabeles, en Sudáfrica.



Un gimnasio casero se puede construir con palos fuertes atados con cuerdas. No está pensado para ningún ejercicio concreto: cada uno inventa lo que quiere hacer en él.

Había subido hasta sus fortalezas en los montes Matopos y me descubrieron. Tuve que huir corriendo para salvarme. Lo que más deseaban era cogerme VIVO, porque querían darme un trato especial a la hora de ejecutarme, y no un simple tiro en la nuca: me tenían reservada una forma de tortura nada agradable. Así que, cuando corrí, lo hice a conciencia.

La montaña estaba formada casi por completo por grandes rocas de granito amontonadas unas sobre otras. Mi carrera consistió, pues, sobre todo en saltar de una roca a otra, y ahí fue donde me resultó tan útil el sentido del equilibrio que había adquirido con el baile. Mientras huía monte abajo, me di cuenta de que sacaba ventaja a mis perseguidores con facilidad. Como venían de las llanuras, no sabían moverse entre las rocas y les costaba mucho deslizarse y gatear entre ellas detrás de mí. Escapé, y con la confianza que gané hice después, con éxito, muchas otras visitas a aquellas montañas.



La práctica de los bailes populares me fue muy útil para escapar de los matabeles.

Nariz

Un scout debe tener buen olfato para poder descubrir a un enemigo por la noche. Si está acostumbrado a respirar por la nariz y no por la boca, eso le ayudará mucho. Pero hay razones más importantes que esta para respir-

ar siempre por la nariz. Un norteamericano escribió un libro titulado *Cierra la boca y salva tu vida* (*Shut Your Mouth and Save Your Life*), en el que mostraba cómo los pieles rojas aplicaron durante mucho tiempo ese método con sus hijos, hasta el punto de atarles la mandíbula por la noche para asegurarse de que respiraban solo por la nariz.

Respirar por la nariz impide que muchos de los gérmenes que hay en el aire lleguen a los pulmones y a la garganta.

Para un scout, respirar por la nariz es especialmente útil. Si mantiene la boca cerrada, no le entra sed cuando hace un trabajo duro. Además, por la noche, respirar por la nariz evita roncar, algo muy peligroso cuando se duerme en territorio enemigo. Así que acostúmbrate a tener siempre la boca cerrada y a respirar por la nariz.

Oídos

Un scout debe ser capaz de oír bien. Los oídos suelen ser muy delicados, y si sufren algún daño, puede quedar una sordera incurable.

La gente juega a menudo con los oídos al limpiárselos, metiéndose la punta del pañuelo, horquillas y otras cosas por el estilo, o taponándolos con algodón. Todo eso es peligroso, porque el tímpano es una membrana tensa muy sensible que se daña con mucha facilidad. Muchos niños han sufrido daños permanentes en el tímpano por haber recibido un puñetazo en el oído.

Ojos

Por supuesto, un scout debe tener una vista especialmente buena y ser capaz de ver muy lejos. La costumbre de mirar a grandes distancias fortalece la vista. Mientras sois jóvenes, debéis cuidaros los ojos todo lo posible. No

leáis con poca luz y, cuando hagáis algún trabajo de día, sentaos con la luz de lado. Si os sentáis de cara a la luz, forzaréis la vista.

Forzar la vista es muy frecuente en los muchachos que están creciendo, aunque muchas veces no lo saben. Los dolores de cabeza casi siempre vienen de forzar la vista. Si un muchacho frunce el ceño, suele ser señal de que la está forzando.

Además de tener buena vista, un scout debe saber decir el color de las cosas que ve. El daltonismo es uno de los grandes males que afectan a los muchachos. Les quita un placer y los incapacita casi por completo para ciertos oficios y profesiones. Por ejemplo, un guardavía, un maquinista de tren o un marino no sirven para su trabajo si no distinguen el rojo del verde.

A veces este defecto se puede corregir. Una manera de hacerlo es reunir una colección de trocitos de madera o de papel de distintos colores, ir escogiendo los que creáis que son rojos, azules, amarillos, verdes, etc., y que alguien os diga cuáles son de verdad del color que decís y cuáles no. Probad una y otra vez, y con el tiempo iréis mejorando hasta reconocer los colores sin dificultad.

Dientes

Un aspirante a recluta se presentó en una oficina de reclutamiento del ejército y se dirigió al oficial encargado de las inscripciones. Lo encontraron lo bastante fuerte y bien formado, pero cuando los médicos le examinaron los dientes, vieron que los tenía en mal estado y le dijeron que no podían admitirlo como soldado. Él respondió: «Señor, me parece raro, porque no creo que tengamos que comernos a los enemigos después de matarlos, ¿no?».

Tener buenos dientes depende del cuidado que se haya tenido con ellos de niño, así que hay que llevarlos siempre escrupulosamente limpios. Cepilladlos al menos dos veces al día, al levantaros y al acostaros, por delante y por detrás, con un cepillo y polvo o pasta de dientes, y, si es posible, enjuagaos con agua limpia después de cada comida.

En la selva, los scouts no siempre tienen a mano un cepillo de dientes, pero pueden fabricarse sustitutos con palitos secos, deshilachándolos por uno de sus extremos.



El bosquimano se fabrica un cepillo de dientes sencillo deshilachando la punta de un palo seco de quince centímetros de largo.

Uñas

Los soldados, como muchas otras personas, sufren a menudo dolores y cojera porque la uña del dedo gordo del pie crece y se clava en el dedo de al lado. Normalmente la causa es dejar que esa uña crezca demasiado, de modo que la presión de la bota la tuerce hacia el dedo vecino. Por eso todo scout tiene mucho cuidado de cortarse las uñas a menudo, por lo menos cada semana o cada diez días.

Las uñas de los pies deben cortarse rectas, no redondeadas, y con unas tijeras bien afiladas. Las de las manos deben cortarse cada semana para tenerlas en orden. Morderse las uñas las estropea.

Prácticas de higiene por Patrulla

El ejemplo enseña mucho: no solo el que dan los Guías de Patrulla con su conducta personal, sino también el de dejar la ventana abierta durante las reuniones y las puertas de la tienda abiertas en el campamento.

* * *

La higiene se enseña mejor en el campamento, donde hay tiempo y ocasión de sobra para prestar mucha atención a la limpieza y a los buenos hábitos.

* * *

En el campamento hay que tener presente la importancia del descanso y de un sueño profundo y largo. Después de la comida principal debe haber una hora de descanso.

* * *

Enseñad los seis ejercicios de esta Fogata, pero no al estilo militar, y animad a los scouts a practicarlos a diario.

* * *

Dad a cada scout una tarjeta en la que lleve el registro de sus medidas, y organizad las cosas para que se las tomen cada tres meses.

Juegos para desarrollar la fuerza

El boxeo, la lucha, el remo, la natación, el salto y las peleas de gallos son una valiosa ayuda para la salud y para el desarrollo de la fuerza, pero escalar montañas es lo mejor de todo.

Lucha de muñecas

De pie, colocad los brazos hacia delante a la altura de la cintura, con las muñecas cruzadas de modo que una mano quede con los nudillos hacia arriba y la otra con los nudillos hacia abajo, y entrelazad los dedos en esa posición. Luego empujad con la mano de abajo hacia arriba y con la de arriba hacia abajo.

Apretad poco a poco con las dos manos todo lo que podáis, y solo después de haber resistido un buen rato dejad que la mano de abajo empuje a la de arriba hasta la altura de la frente; entonces haced que la de arriba empuje a la de abajo, que no debe dejar de resistir en ningún momento.

Estos dos ejercicios, aunque parecen muy pequeños y sencillos, desarrollan buena parte de los músculos del cuerpo si se hacen con todas

vuestras fuerzas. No deben prolongarse mucho; es mejor hacerlos a menudo a lo largo del día, durante un minuto más o menos.



Lanzar el bordón al aire

Coged el bordón con la mano derecha, cerca de la contera, en posición vertical, y lanzadlo al aire, no muy alto al principio, para cogerlo con la mano izquierda, también cerca de la contera, cuando vuelva a caer. Lanz-

adlo ahora con esa mano y recogedlo con la derecha, y así sucesivamente, hasta que podáis lanzarlo cien veces sin que se os caiga ni una.

Seguir al guía

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

La lucha

Dos jugadores se colocan uno frente al otro, a cosa de un metro, con los brazos extendidos hacia los lados y los dedos de las manos entrelazados con los del contrario, y se inclinan el uno hacia el otro hasta quedar pecho contra pecho. Cada uno intenta empujar al otro con el pecho hasta la pared de la sala o hasta otra meta señalada.

Lucha de muñecas entre dos muchachos

Dos muchachos se colocan uno frente al otro con los brazos estirados y, apoyando las manos en las del contrario, empujan para intentar hacerlo retroceder.



Empujarse con los pies fortalece los músculos de las piernas.

Fogata 18. Hábitos saludables

Todos los grandes exploradores de tiempos de paz que han triunfado en expediciones o cacerías por tierras salvajes lo han logrado porque sabían mantenerse sanos ellos mismos y mantener sanos a los demás. Y tenía que ser así, porque si ellos o sus hombres caían enfermos, se herían o sufrían algún accidente, no había médicos en la selva que los curaran. Un scout que no sepa algo sobre cómo cuidarse nunca tendrá éxito, y más le valdría quedarse en casa, porque no serviría de mucho.



Así que practicad cómo manteneros sanos; después podréis enseñar a otros a hacerlo también. De esta forma podréis hacer muchas buenas ac-

ia» (*Cymon and Iphigenia*) que es mejor confiar la salud al aire puro y al ejercicio que pagar al médico para que nos la conserve:

> Mejor es salir al campo a guardar la salud que pagar para ello médico y medicinas; por eso el sabio al ejercicio su salud confía: Dios no hizo su obra para que la enmendáramos.

Manteneos limpios

Si os hacéis un corte en la mano y la tenéis sucia, es fácil que se infecte y os duela; pero si está limpia, no os pasará nada y pronto se curará.

Tener la piel limpia os ayudará a conservar pura la sangre. Los médicos dicen que la mitad del provecho del ejercicio se pierde si no se toma un baño justo después.

No siempre será posible bañarse a diario, pero al menos podréis daros una buena friega con una toalla mojada o seca, y eso no debéis dejar de hacerlo nunca si queréis estar en forma y sanos.

También debéis llevar limpia la ropa, tanto la interior como la que se ve.

Para estar sano y fuerte hay que mantener limpia la sangre del cuerpo. Esto se consigue respirando mucho aire puro, haciendo respiraciones profundas y limpiando el estómago de toda clase de impurezas, lo que se logra haciendo funcionar el intestino a diario, sin falta; algunas personas lo hacen hasta dos veces al día.

Si alguna vez os cuesta, bebed bastante agua pura antes y después del desayuno y practicad el ejercicio de torsión del cuerpo: con eso tendréis el remedio. No empecéis nunca ningún trabajo por la mañana sin haber comido antes algo.

Fumar

Todo scout conoce la Ley Scout. Pero la Ley tiene un artículo más que no está escrito y que, sin embargo, todos entienden: «El scout no es ningún tonto». Por eso los scouts no fuman mientras están creciendo.

Cualquier muchacho puede fumar; al fin y al cabo, no tiene nada de extraordinario. Pero un scout no lo hace, porque no es tan tonto. Sabe que fumar antes de haber terminado de crecer puede debilitarle el corazón, y el corazón es el órgano más importante que tiene: es la bomba que envía la sangre a todas las partes del cuerpo para formar la carne, los músculos y los huesos.

Si el corazón no cumple bien su función, el muchacho no puede crecer sano. Además, todo scout sabe que el tabaco le estropea el olfato, que tanta falta le hace cuando presta servicios scouts.

Muchos de los mejores deportistas, soldados, marinos y otros hombres no fuman: saben que están mejor sin hacerlo.

Ningún muchacho empieza a fumar porque le guste, sino, por lo general, por miedo a que sus compañeros se burlen de él, o porque cree que así parecerá muy hombre, cuando lo único que consigue es parecer un pobre tonto.

Así que tomad la decisión de no fumar hasta que estéis completamente desarrollados, y cumplidla. Eso demostrará que sois más hombres que cualquiera de esos petimetres con un cigarrillo a medio fumar entre los labios. Los demás acabarán respetándoos y probablemente seguirán vuestro ejemplo, aunque sea en secreto.



Tomasito, el Pie Tierno, n.º 9. Tomasito prueba a fumar. Tomasito creyó que fumar era una diversión, pero pronto se dio cuenta de su error.

Beber

Una noche se me acercó un individuo con aspecto de soldado y me enseñó sus papeles de licenciamiento, con los que demostraba que había servido a mis órdenes en Sudáfrica. Me dijo que no encontraba trabajo, que se estaba muriendo de hambre y que, por lo visto, todo el mundo estaba en

su contra por haber sido soldado. Pero mi olfato y mi vista me contaban una historia muy distinta, que sin duda era la verdadera causa de su desgracia.

Su ropa despedía un fuerte olor a tabaco y a cerveza, tenía los dedos amarillos por el humo de los cigarrillos y hasta se había echado alguna loción perfumada para disimular el olor a whisky de su aliento. No era extraño, pues, que nadie quisiera darle empleo ni más dinero para que siguiera bebiendo, que es lo único que habría hecho con él.

Buena parte de la desgracia y la pobreza que hay en el mundo la causan los hombres que malgastan su tiempo y su dinero en la bebida. Y la bebida es también la causa de gran parte de los crímenes, las enfermedades y la locura.

El viejo refrán que dice que «las bebidas fuertes hacen débil al hombre» es una gran verdad.

Un hombre que bebe no puede ser scout. Rechazad todo licor desde el principio y mantened siempre esa decisión. El agua, el té y el café bastan para calmar la sed o para reanimarse en cualquier momento; y, si hace calor, un refresco o un zumo de limón son una ayuda magnífica.

En las excursiones

Un buen scout se entrena para poder pasar bastante tiempo sin beber. Es cuestión de costumbre. Si al andar o correr mantenéis la boca cerrada, o si os metéis en ella una piedrecita (que os obligará a mantenerla cerrada), no os entrará sed, como ocurre cuando se lleva la boca abierta tragando aire y polvo. Pero también tenéis que estar en buena forma, porque si estáis gordos por falta de ejercicio, seguro que os entrará sed y querréis beber agua a cada kilómetro. Si no bebéis, la sed pronto se os pasará; en cambio, si os ponéis a beber mientras camináis o jugáis, solo conseguiréis cansaros antes y quedaros sin aliento.

«Pagar la ronda»

A veces es difícil no tomar bebidas fuertes cuando se está con los amigos y lo invitan a uno; pero, en general, les caeréis mejor si no aceptáis, porque así no tendrán que pagar. Y si insisten, podéis tomar algo inofensivo. A los ociosos les gusta pasar el rato en las tabernas charlando y bebiendo, casi siempre a costa de los demás; pero son unos ociosos, y conviene alejarse de ellos si uno quiere servir para algo y disfrutar de la vida.

Recordad que la bebida no ha curado jamás una sola pena: lo único que hace es aumentarlas cuanto más se bebe. Durante un rato hace que el hombre olvide cuál es exactamente su pena, pero también le hace olvidar todo lo demás. Si tiene mujer e hijos, le hace olvidar que su deber es trabajar para ellos y ayudarlos en sus dificultades, en lugar de incapacitarse para el trabajo.

Algunos hombres beben porque les gusta sentirse medio atontados, pero son unos verdaderos tontos: una vez que se han dado a la bebida, nadie querrá emplearlos, se quedarán sin trabajo y caerán enfermos con facilidad. La borrachera no tiene nada de varonil. Cuando un hombre cae en ella, arruina su salud, su carrera y su felicidad, y también las de su familia. Para esta enfermedad solo hay un remedio: no contraerla nunca.



Los hombres que se dan a la bebida suelen arruinar su salud y su felicidad, y también las de su familia.

Continencia

Fumar y beber son dos cosas que atraen a algunas personas y a otras no; pero hay una tentación que casi con seguridad os asaltará alguna vez, y quiero preveniros contra ella.

Os sorprendería saber cuántos muchachos me han escrito para darme las gracias por lo que he escrito sobre este asunto; por eso espero que haya otros que también agradezcan un consejo sobre el vicio secreto que hace presa en tantos jóvenes. Fumar, beber y jugar son vicios de hombres, y por eso atraen a algunos muchachos; pero este vicio secreto no es un vicio de hombres: los hombres solo sienten desprecio por quien se deja llevar por él.

Algunos muchachos, igual que los que empiezan a fumar, creen que contar o escuchar cuentos sucios es cosa de hombres, pero eso solo dem-

uestra que son unos tontainas.

Sin embargo, esa clase de conversaciones, la lectura de libros obscenos y la contemplación de imágenes inmorales llevan a los muchachos irreflexivos a la tentación del vicio solitario, y eso es muy peligroso para ellos, porque, si se convierte en hábito, les arruinará la salud y el espíritu.

Pero si tenéis algo de hombría, rechazaréis la tentación. Evitad los libros y las conversaciones obscenas, y dedicaos a pensar en otras cosas.

A veces el deseo se debe a una indigestión, a haber comido alimentos muy condimentados, al estreñimiento o a dormir en una cama demasiado caliente, con demasiadas mantas. Por tanto, se puede curar corrigiendo esas cosas y dándose enseguida un baño frío, o ejercitando la parte superior del cuerpo con movimientos de brazos, boxeo, etc.



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

Al principio puede parecer difícil vencer la tentación, pero una vez que se ha logrado la primera vez, después resulta más fácil.

Si aun así seguís teniendo dificultades en este asunto, no lo guardéis en secreto: acudid a un sacerdote, a vuestro padre o a vuestro Jefe de Tropa, y ellos os aconsejarán.

Levantarse temprano

El momento en que el scout debe estar más activo es a primera hora de la mañana, porque es cuando los animales salvajes salen a comer y andan de un lado a otro. Por eso el scout se acostumbra a madrugar, y una vez que ha cogido el hábito ya no le cuesta, como les pasa a los perezosos que se quedan en la cama cuando ya ha salido el sol. El duque de Wellington, que solía dormir en un catre de campaña pequeño, decía: «Cuando llega la hora de darse la vuelta en la cama, ha llegado la hora de salir de ella».

Muchas personas que consiguen hacer más cosas que otras a lo largo del día lo logran porque se levantan una o dos horas antes. Madrugando, además, se tiene más tiempo para jugar. Quien se levanta una hora antes que los demás ha vivido treinta horas más que ellos al cabo del mes. Y mientras ellos viven solo doce meses al año, él ha vivido trescientas sesenta y cinco horas más: es decir, trece meses en lugar de doce.

Hay mucha verdad en la vieja rima que dice:

> Acostarse y levantarse temprano hace al hombre rico y sano.

Risa

No reír es señal de enfermedad. Reíd todo lo que podáis, que os sentará bien. Así que, siempre que tengáis ocasión de reír, reíd de corazón, y haced reír también a los demás, que a ellos también les hace falta.

Si sufrís o tenéis alguna dificultad, procurad reíros. Si lo hacéis, aunque tengáis que obligaros, notaréis la diferencia.

Si leéis las historias de los grandes scouts, como el capitán John Smith, el «Rastreador» y otros, veréis que, por lo general, eran gente alegre.

El muchacho corriente frunce el ceño cuando tiene que hacer ejercicios físicos duros, pero el scout está acostumbrado a reír siempre. Cada vez que frunce el ceño, se apunta una mala nota.

Juegos

Carreras de relevos

Se ponen a competir dos Patrullas para ver cuál de ellas consigue enviar un mensaje más lejos en menos tiempo por medio de relevos, a pie o en bicicleta. Se ordena a cada Patrulla que envíe tres notas, una tras otra, desde un punto situado a unos dos kilómetros o más. El Guía, mientras lleva a su Patrulla hasta allí, va dejando por el camino, a la distancia que convenga, los relevos que llevarán los mensajes de un punto a otro y de vuelta.

Si se colocan los relevos por parejas, se pueden enviar mensajes de ida y vuelta.

Lanzar la azagaya

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



Lanzar una azagaya o una lanza corriente es un buen ejercicio para los brazos. Los aborígenes australianos usan un trozo de madera como prolongación del brazo para lanzar la lanza con más fuerza.

Fogata 19. Prevención de enfermedades

Hace algunos años, cuando estaba en Cachemira, en el norte de la India, unos nativos me trajeron a un joven. Me dijeron que se había caído desde lo alto de un dique. Sufría mucho, y sus amigos y parientes ya lo daban por muerto.

Al examinarlo, vi que no tenía ningún hueso roto, sino solo el hombro derecho dislocado. Les dije que lo tumbaran de espaldas en el suelo y

me quité el zapato derecho. Me senté a su lado, mirando hacia su cabeza, con la pierna derecha pegada a su costado derecho, de modo que el talón le quedara en la axila del hombro dislocado.

Hice que uno de sus amigos se sentara al otro lado para sujetarlo y, cogiéndole la muñeca con las dos manos, tiré con fuerza del brazo usando el pie como palanca, hasta que de repente se oyó el chasquido característico del hombro al volver a su sitio. En ese momento el muchacho se desmayó.



Su madre empezó a dar alaridos, diciendo que buena la había hecho, que ya lo había matado. Pero yo sonreí, me puse el zapato y le dije que

ahora iba a resucitarlo, y así lo hice, rociándole la cara con un poco de agua. Poco a poco recobró el sentido y se encontró prácticamente bien.

Después de aquello, los nativos creyeron que yo era un gran médico y mandaron buscar enfermos por toda la comarca para que me los trajeran y los curara, y durante dos días me las vi y me las deseé. Me trajeron enfermos de toda clase y yo tenía muy pocas medicinas, pero hice lo que pude, y creo de verdad que muchas de aquellas pobres criaturas se sintieron mejor solo con pensar que yo les había hecho bien.

Pero muchos de ellos estaban enfermos por falta de limpieza y por dejar que se les infectaran las heridas. Otros, por no hacer que sus intestinos funcionaran como es debido, por beber agua sucia y cosas por el estilo.

Todo esto se lo expliqué a los jefes de las aldeas, y creo que conseguí algo en favor de su salud futura.

En cualquier caso, me quedaron muy agradecidos y me ayudaron mucho, proporcionándome comida y una magnífica caza de osos.

Si no hubiera sabido algo de medicina, no habría podido hacer nada por aquella pobre gente.

Y hablando de medicina, quiero preveniros contra el abuso de los específicos y de los medicamentos. Si estáis enfermos, acudid a un médico titulado, que sepa qué es lo que tenéis, en lugar de recurrir a medicinas cuyos anuncios dicen que curan lo que vosotros creéis tener.

Los gérmenes y cómo combatirlos

Las enfermedades se transmiten por medio de los «gérmenes», unos seres diminutos llamados también «microbios», que flotan en el aire y están en el agua. Por eso es fácil respirarlos por la boca o llevarlos al estómago con la bebida o la comida, y así se producen las enfermedades. Pero si vuestra sangre está verdaderamente sana, por lo general no os hacen efecto ni os

causan daño. En cambio, si vuestra sangre está débil, pueden haceros enfermar.

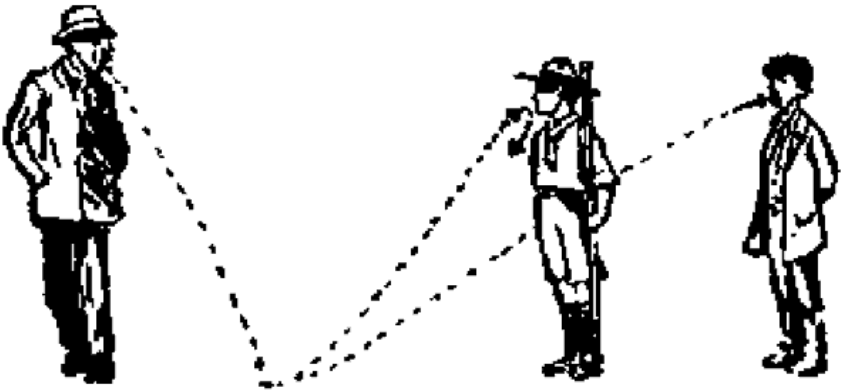
Por tanto, es importante acabar con los gérmenes siempre que se pueda. Les gusta vivir en lugares oscuros, húmedos y sucios, y proceden de los desagües en mal estado, de los basureros, de los sitios donde se pudren los desperdicios, etc.

Así que mantened limpios, secos y aireados vuestro cuarto, el campamento y vuestra ropa; dejad que el sol entre por todas partes y brille sobre ellos, y alejaos de los lugares malolientes.

Lavaos siempre las manos y limpiaos las uñas antes de comer, porque en las uñas se alojan con mucha facilidad los microbios de las cosas que habéis tocado durante el día.

«No escupáis»

A menudo veréis carteles en los lugares públicos que prohíben escupir. El motivo es que muchos enfermos de los pulmones expulsan en los esputos los microbios de su enfermedad. Puede que tengáis alguna enfermedad sin saberlo, y si escupís podéis contagiársela a una persona sana; así que no lo hagáis, por respeto a ella.



La tuberculosis se transmite de varias maneras. He aquí una: un enfermo escupe, el esputo se seca y los gérmenes pasan al aire. Un muchacho que respira por la boca puede llevarlos hasta los pulmones; en cambio, un scout que respira por la nariz tiene menos probabilidades de que eso le ocurra.

Mucha gente padece esa enfermedad tan contagiosa que se llama tuberculosis; pero no hay que tenerle miedo si se respira por la nariz y se mantiene la sangre en buen estado. Si uno llega a contraerla, la mejor manera de curarse es dormir al aire libre y descansar mucho. Al salir de un teatro, una iglesia o un salón llenos de gente, siempre conviene toser y sonarse para limpiar la garganta y la nariz de los microbios que se hayan podido respirar entre la multitud.

Dormir al aire libre

Un scout tendrá que dormir muchas veces al aire libre; por eso, cuando está en casa, duerme con las ventanas lo más abiertas posible. Si está acostumbrado a dormir en un ambiente caldeado, puede resfriarse cuando vaya de campamento, y no hay nada más ridículo ni que lo haga parecer

más Pie Tierno. Una vez que se ha acostumbrado a dormir con la ventana abierta, ya no cogerá resfriados.

Muchas personas pálidas y enfermizas lo son porque viven en cuartos cuyas ventanas casi nunca se abren, y el aire que respiran está lleno de gérmenes y de gases malsanos. Abrid las ventanas todos los días para que salga el aire viciado.

Alimentos

Muchas enfermedades se deben a comer demasiado o a comer lo que no se debe.

Un scout tiene que saber mantenerse ágil y activo. Una vez que ha conseguido los músculos necesarios, puede conservarse en forma sin hacer más ejercicios musculares especiales, siempre que se alimente como es debido. Durante el sitio de Mafeking, cuando nos pusieron a media ración, los hombres de la guarnición que estaban acostumbrados a comer poco no sufrieron tanto como los que en tiempo de paz solían comer hasta hartarse, que durante el sitio se volvieron débiles e irritables. En los últimos días, nuestra comida se reducía a un trozo de pan de avena machacada, del tamaño de un bollo pequeño, como única ración de pan, a cerca de medio kilo de carne y a dos litros de *sowens*, una especie de engrudo agriado.

Los alimentos más baratos son los guisantes secos, la harina, la avena, las patatas, el arroz, los macarrones, la harina de maíz y el queso. Otros alimentos buenos son la fruta, la verdura, el pescado, los huevos, las nueces y la leche, con los que se puede vivir perfectamente sin carne o casi sin ella.

Si coméis respirando mucho aire puro, la comida os mantendrá sanos. En cambio, si estáis encerrados todo el día, el exceso de comida os volverá gordos y soñolientos. En cualquier caso, siempre os vendrá mejor comer

ar hambre; pero tampoco deben hacer como aquel pequeño glotón que, en una fiesta del colegio, cuando le preguntaron si podía comer algo más, contestó: «Sí, podría comer más, pero no tengo dónde meterlo».

Una de las grandes debilidades de nuestro tiempo es la cantidad de medicinas que la gente se toma sin necesidad.

La mejor medicina es el aire puro, el ejercicio, un buen vaso de agua a primera hora de la mañana si se está estreñido y un litro de agua caliente al acostarse.

La ropa

La ropa de un scout debe ser de lana siempre que sea posible, porque la lana se seca enseguida. La ropa de algodón en contacto con la piel no sirve, a menos que se cambie en cuanto se moja, porque si no, provoca resfriados. Una de las cosas que un scout debe cuidar más para conservar la resistencia y poder hacer largas caminatas son los zapatos o las botas. A mí me gustan más los zapatos que las botas, porque dejan que el pie se airee mejor. Un scout al que le duelen los pies después de caminar mucho no sirve para nada.

Los zapatos se atan a la manera scout así: uno de los extremos del cordón se anuda bajo el último ojete de abajo; desde allí se pasa por fuera al ojete de enfrente y, por dentro, se lleva hasta el último de arriba del lado opuesto, desde donde se empieza a atar hacia abajo.



Zapato atado a la manera scout. La parte oscura del cordón es la que queda oculta.

Por eso hay que procurar tener zapatos amplios y buenos, que se ajusten bien y sean bastante fuertes, lo más parecidos posible a la forma natural del pie, con la parte interior recta. Mantened blandas las botas con grasa, sebo de cordero, adobo impermeable, grasa de las que se usan para las sillas de montar o aceite de ricino.

Si se deja que los pies se mojen con el sudor o con la humedad de fuera, la piel se ablanda, y con cualquier pequeño roce de la bota enseguida salen ampollas y los pies quedan en carne viva.

Por tanto, hay que mantener los pies lo más secos posible, y para eso hay que llevar buenos calcetines de lana. Si un hombre usa calcetines finos de algodón o de seda, enseguida se ve que no es un buen andarín. A quien hace por primera vez una larga excursión a pie se le llama «Pie Tierno»,

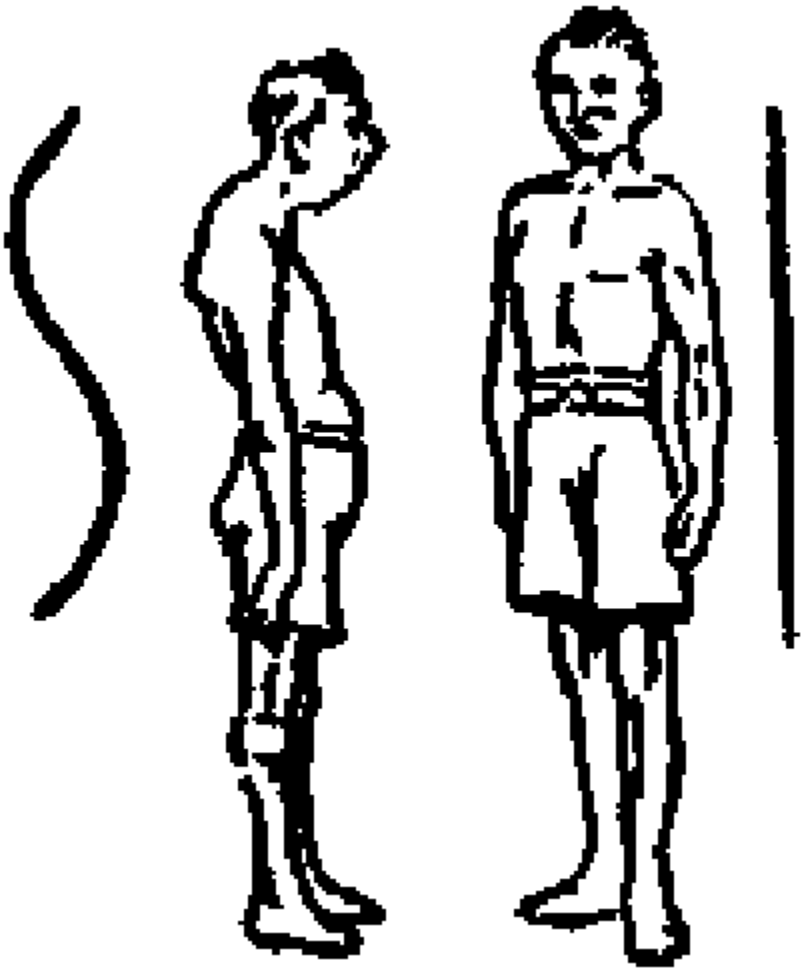
porque por lo general le duelen los pies hasta que la experiencia le enseña a cuidarlos.

Si los pies os sudan siempre mucho, os vendrá bien espolvorearlos con un poco de bórax, almidón y óxido de zinc mezclados a partes iguales. Este polvo debe extenderse bien entre los dedos, para evitar que ahí se formen callos. Los pies pueden endurecerse hasta cierto punto metiéndolos en agua con alumbre o en agua con sal. Lavaos los pies todos los días.

Formaciones

Movimientos de Tropa

Los scouts deben saber trasladarse con rapidez y en buen orden de un sitio a otro, por Patrullas o por Tropas. Los ejercicios de movimientos rápidos y ordenados, bien practicados, hacen a los muchachos más capaces, elegantes y ágiles; fortalecen los músculos que sostienen el cuerpo y, al mantenerlo derecho, el corazón y los pulmones tienen espacio suficiente para trabajar y los órganos internos se mantienen en la posición adecuada para digerir bien los alimentos.

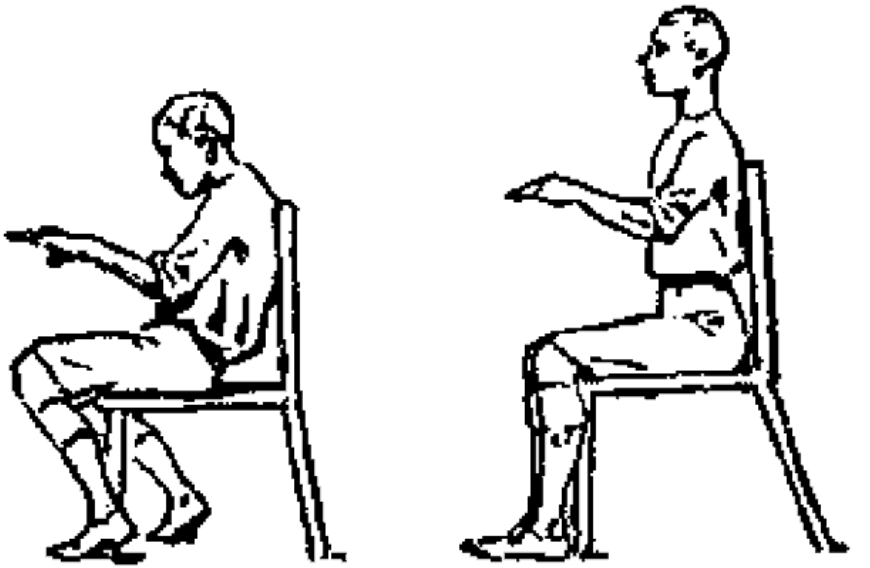


La S es de serpiente, y la I, de «yo». Cuando estéis de pie, preguntaos: ¿soy una serpiente o soy yo?

La postura encorvada, en cambio, comprime todos los demás órganos e impide que funcionen como es debido, por lo que el hombre que

re anda así suele ser débil y caer enfermo con frecuencia. Los muchachos, mientras crecen, tienden a encorvarse, y por eso deben hacer todo lo posible por quitarse esa costumbre con muchos ejercicios físicos y marchas.

Cuando estéis de pie, procurad estar bien derechos, y lo mismo cuando estéis sentados: apoyad bien la espalda contra el respaldo de la silla. Una postura despierta, en movimiento, de pie o sentado, refleja una inteligencia despierta, y es algo que merece la pena, porque más de un patrón preferirá como empleado a un muchacho de aspecto despierto antes que a uno encorvado. Cuando tengáis que inclinaros sobre una mesa para escribir, o hacia el suelo para ataros un zapato, no curvéis la espalda: doblaos por la cintura, que eso os ayudará a fortalecer el cuerpo.



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

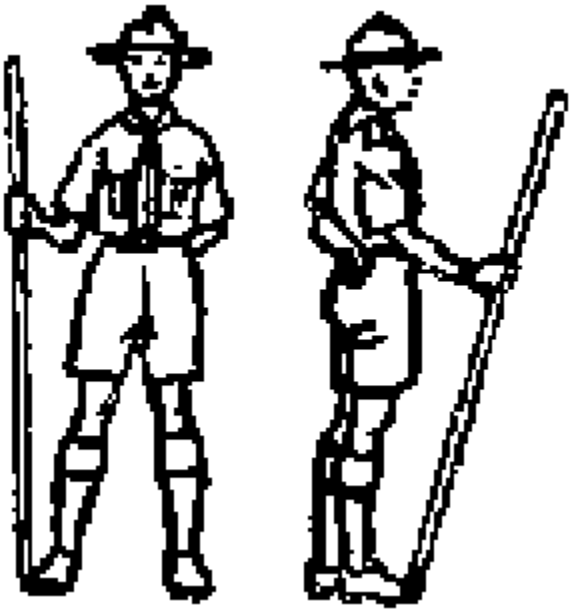


No os encorvéis mirando al suelo, como si estuvierais avergonzados. Enderezaos y lucid una sonrisa scout.

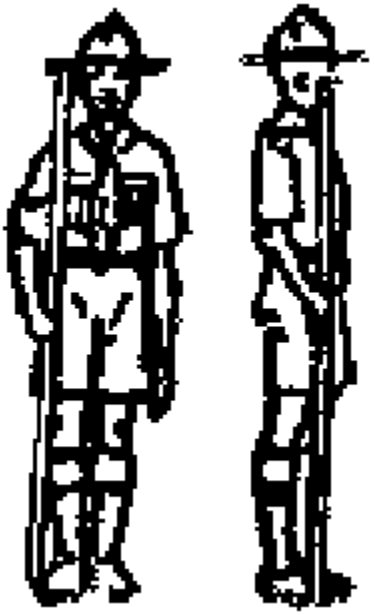
A la voz de «¡Alerta!» o «¡Atención!», el scout se pone en posición de firmes, mirando al frente, con los pies juntos y las manos colgando con naturalidad a los costados, con los dedos extendidos.

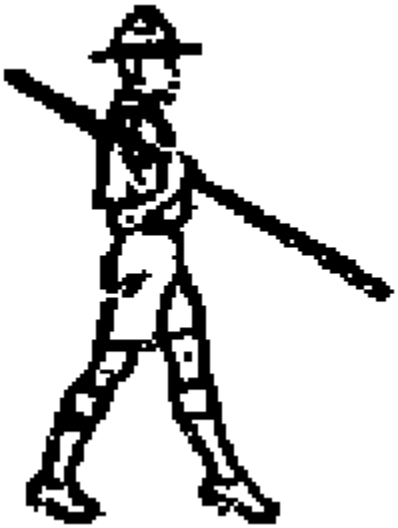
A la voz de «¡Descanso!» o «¡En descanso!», separa el pie izquierdo unos quince centímetros hacia la izquierda y junta las manos a la espalda. En esta posición se le permite volver la cabeza.

A la voz de «¡Sentarse!», se pone en cuclillas de la manera que le resulte más cómoda. Esta voz debe darse siempre que no se necesite que los muchachos estén en posición de alerta y que el suelo esté seco.



Diversas maneras de llevar el bordón scout.





En marcha.



Sentado en descanso.



Otras posiciones con el bordón, entre ellas «bordón al hombro», que se usa en formación cerrada y en los funerales.

«¡Paso veloz!» significa que los muchachos deben caminar a paso vivo, empezando con el pie izquierdo y moviendo los brazos con soltura, porque así se ejercitan bien el cuerpo, los músculos y los órganos internos.

«¡Paso ligero!» significa que los muchachos deben avanzar a trote corto, con un paso cómodo y moviendo los brazos con soltura, no pegados a los costados.

«¡Paso scout!» significa que los muchachos caminarán cincuenta pasos y luego correrán al trote otros cincuenta, y así sucesivamente, alternando, hasta que se les ordene cambiar de paso o hacer «¡Alto!».

«¡Flanco derecho!» significa girar hacia la derecha.

«¡Seguid al Guía!» o «¡Guía, flanco derecho!» significa que el Guía girará a la derecha y que los scouts avanzarán hasta el punto en que él giró y girarán también allí.

«¡Línea de frente!» (cuando van siguiendo al Guía) significa que los scouts que marchan detrás del Guía correrán a ponerse en línea con él, colocándose a su izquierda.

Formaciones de Tropa

«En línea» significa que se colocan unos al lado de otros. Los scouts de cada Patrulla forman en línea, con el Guía a la derecha, el Subguía a la izquierda y los demás en orden de derecha a izquierda, y el Jefe de Tropa delante, en el centro.

«Columna abierta» significa que las Patrullas forman unas detrás de otras. Para pasar de línea a columna se ordena: «¡Patrullas, media vuelta a la derecha!», y después: «¡Alto!», cuando estén exactamente unas detrás de otras y a la distancia conveniente para poder dar media vuelta a la derecha o a la izquierda y formar de nuevo una línea.

«Columna cerrada»: las Patrullas de atrás avanzan hasta quedar pegadas a las de delante, para ocupar menos sitio al desfilar o cuando alguien va a dirigirles la palabra.

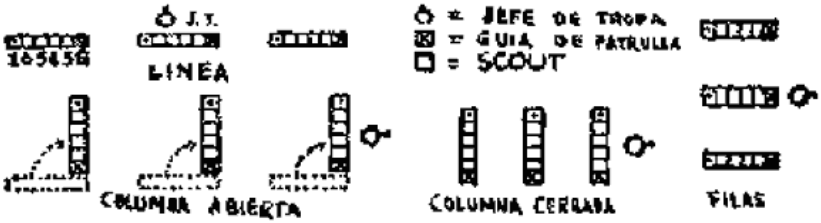
Desde la columna abierta se puede formar en línea hacia la derecha o hacia la izquierda, haciendo que las Patrullas den media vuelta hacia ese lado; o bien hacia el frente: la Patrulla que va en cabeza se detiene, la segunda se desvía y avanza por la derecha, la tercera por la izquierda, y así las siguientes, las pares a la derecha y las impares a la izquierda de la Patrulla de cabeza. Las Patrullas siempre se mueven al trote. También se puede formar la línea mirando hacia atrás desde la columna abierta, ordenando a todos media vuelta (que debe darse siempre por la derecha) y procediendo después como antes para formar la línea.

Formación con señales de brazos

Con una Tropa bien entrenada, estas formaciones se pueden hacer con facilidad sin dar voces de mando: basta con que el Jefe de Tropa haga una señal para que todos los scouts acudan al trote a ocupar su puesto en su Patrulla, mirando todos hacia el Jefe de Tropa.

Por ejemplo, para «Línea», extiende los brazos hacia los lados a la altura de los hombros; para «Columna abierta», los extiende hacia los lados pero con los antebrazos doblados hacia arriba por el codo; para «Columna cerrada», hace lo mismo que para «Columna abierta», pero con los brazos hacia delante en lugar de hacia los lados. La formación «En herradura» es la que se usa habitualmente para la Tropa; la señal es mover los brazos describiendo un semicírculo delante del cuerpo.

Para los juegos entre Patrullas se usa la formación «En filas»: cada Patrulla forma en fila india detrás de su Guía, con el Subguía en la cola, de cara al Jefe de Tropa y en el orden habitual de derecha a izquierda. La señal son los brazos extendidos hacia delante a la altura de los hombros.



Los movimientos por señales se hacen siempre corriendo y en completo silencio.

7. Hidalguía de los caballeros



Fogata 20. Caballerosidad para con los demás

«En los tiempos antiguos, cuando los caballeros eran valientes», debía de ser todo un espectáculo ver a uno de aquellos caballeros cubierto de acero, montado en un valiente caballo de guerra, fuerte para soportar su carga y lleno de fuego para cargar contra el enemigo, cabalgando por la espesura del bosque con la armadura reluciente, con el escudo, la lanza y el penacho ondeando al viento. Junto a él cabalgaba su escudero, un joven ayudante y compañero que algún día también llegaría a ser caballero.

Detrás de ellos marchaba su grupo, o Patrulla, de hombres de armas: guerreros robustos y animosos, dispuestos a seguir a su caballero hasta las puertas de la muerte si hacía falta. Eran los hombres recios de antaño, que ganaron tantas buenas batallas para su patria gracias a su decisión y a su leal entrega a sus caballeros.

En tiempo de paz, cuando no había batallas, los caballeros salían a caballo cada día en busca de ocasiones para hacer una buena acción a alguien que necesitara ayuda, sobre todo a las mujeres y a los niños que estuvieran en apuros. Cuando se dedicaban a hacer estas buenas acciones se les llamaba «caballeros andantes». Los hombres de su Patrulla, naturalm-

ente, seguían el ejemplo de su jefe, de modo que cualquiera de aquellos hombres de armas estaba siempre igual de dispuesto a ayudar a quien se encontrara en apuros y a defenderlo con su fuerte brazo.

Los caballeros de antaño eran los Guías de Patrulla, y los hombres de armas, los scouts.



Así pues, vosotros, los Guías de Patrulla y los scouts, os parecéis mucho a los caballeros y a sus seguidores, sobre todo si tenéis siempre

e el honor y hacéis todo lo que podáis por ayudar a los demás cuando estén en apuros o pidan vuestra ayuda. Vuestra divisa para hacerlo es «Siempre listos», y la de los caballeros era parecida: «Estad siempre listos».

La Caballería

La Caballería, es decir, la Orden de los caballeros, nació en Inglaterra hace unos mil quinientos años, con el rey Arturo.

Tras la muerte de su padre, el rey Uther Pendragon, Arturo vivía con su tío, y nadie sabía quién era el rey. Ni siquiera él sabía que era hijo del rey muerto.

Un día apareció en el cementerio una gran losa con una espada clavada y esta inscripción:

«Quien arranque esta espada será el rey de Inglaterra».

A todos los grandes señores se les dio la oportunidad de intentar sacarla, pero ninguno consiguió siquiera moverla.

Aquel día se celebraba un torneo en el que debía combatir el primo de Arturo. Pero al llegar al lugar señalado se dio cuenta de que había olvidado su espada y mandó a Arturo a buscarla. Arturo no la encontró, pero se acordó de la espada del cementerio, fue a por ella y la arrancó sin ningún esfuerzo. Después de los juegos, la devolvió a su sitio en la losa y todos intentaron arrancarla, sin conseguir moverla. Sin embargo, cuando le llegó el turno a Arturo, la sacó con facilidad, y por eso fue proclamado rey.

Más tarde reunió a un grupo de caballeros y solía sentarse con ellos alrededor de una gran mesa redonda, por lo que se les llamó «los caballeros de la Mesa Redonda».

San Jorge

Tenían por patrón a san Jorge, porque era el único santo que iba a caballo. Es el patrón de la Caballería y el patrón de Inglaterra.

También es el patrón universal de los scouts, así que todos deben conocer su historia.

San Jorge nació en Capadocia en el año 303. A los diecisiete años se alistó en la caballería, donde pronto destacó por su valor.



El scout preparado y alerta sigue la huella de san Jorge, nuestro patrón, y de su valiente caballo.

En cierta ocasión llegó a una ciudad llamada Selem, cerca de la cual vivía un dragón al que cada día había que dar de comer un ciudadano, elegido a suertes.

El día en que llegó san Jorge, la suerte había recaído en la hija del rey, Cleolinda. San Jorge decidió que aquella doncella no debía morir, fue en busca del dragón, que vivía en un pantano cercano, y lo mató.

San Jorge es el modelo que deben seguir los scouts.

Cuando se le presentaba una dificultad o un peligro, por grande que pareciera, aunque tuviera la forma de un dragón, ni lo esquivaba ni lo temía, sino que le hacía frente con todas sus fuerzas y las de su caballo. Aunque iba mal armado, pues solo llevaba una lanza, se lanzó contra el dragón e hizo cuanto pudo, hasta vencer una dificultad a la que nadie se había atrevido a enfrentarse.

Así es exactamente como los scouts deben enfrentarse a las dificultades y a los peligros, sin pararse a pensar en lo grandes y aterradores que puedan parecer ni en lo mal equipados que estén para hacerles frente.

Deben afrontarlos con valor y confianza, empleando todas sus fuerzas para vencerlos, y lo más probable es que salgan victoriosos.

San Jorge se celebra el 23 de abril. Ese día, todo buen scout se compromete especialmente a reflexionar sobre la Promesa y la Ley Scout. Acordaos de ello el próximo 23 de abril y enviad ese día vuestras felicitaciones a vuestros hermanos scouts de todo el mundo.

El código de los caballeros

La ley de los caballeros era esta:

- Estad siempre listos, con la armadura puesta, salvo cuando descanséis por la noche.
- En cualquier cosa que hagáis, procurad ganar honor y fama de honradez.
- Defended al pobre y al débil.

- No hagáis nada que hiera u ofenda a nadie.
- Estad preparados para luchar en defensa de vuestra patria.
- No faltéis nunca a vuestra palabra.
- Defended el honor de vuestra patria con vuestra vida.
- Más vale morir con honor que vivir con vergüenza.

La Caballería exigía a los jóvenes que se formaran en oficios trabajosos y humildes, con alegría y buen ánimo, y que hicieran buenas acciones por los demás.

Estas eran las reglas principales de los antiguos caballeros, y de ellas procede la actual Ley Scout.

Un caballero o un scout es siempre un caballero. Mucha gente cree que para ser un caballero hace falta mucho dinero; pero el dinero no hace al caballero. Caballero es quien cumple las leyes de la Caballería.

Desinterés

El capitán John Smith, el aventurero inglés de hace trescientos años, era un hombre muy duro. Había combatido en todas partes del mundo y lo habían herido muchas veces, pero tenía en el pecho un corazón bueno y tierno.

Era tan buen ejemplo de scout como el mejor que se pueda encontrar. Una de sus frases favoritas era:

«No hemos nacido para nosotros mismos, sino para hacer el bien a los demás». Y la cumplía al pie de la letra, porque era muy desinteresado.

Sacrificio de uno mismo

Uno de los mejores ejemplos de sacrificio es el del capitán Lawrence Oates, que formó parte de la última expedición de Scott al Polo Sur.

El pequeño grupo llegó al Polo el 18 de enero de 1912 y se encontró con la amarga sorpresa de que el explorador noruego Roald Amundsen se les había adelantado solo unas semanas.

En el viaje de regreso sufrieron grandes penalidades por el frío intenso y el mal tiempo. Los hombres estaban cada vez más débiles. Uno de ellos, el suboficial Evans, murió.

Oates empezó a sufrir mucho por la congelación de las manos y los pies. Sabía que, aunque pudiera seguir luchando, solo sería una carga para sus compañeros y los retrasaría. Si desaparecía, habría una boca menos que alimentar, y eso daría a los demás la oportunidad de llegar al siguiente depósito.

Así que una mañana salió a rastras de la pequeña tienda, en plena ventisca, y nunca más se le volvió a ver. Dio su vida para que sus compañeros pudieran seguir viviendo.



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

Por desgracia, el sacrificio de Oates fue inútil, porque sus compañeros también murieron al final, todos juntos, de frío y de hambre. Varios meses después encontraron sus cadáveres tendidos dentro de la tienda, como si estuvieran dormidos.

Los muchachos también pueden demostrar ese espíritu.

Un joven de dieciocho años llamado Currie vio a una niña pequeña que jugaba en la vía del tren, en Clydebank, delante de un tren que se acercaba. Por desgracia, estaba cojo a causa de un accidente que había sufrido jugando al fútbol, y tardó en apartarla del peligro, de modo que el tren los arrolló a los dos y ambos murieron. Pero el valiente intento de Currie es un verdadero ejemplo de hidalguía: se sacrificó para tratar de salvar a la niña.

Los scouts han demostrado su valor salvando vidas en miles de casos.

Bondad

«La bondad y la gentileza son dos grandes virtudes», dice un viejo refrán español. Y otro dice: «Haz el bien y no mires a quién», lo que significa que hay que ser bondadoso lo mismo con los grandes que con los pequeños, con los ricos que con los pobres.



Un scout hace todo lo que puede por ayudar a los demás, sobre todo a los ancianos y a los niños. Haced por lo menos una buena acción al día.

Lo grande de un caballero era que siempre estaba haciendo alguna buena acción por alguien. Tenían la idea de que todos hemos de morir y de que antes hay que hacer algo bueno, y hacerlo cuanto antes, porque nadie sabe cuándo le llegará la muerte.

Lo mismo ocurre con los scouts: vosotros prometéis ayudar al prójimo en toda ocasión. No importa lo pequeña que sea la ayuda, aunque solo sea llevarle un bulto a una anciana, guiar a un niño por una calle con mucho tráfico o echar una moneda en un cepillo para los pobres.

Debéis hacer alguna buena acción todos los días de vuestra vida. Empezad hoy mismo y no lo olvidéis nunca mientras viváis. Recordad que el nudo de vuestra pañoleta y el de vuestra insignia están ahí para recordaros

que cumpláis con vuestra buena acción diaria. Y hacedla no solo con vuestros amigos, sino también con los desconocidos.

Generosidad

Hay personas a las que les gusta acumular dinero y no gastarlo nunca. Está bien ser ahorrador, pero también está bien gastar cuando hace falta; de hecho, ese es uno de los fines del ahorro.

Al hacer caridad, tened cuidado de no caer en la falsa caridad. Es muy fácil y reconfortante dar una moneda a un pordiosero por la calle, pero no debéis hacerlo. En noventa y nueve de cada cien casos, la mendicidad no es más que un timo, y al darle la moneda a un mendigo solo lo animáis a él y a otros a seguir con ese negocio. En cambio, hay una multitud de pobres de verdad, escondidos, a los que nunca veis y para quienes esa moneda sería una auténtica bendición del cielo. Las organizaciones de caridad saben dónde están esos pobres y quiénes son; así que, si les dais a ellas vuestra moneda, llegará a quien de verdad la necesita.

No hace falta ser rico para ser caritativo. Muchos de los caballeros de antaño eran pobres. Una vez, varios de ellos llevaban en su escudo a dos caballeros montados en el mismo caballo, para indicar que eran demasiado pobres para tener uno cada uno.

Propinas

Las propinas son malas.

Vaya uno donde vaya, la gente quiere que se le dé propina hasta por las cosas más insignificantes, que deberían hacer solo por buena voluntad.

Un scout no acepta nunca una propina; lo que sí puede aceptar es el pago por un trabajo hecho. A algunos les cuesta rechazarla, pero a un

scout no. Se limita a decir: «Muchas gracias, pero soy scout y nuestras normas nos prohíben aceptar nada a cambio de una buena acción».

Las propinas ponen en una situación falsa a quien las recibe.

Es imposible trabajar de buena gana si estáis pensando cuánta propina vais a sacarle a la persona para la que trabajáis, y ella está pensando cuánto tendrá que daros. El trabajo que los scouts hagan para otras personas deben hacerlo de buena gana.

Veamos un ejemplo de lo que puede significar rechazar una propina como pago de una buena acción.

Los Scouts de los Estados Unidos suman hoy dos millones de muchachos *(N. del E.: téngase en cuenta la época en que se escribió el libro)*.

Es una cifra enorme, y todo empezó gracias a la buena acción de un scout inglés, en Londres, en 1909. Este scout se ofreció a guiar a un caballero para cumplir con su buena acción del día. Cuando el forastero quiso pagarle el servicio, el scout le dijo con toda naturalidad: «No, gracias, soy scout».

—¿Scout? ¿Qué es eso?

Aquel caballero nunca había oído hablar de los scouts. Le hizo algunas preguntas al muchacho y acabó visitando las oficinas de los scouts en Londres, donde le dieron toda la información que quería sobre ellos.

Aquel caballero era ciudadano de los Estados Unidos. Volvió a su país con una impresión magnífica de la Hermandad de los scouts, siempre dispuestos a hacer una buena acción por cualquiera que la necesitara sin recibir nada a cambio.

Su idea de fundar la Asociación en los Estados Unidos tuvo eco y se extendió con gran rapidez, y se formaron Tropas en todos los estados. Hoy hay en ese país casi tantos scouts como en el resto del mundo.

Ese es el resultado de haber prestado un servicio sin pensar en ninguna propina.

He recibido muchísimas cartas de personas que admiraban a los scouts por haber hecho buenas acciones y haber rechazado las propinas. Y a mí, scouts, me da mucha alegría saberlo.

Naturalmente, la paga que se debe por un trabajo es otra cosa, y haréis bien en aceptarla.

Amistad

La gran diferencia entre un hombre del campo y uno de la ciudad es que el primero está acostumbrado a andar en mangas de camisa y el segundo, embutido en su chaqueta. El hombre del campo es abierto y alegre con todo el mundo, mientras que el de la ciudad es reservado, se retrae ante sus vecinos y tarda en abrirse. La vida al aire libre, la costumbre de andar en mangas de camisa y la libertad a la que está acostumbrado el hombre del campo acaban con esa rigidez y hacen la vida más agradable a todos los que lo rodean.

Un scout debe recordar que es, como Kim, «el amigo de todo el mundo». Pero no dejéis que esa amistad os lleve a la tontería de malgastar el dinero que tanto os ha costado ganar pagando las rondas a vuestros amigos.

La Ley Scout dice: «El scout es amigo de todos y hermano de todo scout». Y lo ha demostrado en los Jamborees, donde se han reunido miles de scouts de distintas naciones. Los muchachos han descubierto que, aunque vengan de lugares diferentes, todos se parecen, tienen los mismos gustos y las mismas diversiones y pueden ser muy buenos amigos.



La manera de hacer amigos es serlo uno mismo.

Quiero que vosotros, scouts, conservéis esa amistad, la ampliéis y la hagáis más fuerte. Lo conseguiréis escribiendo a vuestros hermanos scouts

de otros países, visitándolos e invitándolos a que os visiten en vuestros campamentos.

Será divertido para ellos y para vosotros. Pero será todavía mejor si esa amistad, cuando surjan dificultades entre vuestras naciones, sirve para evitar la guerra: para que esas dificultades se discutan amistosamente y se busque un acuerdo, sin llegar a la prueba injusta y cruel de la lucha.

Cortesía

Una de las anécdotas que los caballeros solían contar como ejemplo de cortesía se refería a Julio César. Una vez, un campesino pobre lo invitó a cenar y le sirvió unos encurtidos, creyendo que era la clase de verdura que le gustaría a tan gran señor. César demostró su cortesía comiéndose todos los encurtidos y fingiendo que le gustaban, aunque le quemaban la boca y le desagradaban muchísimo.

En España, si le preguntáis a alguien por una dirección, no solo os la indicará, sino que se quitará el sombrero, os hará una reverencia y os dirá que tiene mucho gusto en enseñaros el camino; os acompañará hasta estar seguro de que ya no os perderéis y no aceptará ninguna recompensa.

Un francés se quita el sombrero cuando se dirige a un desconocido para preguntarle una dirección, aunque sea un simple policía.

Los pescadores holandeses, corpulentos y curtidos por el sol, que ocupan toda la calle cuando caminan por ella, al ver venir de frente a un desconocido se hacen a un lado y, sonriendo, se quitan la gorra y le ceden el paso.

Una señora me contó que, viajando por el lejano oeste de Canadá, se cruzó con un grupo de vaqueros de aspecto medio salvaje que venían por la misma calle, lo que la asustó un poco; pero, para su gran sorpresa, al lleg-

ar a su altura se apartaron y, quitándose el sombrero con gran respeto, le cedieron el paso.

Cortesía con las mujeres

Los caballeros de antaño ponían especial empeño en ser atentos, respetuosos y corteses con las mujeres.

Sir Nigel Loring, en *La Compañía Blanca* (*The White Company*), representa el modelo del caballero de antaño. Aunque era muy bajo de estatura y estaba medio ciego porque, al principio de su carrera, un enemigo le había echado cal en los ojos, era extraordinariamente valiente y, al mismo tiempo, muy humilde y servicial con los demás.

Pero, sobre todo, veneraba a las mujeres. Su esposa era una mujer corpulenta y sin gracia, pero él siempre alababa su belleza y su virtud y estaba dispuesto a batirse con cualquiera que las pusiera en duda. También era siempre cortés con las mujeres pobres, tanto ancianas como jóvenes. Y así es como debe comportarse un scout.

El rey Arturo, que estableció las reglas de la Caballería, era muy caballeroso con las mujeres. Un día, una muchacha entró en su sala pidiendo ayuda a gritos. Tenía el pelo empapado y salpicado de barro, los brazos arañados por las zarzas e iba cubierta de harapos. La había maltratado una banda de ladrones que asolaba la comarca cometiendo toda clase de fechorías. Cuando el rey Arturo oyó su historia, montó a caballo, fue en persona a la cueva de los ladrones y, arriesgando su vida, luchó contra ellos hasta derrotarlos, y así impidió que siguieran haciendo daño a su pueblo.

Cuando un scout camina con una señora o con un niño, debe llevarlos siempre a su izquierda, para tener el brazo derecho libre y poder protegerlos. Esta regla cambia en la calle: allí el hombre se pone del lado más

cercano al tráfico, para protegerlos de los accidentes o del barro que pueda salpicarlos.

Al cruzarse con una señora o con un niño, un hombre debe, como norma aceptada, hacerse a un lado para cederles el paso, aunque para ello tenga que bajarse de la acera.

Del mismo modo, cuando se viaja en autobús o en tren, ningún hombre que se precie permitirá que una mujer vaya de pie mientras él está sentado: le cederá enseguida su asiento y viajará de pie. Como scouts, debéis dar siempre ejemplo en esto y ser los primeros en ceder el asiento, y hacerlo con alegría, con una sonrisa, para que nadie piense que os molesta.

Cuando vayáis por la calle, estad siempre atentos para ayudar a las mujeres y a los niños. Hay buenas ocasiones cuando quieren cruzar la calle, cuando no saben dónde están o cuando quieren llamar un coche de alquiler o subir a un autobús o a un tranvía. Si los veis, acudid enseguida en su ayuda y no aceptéis nunca ninguna recompensa.

El otro día vi a un muchacho que ayudaba a una señora a bajar de un carruaje. Cuando cerró la portezuela, ella se volvió para darle unas monedas, pero él, llevándose la mano a la gorra, le dijo:

—No, muchas gracias, señora; solo he cumplido con mi deber.

Y se marchó. Entonces le estreché la mano. Pensé: «Aunque no pertenezca a la Asociación, este muchacho es un scout por naturaleza».

Esa es la clase de cortesía que más se desea ver entre los muchachos.

Por supuesto, en los accidentes, los hombres deben procurar que las mujeres y los niños sean los primeros en ser puestos a salvo, antes de pensar en salvarse ellos. En los naufragios es admirable el cuidado con que se organiza todo para salvar primero a las mujeres, a los niños y a los ancianos, dejando a los hombres para el final.

Debéis mostraros siempre corteses con las señoras. Si estáis sentados y una señora entra en la habitación, poneos de pie y mirad si podéis

a en algo antes de volver a sentaros.

No os paréis a hablar con una muchacha con la que no querríais que os vieran vuestra madre o vuestras hermanas. No cortejéis a ninguna muchacha si no pensáis casaros con ella. Y no os caséis con una muchacha si no tenéis lo suficiente para mantenerla a ella y a algunos hijos.

Dar las gracias

¡Atención! He aquí una advertencia importante sobre la cortesía que muchas veces se pasa por alto, pero que un verdadero scout no olvida nunca: dar las gracias por cualquier atención que se reciba. Un regalo no es vuestro hasta que no lo hayáis agradecido como es debido. No habéis terminado vuestro campamento, aunque lo tengáis todo recogido y el terreno limpio, si no habéis dado las gracias al dueño por dejaros usarlo y a Dios por dejaros disfrutarlo.

Prácticas de cortesía en la Patrulla

El Guía de Patrulla puede hacer mucho para animar a sus scouts a hacer su buena acción, hablándoles de ella en el momento oportuno, sin insistir demasiado, y preguntándoles de vez en cuando por las buenas acciones que han hecho. Cuando salgan de excursión con su Patrulla, los Guías pueden sugerirles ocasiones para hacer buenas acciones individuales o de Patrulla. Pero recordad que LO QUE CUENTA ES EL EJEMPLO QUE DEN LOS GUÍAS DE PATRULLA.

Haced que todos los scouts se hagan cada mañana un nudo en la pañoleta para que les recuerde que tienen que hacer su buena acción diaria, y seguid con esta costumbre hasta que se les haya convertido en hábito.

Habladles de la multitud de buenas acciones que un muchacho puede hacer en su vida diaria, como echar arena en un camino helado en el

que alguien podría resbalar; retirar las cáscaras de naranja o de plátano que encuentre en la acera; ayudar a los ancianos; ayudar a mantener limpias las calles recogiendo los papeles tirados; dar de comer a los niños pobres. Y DESPUÉS, PRACTICAD ALGUNAS.

Haced que cada scout traiga al local a un muchacho que no tenga nada que ver con la Asociación para que participe en los juegos, escuche los cuentos y otras cosas por el estilo.

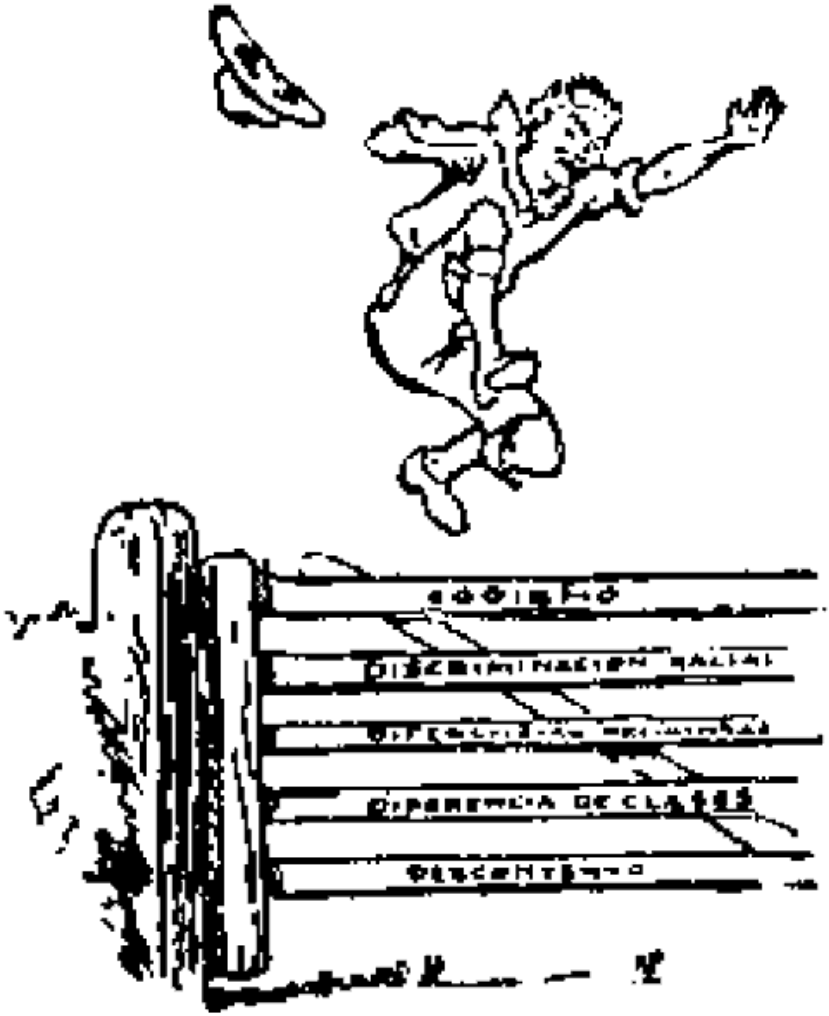
Juegos

«Caballería andante»

Los scouts salen por la ciudad solos, por parejas o por Patrullas en busca de mujeres o niños que necesiten ayuda, y al volver informan, bajo palabra de honor, de lo que han podido hacer. Si están en el campo, van a las granjas o a las cabañas en busca de trabajos que hacer gratis. Este mismo juego se puede organizar como una carrera, y entonces se llama «la Carrera de la Buena Acción».

Fogata 21. Disciplina de sí mismo

El verdadero caballero anteponía su honor a todo, como algo sagrado. Un hombre de honor es siempre digno de confianza: jamás cometerá una acción deshonrosa, como mentir o engañar a sus superiores, a sus patronos o a quienes están a sus órdenes, y siempre se gana el respeto de los demás.



En un naufragio, el capitán del barco es el último en abandonarlo. ¿Por qué? Al fin y al cabo, un barco no es más que un montón de hierro y

mundo se ponga a salvo antes de intentar salvar su preciosa vida. ¿Por qué? Porque su barco es su barco, le han enseñado que su deber es quedarse en él y considera deshonroso hacer otra cosa; por eso antepone su honor a su seguridad.

Del mismo modo, el scout debe poner su honor por encima de todo.

Lord Kitchener dijo a los scouts: «Hay una idea que quisiera grabaros a todos: UNA VEZ SCOUT, SIEMPRE SCOUT». Quería decir que, cuando seáis hombres, debéis seguir practicando lo que aprendisteis de scouts y, sobre todo, seguir siendo honrados y dignos de confianza.

Juego limpio

Jugad siempre limpio y exigid que los demás también lo hagan. Si veis a uno de esos chicos grandes y fanfarrones atacar a un muchacho pequeño o débil, impedídselo, porque eso no es jugar limpio. Si un boxeador profesional deja fuera de combate a su contrincante, no debe seguir pegándole mientras está en el suelo.

Lo importante es que el juego limpio es una idea muy antigua de caballerosidad, que nos han legado los caballeros de antaño y que debemos conservar.

Honradez

La honradez es una forma del honor. A un hombre honrado se le puede confiar cualquier cantidad de dinero u otros objetos de valor con la seguridad de que no los robará.

Hacer trampas, del modo que sea, es una bajeza.

Cuando sintáis la tentación de hacer trampa para ganar un partido, o cuando os desaniméis porque vais perdiendo, pensad: «Al fin y al cabo,

ar, pero conviene jugar hasta el final, por si acaso surge una oportunidad inesperada de ganar».

Si conserváis así la sangre fría, muchas veces descubriréis que acabáis ganando, precisamente por no haberos dejado llevar por la ansiedad o la desesperación. Y no olvidéis que, si sois verdaderos scouts, cuando perdáis un partido felicitaréis enseguida al equipo vencedor y estrecharéis la mano a sus jugadores, sobre todo al que os haya derrotado.

En todos los juegos en que toman parte los scouts se sigue fielmente esta regla:

> «Dios mío, ayúdame a ganar; pero si en tu infinita sabiduría quieres que pierda, Dios mío, haz que sepa perder».

Lealtad

La lealtad era una de las cosas que más distinguían a los antiguos caballeros. Eran siempre fieles servidores de su rey y de su patria, y estaban siempre dispuestos, y deseosos, de morir por defenderlos. Del mismo modo, sus seguidores deben ser leales a su superior, ya sea su jefe o su patrono, y permanecer a su lado contra viento y marea, porque eso forma parte de su deber. Si no tienen intención de ser leales, deben, si les queda algo de honor y de hombría, dejar el puesto.

También deben ser leales a su familia y a sus amigos, y ayudarlos tanto en los malos tiempos como en los buenos.

En las ruinas de Pompeya puede verse una muestra de lealtad al deber. Todavía se conservan allí los restos de un soldado romano que se quedó en su puesto cuando el Vesubio entró en erupción y sepultó la ciudad bajo la lava y la ceniza. Tiene la mano sobre la boca y la nariz, porque seguramente así intentó evitar la asfixia que al final acabó con él.

El deber ante todo

Todos los muchachos ingleses conocen el nombre y la fama de Jack Cornwell, el muchacho que, en la gran batalla de Jutlandia de 1916, se quedó junto a su cañón a bordo del *Chester* cuando todos los servidores de aquella pieza habían muerto o estaban heridos y él podría haberse retirado a un lugar seguro.

Estaba gravemente herido, pero lo habían puesto en un puesto de responsabilidad, el de ajustador de puntería, y su sitio estaba junto al cañón. Y allí se quedó veinte minutos, bajo un fuego terrible, por si lo necesitaban.

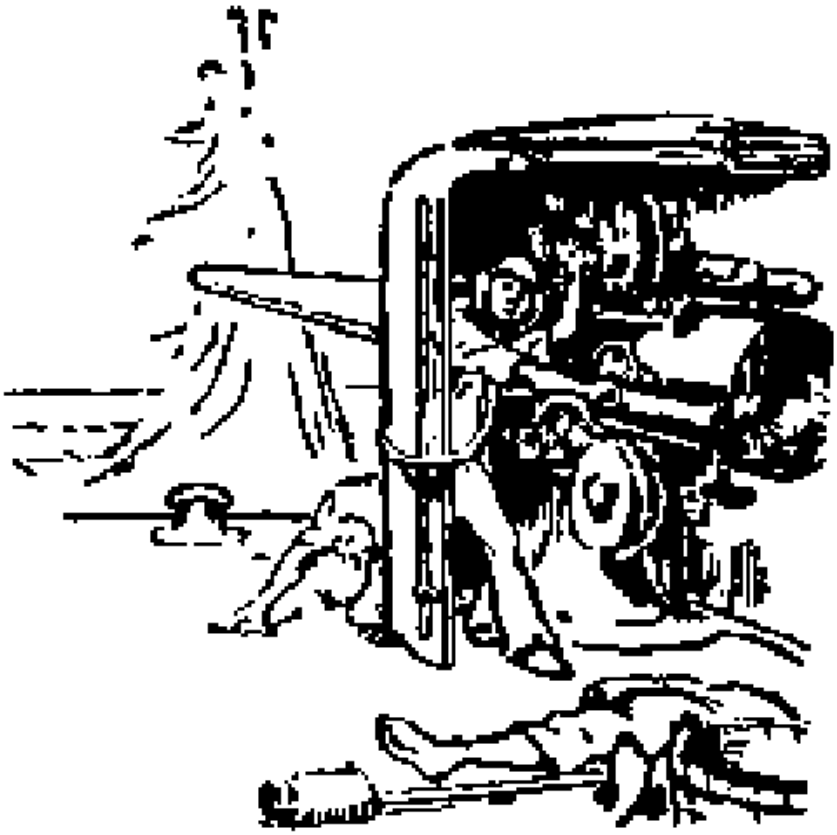
Después de la batalla, cuando el *Chester* había superado con éxito la dura prueba de su encuentro con tres cruceros alemanes, el único superviviente de la dotación de aquel cañón le dijo:

—¡Muy bien, chaval! ¡Te has portado de maravilla! Has tenido mucha suerte de no salir herido.

—Sí que estoy herido, en el pecho. Pero ¿hemos ganado?

—Sí, muchacho.

El muchacho se desmayó. Pasó varios días en el hospital y al final murió de sus heridas, pero murió satisfecho, sabiendo que había cumplido con su deber. Había permanecido fiel en su puesto, como debe hacer todo buen scout.



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

Obediencia y disciplina

Tanto en los scouts como en los soldados, la disciplina y la obediencia son tan importantes como el valor.

El *Birkenhead* era un barco de transporte de tropas. Llevaba a bordo 630 soldados con sus familias y 130 marineros. Una noche, cerca del cabo

de Buena Esperanza, chocó contra unas rocas y empezó a partirse en dos.

Los soldados formaron enseguida en cubierta. A unos se les mandó arriar los botes salvavidas y subir a ellos a las mujeres y los niños; a otros, sacar los caballos de la bodega, llevarlos a cubierta y bajarlos desde allí al mar, para darles la oportunidad de llegar a nado hasta la playa.

Cuando todo esto estuvo hecho, se vio que no había botes suficientes para todos los hombres, así que hubo que ordenarles que siguieran formados.

Para entonces el barco ya se había partido del todo y se hundía rápidamente. El capitán les gritó que se tiraran al mar, pero su jefe, el coronel Seton, les ordenó quedarse donde estaban, porque pensó que, si se lanzaban al agua, intentarían alcanzar los botes a nado y podrían hundirlos.

Así que los hombres se quedaron en sus puestos y, cuando el barco dio la vuelta y se hundió, lanzaron un «¡Viva!» y se hundieron con él.

De los 760 que iban a bordo solo se salvaron 192, y aun esos se habrían ahogado de no ser por el sacrificio de los demás.

Un buque escuela británico, el *Fort Jackson*, lleno de jóvenes marineros, fue embestido por un vapor. Pero, como en el *Birkenhead*, no hubo pánico ni gritos: los muchachos formaron enseguida, se pusieron los salvavidas y afrontaron el peligro bien y con calma. El resultado fue que no se perdió ni una sola vida.

Humildad

La humildad era una de las virtudes que practicaban los caballeros. Aunque por lo general eran superiores a los demás en la lucha y en el campo, nunca presumían de ello. Así que tampoco presumáis vosotros.

No creo que tengáis ningún derecho que no os hayáis ganado. Tenéis derecho a que os crean si os lo ganáis diciendo siempre la verdad, y tenéis

derecho a ir a la cárcel si os lo ganáis robando. Hay mucha gente que va por ahí presumiendo de derechos sin haber hecho nunca nada por conseguirlos. Vosotros cumplid primero con vuestro deber, y después tendréis vuestros derechos.

Valor

Pocos hombres nacen valientes, pero todos pueden adquirir valor si se lo proponen, sobre todo si se lo proponen desde niños.

El hombre valiente se lanza al peligro sin vacilar, mientras que el menos valiente se echa atrás. Es algo parecido a lo que pasa al ir a nadar. Un grupo de muchachos llega a un río para bañarse: los cobardes se quedan tiritando en la orilla, pensando en lo hondo que estará el río y en lo fría que estará el agua, mientras que los valientes echan a correr, se tiran de cabeza y a los pocos minutos están nadando tan contentos.

Cuando se os presente un peligro, lo que tenéis que hacer es no pararos a pensar en él, porque cuanto más se piensa, menos gusta. Hay que afrontarlo con decisión, y después no parecerá ni la mitad de grave de lo que parecía.



Los pieles rojas tenían que ser valientes para sobrevivir: necesitaban la carne del bisonte para alimentarse, y era difícil de cazar.

Fortaleza

Los caballeros eran hombres que nunca se daban por muertos hasta que no lo estaban de verdad. Siempre estaban dispuestos a llegar hasta el final de sus aventuras. En cambio, a la mayoría de los hombres les vence la pena o el miedo mucho antes de lo necesario. Muchos dejan de trabajar con entusiasmo porque no tienen éxito enseguida, cuando seguramente lo tendrían si insistieran un poco más. Hay que contar con que habrá que trabajar duro antes de alcanzar el éxito.

Algunos conoceréis la historia de las dos ranas; para los que no la conozcan, aquí está.

Dos ranas salieron un día de paseo y llegaron a un gran cuenco de nata. Por asomarse a mirar, las dos se cayeron dentro.

Una se dijo: «Esto es una clase nueva de agua. ¿Cómo se va a nadar en esto? Es inútil luchar». Y se hundió hasta el fondo y se ahogó por falta de

ánimo.

Pero la otra, más valiente, luchó por nadar: movía con todas sus fuerzas los brazos y las patas para mantenerse a flote, y cada vez que notaba que se hundía, luchaba con más empeño, sin perder la esperanza.

Al final, cuando ya estaba tan cansada que parecía que no podría más, pasó algo curioso: de tanto agitar brazos y patas había batido la nata, que se había convertido en un trozo de mantequilla, y de repente se encontró sentada encima de él.



Las ranas en la nata, un ejemplo de perseverancia.

Así que, cuando todo parezca ir mal, sonreíd y repetíos este estribillo: «¡Insiste, insiste, insiste!». Y veréis cómo al final todo sale bien. Ser capaz de soportar los desengaños es un gran paso hacia el éxito.

Alegría

Los caballeros ponían mucho cuidado en no perder la paciencia. Pensaban que perderla y mostrarse furioso era señal de mala educación.

El capitán John Smith era el modelo del hombre alegre. Al final de su vida, dos niños a los que había contado sus aventuras escribieron un libro sobre ellas, y decían que les costaba mucho entender lo que les contaba, porque a menudo se echaba a reír al recordar las dificultades por las que había pasado. Lo cierto es que, si no hubiera tenido tan buen humor, nunca habría salido bien de los peligros que tuvo que afrontar a lo largo de su vida.

Sus enemigos lo capturaron varias veces, y algunos de ellos eran salvajes, pero siempre conseguía ganárselos con su trato agradable y acababa haciéndolos amigos suyos. Así, o lo dejaban marchar, o no volvían a molestarlo cuando intentaba escapar.



El capitán John Smith cayó en un pantano junto con su guía indio, al que llevaba atado a la muñeca, y lo capturaron; pero su buen humor le ayudó a escapar.

Si hacéis vuestro trabajo con alegría, se convertirá en un placer. Además, vuestra alegría contagiará a los que os rodean, y con eso habréis cumplido parte de vuestro deber como scouts. Sir J. M. Barrie escribió: «Quienes son capaces de llevar un rayo de sol a la vida de los demás no pueden dejar de ser felices». Si conseguís hacer felices a los demás, también lo seréis vosotros.

Os voy a contar el secreto para que vuestro trabajo sea fácil, sea el que sea. Tanto si se trata de las lecciones del colegio como de servir a vuestro jefe en el taller o en la oficina, podéis, si queréis, convertir ese trabajo en algo muy aburrido y pesado. Si pensáis todo el rato en cómo os divertiréis

cuando salgáis y en lo bien que lo pasan otros que no tienen que trabajar, acabaréis odiando vuestro trabajo: os pesará terriblemente en todo momento, lo haréis mal y nunca saldréis adelante. Pero si hacéis lo contrario y pensáis en el resultado de vuestro trabajo y en lo bueno que saldrá de él para vosotros y para aquellos para quienes lo hacéis, lo haréis con interés, y pronto descubriréis que, en lugar de odiarlo, os encanta, que cada vez lo hacéis mejor y que no dejáis de progresar.

Si os acostumbráis a tomaros las cosas con alegría, rara vez os veréis en apuros. Si una dificultad, un peligro o una molestia os parecen grandes, pero sois listos y os obligáis a sonreír ante ellos, aunque al principio os cueste, en cuanto hayáis sonreído os parecerá que la dificultad ha desaparecido, y entonces podréis resolverla con facilidad.

Buen humor

Un muchacho puede tener buen humor si se lo propone. Le ayudará en cualquier juego que practique y, sobre todo, en sus dificultades y peligros, y muchas veces lo pondrá en mejor situación que a uno de mal genio.

Las palabrotas y los juramentos, igual que el tabaco, los usan los muchachos que quieren darse aires de hombrecitos, y lo único que consiguen es demostrar lo tontos que son. Normalmente, el que suelta juramentos es un hombre que tiende a perder la cabeza cuando se ve en un apuro, y por eso no se puede confiar en él.

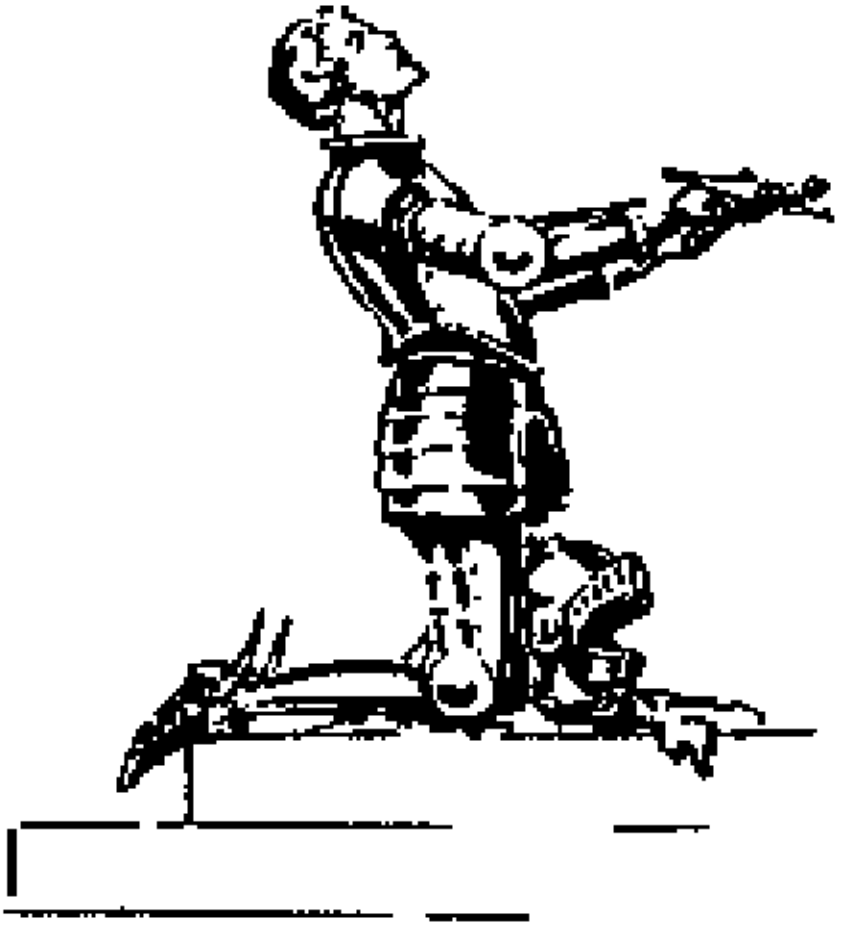
En las situaciones difíciles hace falta conservar la calma. Así que, cuando estéis especialmente nerviosos, excitados o furiosos, no soltéis juramentos: al contrario, obligaos a sonreír y muy pronto notaréis la diferencia.

El capitán John Smith, que nunca fumaba ni juraba, tenía una manera particular de tratar a los que lo hacían, y los scouts la han adoptado

también. Cuenta en su diario que, cuando sus hombres talaban árboles y las hachas les llenaban las manos de ampollas, cada tres hachazos soltaban un juramento que ahogaba el eco del golpe. Para remediarlo se le ocurrió un plan: anotaba cada juramento y, por la noche, hacía que a cada uno le echaran por la manga de la camisa un bote de agua por cada juramento que hubiera soltado. Con este sistema, uno de ellos se llevó tal remojón que durante una semana apenas volvió a soltar un juramento.

Fogata 22. Aprovechamiento personal

Los caballeros de antaño eran muy religiosos. Ponían especial cuidado en asistir a los oficios de su religión, sobre todo antes de entrar en combate o de afrontar una dificultad seria. Consideraban importante estar siempre preparados para la muerte. Además de adorar a Dios en la iglesia, los caballeros lo admiraban en sus criaturas, como los animales, las plantas y toda la naturaleza.



Lo mismo hacen hoy, de forma pacífica, los scouts. Vayan donde vayan, aman los bosques, las montañas y las praderas, y les gusta observar y conocer todo lo relativo a los animales que viven en ellos, así como las maravillas de las plantas y las flores.

Un hombre no vale nada si no cree en Dios y no obedece su Ley. Por eso todo scout debe tener una religión. La religión es algo muy sencillo:

primero, amar y servir a Dios; segundo, amar y servir al prójimo.

Al cumplir con vuestro deber, dad siempre gracias a Dios. Cada vez que disfrutéis de un placer o de un juego, o que tengáis éxito en algo, dadle las gracias, aunque solo sea con una o dos palabras, como hacéis antes de comer. También es bueno pedir la bendición para los demás; por ejemplo, si veis salir un tren, pedid a Dios que bendiga a todos los que van en él.



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

Al cumplir vuestros deberes con el prójimo, sed serviciales y generosos, y sed siempre agradecidos por cualquier favor que recibáis, procurando demostrar vuestra gratitud. Recordad, una vez más, que un regalo no es vuestro mientras no lo hayáis agradecido como es debido.

Mientras viváis en este mundo, intentad hacer algo bueno que perdure después de vuestra muerte.

Un escritor dijo: «Yo pienso que, cuando el sol se pone, se corre sobre el mundo una gran manta que oculta la luz del cielo; pero las estrellas son como agujeritos hechos en esa manta por las buenas acciones realizadas en este mundo. Las estrellas no son todas del mismo tamaño: unas son grandes y otras pequeñas, porque algunos hombres han hecho grandes acciones y otros las han hecho pequeñas; pero todas han abierto un agujero en la manta gracias al bien que hicieron antes de ir al cielo».

Así que intentad abrir vuestro agujero en la manta mientras estéis en el mundo.

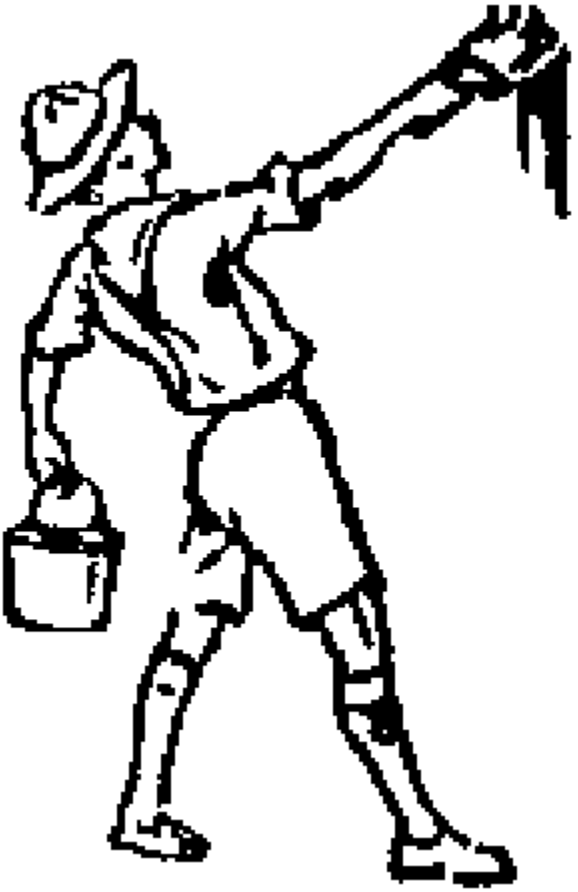
Vale la pena ser bueno, pero es mucho mejor hacer el bien.

Ahorro

Es curioso pensar que, de los muchachos que leéis estas líneas, algunos seguramente llegaréis a ser ricos y otros moriréis en la pobreza y la miseria. Pero eso dependerá por completo de vosotros mismos, de lo que hagáis.

Y muy pronto podréis saber cuál va a ser vuestro futuro.

El que empieza a ganar dinero de niño seguirá ganándolo de hombre. Al principio os costará, pero después veréis que cada día resulta más fácil. Si empezáis y perseveráis, recordad que es casi seguro que al final tendréis éxito, sobre todo si vuestro dinero es fruto del trabajo duro.



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

Si solo intentáis ganarlo por medios fáciles, como apostar a un caballo en las carreras, lo más probable es que al final lo perdáis todo. Nadie que apueste acaba ganando. En las carreras, el único que gana dinero es el cor-

redor de apuestas; y, sin embargo, hay miles de tontos que se juegan allí su dinero porque una vez ganaron o porque esperan ganar algún día.

Muchísimos muchachos pobres han acabado siendo hombres ricos. Pero, en la mayoría de los casos, fue porque se lo propusieron desde el principio. Trabajaron para conseguirlo y, para empezar, metieron en una caja de ahorros todos los céntimos que pudieron. Así que todos vosotros tenéis esa oportunidad, si sabéis aprovecharla.

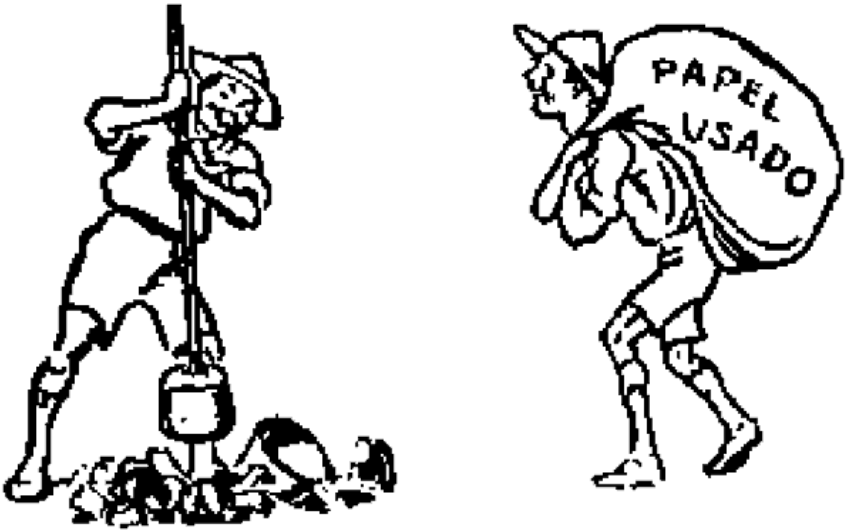
Las reglas de los caballeros de antaño los obligaban a ser ahorradores: no debían gastar grandes sumas en sus diversiones, y debían ahorrar para mantenerse sin ser una carga para los demás, y también para tener con qué hacer caridad. Si no tenían dinero propio, no se les permitía pedirlo: tenían que trabajar y ganarlo con su esfuerzo. Por eso ganar dinero va unido a la hombría, al trabajo duro y a la sobriedad.

Cómo ganan dinero los scouts

Un scout o una Patrulla pueden ganar dinero de muchas maneras: reparando y retapizando muebles viejos, que da bastante; haciendo marcos, jaulas y juguetes, que luego se venden con facilidad; criando canarios, gallinas o conejos, o cuidando una colmena. Todo eso da dinero.

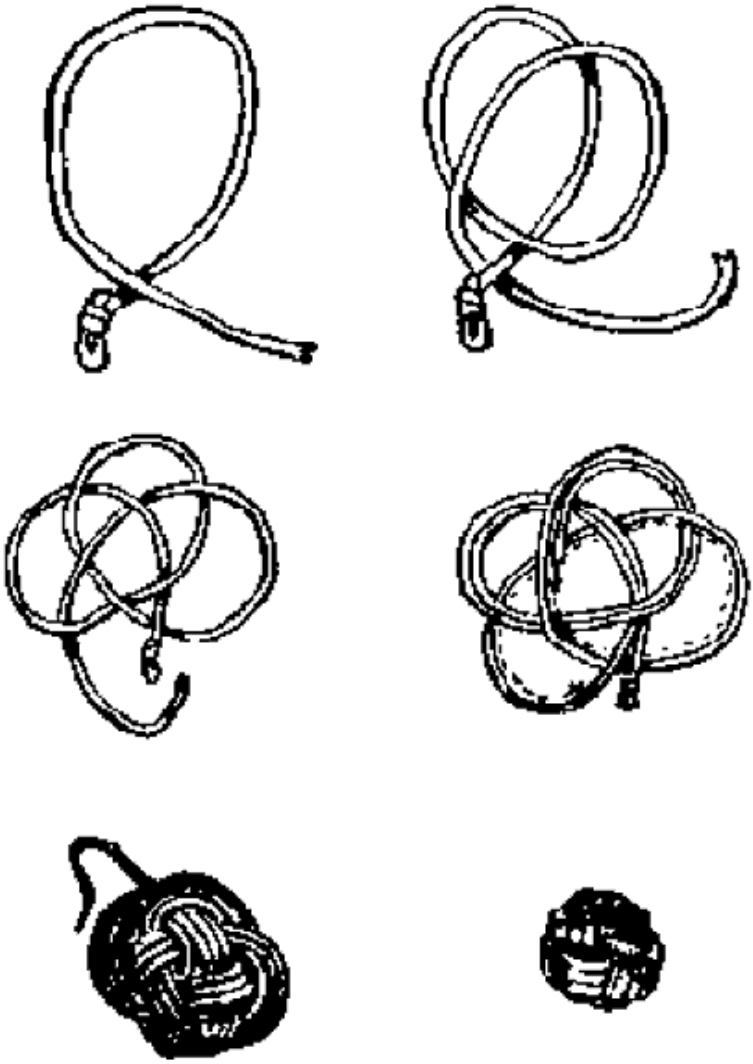
Recoger cajas de embalaje viejas y convertirlas en leña; cuidar cabras y vender la leche, aunque esto solo puede hacerse en algunos sitios; fabricar cestas y cerámica; encuadernar libros, y otras cosas por el estilo son también maneras de ganar dinero.

Una Patrulla, trabajando en equipo, puede organizar un servicio de mensajeros en una población rural, cultivar un huerto para vender verduras y flores, formar un coro o representar algunas obras de teatro scouts o pastoriles.



Una Patrulla puede ganar dinero recogiendo latas usadas y papel viejo.

Estas son solo unas cuantas ideas, pero hay muchísimas otras maneras de ganar dinero que podréis idear vosotros mismos según el lugar donde estéis.



Cómo hacer botones con cordones de zapatos o con correas de cuero. Después de dar dos o tres vueltas, apretad el nudo tirando de la punta hasta que todas las lazadas queden bien prietas, y cortad el sobrante.

El actor Ted Payne solía decir en una de sus funciones: «No sé qué me pasa: como bien, bebo bien y duermo bien, pero cuando alguien me habla de trabajar me entran escalofríos». Hay muchos otros con corazón de gallina a los que, cuando se ven ante el trabajo, «les entran escalofríos».

Empezad hoy mismo a hacer una hucha y meted en ella todo lo que ganéis; y cuando hayáis reunido bastante dinero, llevadlo a un banco y abrid una cuenta a vuestro nombre.

Cómo progresar

Hace algunos años, Estados Unidos estaba en guerra en la isla de Cuba. El presidente de Estados Unidos, McKinley, quería enviar una carta al jefe cubano García, pero no sabía cómo hacerlo, porque los rebeldes combatían junto a los norteamericanos en un terreno salvaje y difícil.

Mientras lo discutía con sus consejeros, alguien dijo: «Hay un joven llamado Rowan que parece capaz de llevar a cabo cualquier cosa que se le encargue. ¿Por qué no probamos con él?».

Llamaron a Rowan y, cuando estuvo ante el presidente, este le explicó para qué lo había llamado y, entregándole la carta, le dijo:

—Quiero que esta carta llegue a manos de García.

Rowan se limitó a sonreír y cogió la carta. Salió de la habitación y puso manos a la obra.

Pasaron unas semanas, y Rowan volvió ante el presidente y le dijo: «Señor, he entregado su carta a García». Naturalmente, McKinley le pidió que le explicara cómo lo había hecho.

Resultó que Rowan había cogido un bote, había llegado en él a la costa de Cuba, había desembarcado y se había internado en la selva. A las tres

semanas apareció por el otro lado de la isla: había atravesado las líneas enemigas, había encontrado a García y le había entregado la carta.



En este mapa de América Central y del mar Caribe encontraréis la isla de Cuba, que Rowan tuvo que atravesar a pie para encontrar a García.

Rowan era un verdadero scout. Actuó del mismo modo que actúan los scouts cuando tienen que cumplir una orden: por difícil que parezca, ponen manos a la obra con la sonrisa en los labios. Cuanto más difícil es, más interesante resulta cumplirla.

La mayoría de la gente habría hecho un montón de preguntas: cómo empezar, cómo llegar al lugar, cómo conseguir comida y cosas por el estilo. Pero Rowan no hizo nada de eso. Se enteró simplemente de lo que se le pedía y se puso a hacerlo enseguida sin decir palabra, quitándole de una patada el «IM» a la palabra IMPOSIBLE. Quien actúe así puede estar seguro de salir adelante.



Rowan cumplió la orden quitándole de una patada el «IM» a la palabra IMPOSIBLE. Quien actúe así puede estar seguro de salir adelante.

Muchos scouts hacen un servicio especial de mensajeros. Como a menudo tienen que llevar a cabo tareas difíciles y sienten la responsabilidad de hacerlo con éxito, acaban afrontándolas con gran confianza y, sin necesidad de hacer preguntas tontas, ponen manos a la obra de forma práctica.

Así es como hay que resolver cualquier dificultad que se presente en la vida. Si conseguís un empleo, o se os presenta una dificultad que os parece demasiado grande para vosotros, no os echéis atrás: sonreíd, pensad cómo salir adelante con éxito y ponedlo en práctica enseguida.

Recordad siempre que «una dificultad deja de serlo en cuanto os reís de ella y ponéis manos a la obra».

No tengáis miedo de equivocaros. Napoleón decía: «No hay nadie que haya hecho algo sin haber cometido algún error».



Memoria

Practicad recordar cosas. Quien tiene buena memoria se abre camino, porque hay muchísima gente que no la tiene, y eso se debe solo a que no la ejercitó.

Una isla de coral está formada por animales diminutos que se van agrupando. Del mismo modo, los conocimientos de un hombre se forman con las observaciones de pequeños detalles que va colocando unos junto a otros en su cabeza para recordarlos después.

Suerte

Si queréis subir a un autobús, no os quedáis sentados dejándolo pasar para luego exclamar: «¡Qué mala suerte tengo!», sino que os acercáis a él y subís. Pues lo mismo pasa con lo que algunos llaman suerte, cuando se quejan de que la suerte nunca se les acerca.

La suerte es, en realidad, la oportunidad de recibir algo bueno o de hacer algo grande. Lo que hay que hacer es estar atento, buscando la oportunidad, para agarrarla en cuanto se presente, corriendo y hasta saltando para atraparla; pero nunca quedarse sentado esperando tranquilamente a que llegue. La oportunidad es un autobús que hace muy pocas paradas.

Escoger una profesión

«Siempre listos» para lo que pueda pasar en el futuro. Si de muchachos tenéis un empleo en el que ganáis dinero, debéis pensar qué vais a hacer si ese trabajo se acaba. Debéis aprender un oficio y, mientras lo aprendéis, ahorrar algo de vuestra paga para poder manteneros hasta que encontréis un empleo de ese oficio.

Además, procurad aprender algo de un segundo oficio, por si el primero llegara a fallaros alguna vez, como suele suceder.

Un empresario me dijo una vez que nunca contrataba a un muchacho que tuviera las yemas de los dedos amarillentas (por el tabaco) o que llevara la boca abierta (los que respiran por la boca acaban con cara de idiota). Cualquier hombre con una cuenta en el banco puede estar seguro de encontrar empleo, siempre que no beba y tenga un carácter alegre.



¡No seáis holgazanes! Si queréis tener éxito, aprended un oficio útil.

Muchos derrochadores y muchos blandengues han salido al mundo y han fracasado, pero nunca he sabido de un joven que haya fracasado si salió al mundo con verdaderas ganas de trabajar, con la habilidad suficiente para conservar su empleo, y si era sobrio y obraba con rectitud.

Fogata 23. Estar preparado para caso de accidente

Los caballeros de antaño se llamaban «Caballeros Hospitalarios» porque mantenían hospitales dedicados a atender a los enfermos, a los pobres y a los heridos en accidentes o en la guerra. Ahorraban su dinero para sostener esos hospitales y, aunque eran hombres valientes, a veces hacían de enfermeros y de médicos.



Los Caballeros de San Juan de Jerusalén, hace ochocientos años, se dedicaban especialmente a esta labor. La actual asociación británica de

ambulancias de San Juan y la Cruz Roja son las herederas de aquellos caballeros.

Los exploradores, los cazadores y otros scouts que andan por los lugares apartados del mundo tienen que saber qué hacer en caso de accidente o enfermedad, tanto si les ocurre a ellos como a sus acompañantes, porque a veces se encuentran a cientos de millas del médico más cercano. Por eso los scouts deben aprender todo lo que puedan sobre cómo atender a los accidentados y a los enfermos.

Una vez, mi hermano estaba acampado con un amigo en un bosque de Austria. Su amigo, al intentar descorchar una botella, la sujetaba entre las rodillas para que estuviera más firme. La botella se rompió y uno de sus bordes cortantes se le clavó profundamente en la pantorrilla y le cortó una arteria. Mi hermano cogió rápidamente un palo, lo pasó por el nudo del pañuelo y le dio vueltas hasta que la piedra hizo presión sobre la arteria. Después consiguió una venda y la apretó tanto que detuvo la hemorragia. Si mi hermano no hubiera sabido qué hacer, aquel hombre se habría desangrado y habría muerto en pocos minutos. Pero, por suerte, mi hermano sabía de la materia y le salvó la vida actuando con rapidez y haciendo lo necesario.

Accidentes

Constantemente ocurren accidentes, así que los scouts tienen continuamente ocasión de prestar primeros auxilios.

Todos admiramos mucho a quien, arriesgando su propia vida, salva la de otra persona. Ese hombre es un héroe.

Los muchachos lo ven así sobre todo porque lo consideran un ser completamente distinto de ellos. Pero no lo es: todo muchacho tiene la

oportunidad de salvar una vida, de ser un héroe, si se prepara como es debido.

Es completamente seguro que casi todos vosotros, scouts, presenciaréis algún día un accidente. Y entonces, si sabéis lo que hay que hacer y lo hacéis con rapidez, tendréis para siempre la satisfacción de haber salvado una vida o de haber prestado ayuda.

Estad preparados

Recordad vuestro lema: «Siempre listos». Siempre listos para ayudar en un accidente, porque os habéis preparado de antemano y sabéis qué hacer en las distintas clases de accidentes que pueden ocurrir.

Siempre listos para hacer lo que haga falta en el mismo momento en que se produzca el accidente.

Os voy a explicar qué hay que hacer en distintas clases de accidentes, y vosotros lo practicaréis siempre que podáis. Pero lo importante para vosotros, scouts, seáis quienes seáis y estéis haciendo lo que estéis haciendo, es preguntaros: «¿Qué clase de accidente podría ocurrir aquí?» y «¿Cuál es mi deber si ocurre?». Así estaréis listos para actuar.

Y cuando el accidente ocurra, recordad que, como scouts, vuestro deber es ser los primeros en acudir a ayudar. No permitáis nunca que un desconocido se os adelante.



Tomasito, el Pie Tierno, n.º 10. Tomasito en la calle. Tomasito es un peatón atolondrado que se baja del autobús sin ningún cuidado.

Pensar de antemano

Suponed, por ejemplo, que estáis en el andén de una estación lleno de gente, esperando un tren.

Pensáis para vosotros: «Si alguna de estas personas se cayera del andén a la vía cuando se acerca el tren, ¿qué podría hacer yo? Tendría que saltar inmediatamente y empujarla fuera de la vía hacia el otro lado, porque de

uviera ya demasiado cerca, la única forma de salvarla sería tumbarme y hacer que ella se tumbara entre los raíles, y esperar así a que el tren pasara por encima de los dos».

Entonces, si llegara a ocurrir ese accidente, saltaríais enseguida a poner en práctica vuestra idea, mientras todos los demás se limitarían a correr de un lado a otro, gritando y sin saber qué hacer.

Un caso así ya ocurrió. Una señora se cayó del andén en la estación de Finsbury Park, en Londres, justo cuando entraba el tren. Un hombre llamado Albert Harwick saltó, se tumbó entre los raíles, la tumbó a ella también y la sujetó mientras el tren pasaba por encima de ellos sin rozarlos.

En cambio, en Hampstead se vivió una escena vergonzosa: delante de una multitud, una mujer se ahogó en un estanque poco profundo después de luchar desesperadamente durante media hora. ¡Y no hubo nadie con el valor suficiente para tirarse al agua y salvarla! Parece imposible que tantos hombres se quedaran parados en la orilla sin hacer otra cosa que hablar, pero así fue, para su eterna vergüenza. El primero que llegó, en vez de lanzarse al agua, se limitó a llamar a otro. Después llegaron varios más, pero al ver que los que ya estaban allí no se metían, se extendió entre ellos una especie de miedo misterioso que impidió que nadie se atreviera a ayudarla, y dejaron que la pobre mujer se ahogara delante de ellos.

Lo que puede hacer un scout

Si allí hubiera habido un scout, todo habría sido seguramente muy distinto. Habría sido la gran oportunidad de un scout para lucirse. Se habría acordado de su formación.

Cumplid con vuestro deber.

Ayudad a los demás, sobre todo si se trata de una mujer.

No os importe que otros se echen atrás.

Lanzaos con decisión, pendientes del fin que perseguís, sin pensar en vuestra propia seguridad.

Los muchachos creen que son demasiado jóvenes o demasiado pequeños para participar directamente en un salvamento. Pero eso es un gran error.

Desde que escribí este libro se han dado miles de casos en que los scouts se han tirado al agua para salvar a personas que se estaban ahogando, mientras la multitud tenía miedo y no ayudaba en nada.

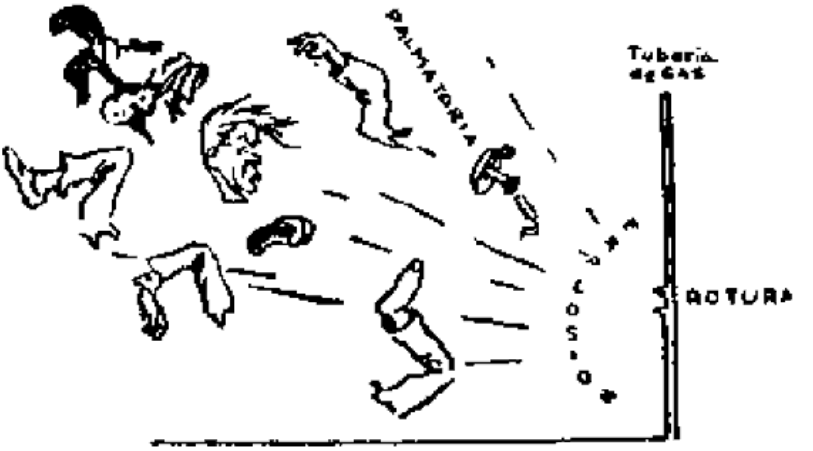
Entre los scouts tenemos medallas al valor, que se conceden por actos de heroísmo y por salvar vidas.

Que todo scout se prepare para ganar una de esas medallas.

Algún día puede ocurrir delante de vosotros un accidente que os dé la oportunidad. Si habéis aprendido de antemano lo que hay que hacer, podréis adelantaros enseguida y hacer lo debido, y quizá ganéis una de esas medallas. Pero, en cualquier caso, tendréis algo infinitamente más valioso que una medalla: la satisfacción de haber ayudado a otra persona, aun con peligro de vuestra vida.

Fogata 24. Accidentes y el modo de conducirse en ellos

Cada año se pierden muchas vidas por culpa del pánico, que a menudo nace de cosas pequeñas y que podría haberse cortado si uno o dos hombres hubieran conservado la calma.



Una noche, hace algunos años, en un vapor fluvial del puerto de Nueva York, un hombre que había pescado unos cangrejos pensó que sería una broma estupenda soltar uno en cubierta. El cangrejo atrapó al gato del barco, que se puso a chillar y saltó en medio de un grupo de colegialas, que se dispersaron gritando. Eso hizo que el pánico se apoderara de los cientos de pasajeros que iban a bordo, que echaron a correr en todas direcciones; en un momento dado cedió una de las barandillas y ocho personas cayeron al agua. Antes de que se pudiera hacer nada por ellas, la corriente las arrastró y se ahogaron.

También hace algunos años, en una ciudad de Rusia, un hombre que abría su tienda por la mañana vio una enorme bomba negra encima del mostrador. Salió corriendo a la calle para ponerse a salvo, y un policía que lo vio correr lo tomó por un ladrón; le ordenó que se detuviera y, como no le hizo caso, le disparó. El tiro no le dio a él, sino a otro hombre; se desató el pánico y se perdieron varias vidas. Cuando todo terminó, el

hombre volvió a su tienda y encontró la bomba todavía sobre el mostrador. Solo que no era una bomba, sino... ¡una sandía!

Hace también algunos años, en un teatro de Barnsley, se produjo una avalancha entre unos niños, sin más causa que la aglomeración de gente, y ocho niños murieron aplastados. Seguramente se habrían perdido muchas más vidas de no ser por dos hombres que conservaron la serenidad e hicieron lo que debían. Uno de ellos, llamado Grey, llamó con voz alegre a varios niños para que se fueran hacia otro lado, mientras el otro, uno de los operadores, proyectaba una película en la pantalla; así distrajo la atención de la gente y evitó el pánico. Si tan solo una o dos personas conservan la calma y hacen al instante lo que se debe, muchas veces consiguen tranquilizar a cientos de personas y salvar muchas vidas.

Cuando el pánico se extiende entre los que nos rodean, puede que de pronto sintamos el impulso de hacer lo mismo que los demás, ya sea correr o gritar «¡Ay!». Pero entonces debéis conteneros. No os dejéis llevar por el pánico como los demás: conservad la serenidad, pensad qué debéis hacer y hacedlo inmediatamente.

Salvamento en caso de incendio

Con frecuencia se dan ejemplos de valerosos rescates de víctimas de incendios. Se leen constantemente en los periódicos, y deberíais estudiar cada uno de estos casos según vayan ocurriendo, imaginando qué habríais hecho vosotros en esas circunstancias. Así podéis empezar a familiarizaros con los distintos accidentes.

Hace algunos años ocurrió el caso de George Obeney, un joven marinero inglés cuyo barco, el *Andrómeda*, estaba fondeado en Chatham. Iba andando por la calzada de Kingsland cuando de pronto vio una casa en llamas y a una mujer que, desde una ventana de uno de los pisos altos, ped

ía auxilio a gritos, diciendo que tenía allí a varios niños y que no podían salir. El marinero dejó al instante a sus amigos y, no se sabe cómo, logró trepar por la fachada hasta la ventana que había debajo de la de la mujer, y rompió un cristal para tener dónde apoyarse con firmeza. Entonces, desde la ventana de arriba, la mujer le pasó a uno de los niños, que él recogió y bajó hasta el suelo. Y así, uno tras otro, bajó a seis niños y, por último, a dos mujeres. Entonces el marinero, asfixiado por el humo, perdió el conocimiento y cayó, pero abajo lo recogieron unos hombres. Su caso es para vosotros un ejemplo de cómo cumplir ENSEGUIDA con vuestro deber, sin pararos a pensar en los peligros ni en las dificultades.

En la playa de Shoreham se incendió una casa, y la Tropa local de scouts se presentó enseguida en el lugar. Trabajaron como verdaderos scouts: no solo hicieron de bomberos y dominaron el fuego, sino también de socorristas, porque rescataron a dos señoras y a un niño, y después les prestaron los primeros auxilios y les curaron las heridas.

Incendio en una casa

Si veis que una casa se está quemando, debéis hacer lo siguiente:

1. Avisar a los que estén dentro.
2. Avisar al primer policía o al primer parque de bomberos que encontréis.
3. Conseguir que los vecinos traigan escaleras, colchones y alfombras para recoger a la gente que salte por las ventanas.

Cuando lleguen los bomberos, lo mejor que pueden hacer los muchachos es ayudar a la policía a mantener a la gente a distancia para que no estorbe a los bomberos.

Si hiciera falta entrar en la casa para ayudar a sacar a personas desmayadas o débiles, hay que ponerse un pañuelo mojado sobre la nariz y la boca y avanzar bien agachado, o a gatas, lo más cerca posible del suelo, porque ahí es donde hay menos humo y menos gases nocivos. Además, para pasar entre el fuego y las chispas, coged si es posible una manta, mojadla y hacedle un agujero en el centro para meter la cabeza; así tendréis una especie de capa a prueba de chispas con la que podréis avanzar entre las llamas.

Cuando hay un incendio cerca, los scouts deben reunir a sus Patrullas lo antes posible y dirigirse a paso scout al lugar del siniestro, guiándose por el humo o por el resplandor. Una vez allí, el Guía de Patrulla se pondrá a las órdenes del jefe de bomberos y le ofrecerá la ayuda de su Patrulla, ya sea para formar un cordón que contenga a la gente, para hacer de mensajeros, para vigilar que no haya robos o para ayudar en lo que sea.

Si encontráis a una persona con la ropa en llamas, tiradla al suelo, porque las llamas solo arden hacia arriba, y envolvedla inmediatamente en una alfombra, un abrigo o una manta y hacedla rodar por el suelo. Al hacerlo, tened cuidado de no prenderos fuego vosotros también. La razón de hacerlo así es que el fuego no puede seguir ardiendo si le falta aire. No es agradable que te envuelvan en una alfombra y te hagan rodar por el suelo, pero es la única manera de salvar a una persona cuya ropa se ha incendiado.



Es la única manera de salvar a una persona cuya ropa se ha incendiado.

Si encontráis a una persona desmayada (que quizá se haya escondido de miedo debajo de una cama o de una mesa), sacadla cargándola al hombro o, lo que a menudo es más práctico cuando el humo es muy denso o hay gases, haceos un arnés con sábanas o cuerdas y atadla a vuestro cuerpo, de modo que podáis sacarla de la habitación arrastrándola mientras vosotros avanzáis a gatas.

Para ello, haced en cada extremo de la cuerda o de la sábana una gaza con un nudo que no se corra. Pasad una de las gazas por la cabeza del herido hasta colocársela alrededor del pecho, por debajo de los brazos, y la otra por vuestra propia cabeza, hasta debajo de vuestros brazos. Después arrastradlo con la cabeza hacia delante mientras vosotros avanzáis a gatas. Si la gaza tiene la medida adecuada, le mantendrá la cabeza levantada del suelo.

Salvamento de ahogados

La lista de héroes scouts demuestra qué alto es el porcentaje de accidentes que ocurren por no saber nadar. Por eso es importantísimo que todo el mundo sepa nadar y que, una vez conseguido, aprenda a salvar a los que se están ahogando.

Un nadador corriente puede salvar a una persona que se está ahogando si sabe cómo hacerlo y lo ha practicado varias veces con sus amigos.

La creencia popular de que una persona que se ahoga sale a flote tres veces antes de hundirse del todo no es cierta: puede hundirse para siempre si nadie acude deprisa en su ayuda.

En esta clase de salvamentos, lo importante es no dejar que la persona que se está ahogando se agarre a uno cuando se le acerca, porque entonces puede ahogarlo también a él. Hay que acercarse siempre por detrás.

Pasadle el brazo por delante del pecho, con la mano en su axila, y decidle que se esté quieta y que no forcejee. Si obedece, podréis mantenerla a flote con facilidad. Pero si no obedece, tened cuidado de que el pánico no la haga manotear y agarrarse a vosotros. Si llegara a cogeros por el cuello, rodeadle la cintura con un brazo y poned la otra mano, con la palma hacia arriba, bajo su barbilla, con la punta de los dedos bajo su nariz. Después tirad y empujad alternativamente, y tendrá que soltaros. Si os agarra por la muñeca, girad la mano contra su pulgar e intentad soltaros. Pero nunca os acordaréis de todo esto si antes no lo habéis practicado muchas veces con otros muchachos, haciendo por turnos de ahogado y de salvador.

Si alguno de vosotros todavía no sabe nadar y se cae en un sitio donde el agua cubre más que su estatura, que recuerde que, para no hundirse, hay que hacer estas cosas. Primero, mantener la boca hacia arriba, echand-

o la cabeza bien atrás. Segundo, mantener los pulmones llenos de aire, respirando hondo y soltando la menor cantidad de aire posible. Tercero, mantener los brazos debajo del agua. No hay que ponerse a gritar, porque con eso solo conseguiréis vaciar los pulmones, ni agitar los brazos en todas direcciones ni hacer señas para que vengan a salvaros, porque con eso solo lograréis hundiros.

Si veis a una persona caer al agua y empezar a ahogarse y no sabéis nadar, lanzadle una cuerda, un remo o una tabla para que pueda agarrarse y mantenerse a flote. Si una persona cae a través del hielo y no puede salir porque los bordes se rompen, lanzadle una cuerda y decidle que no forcejee. Eso le dará confianza mientras conseguís una escalera larga o un palo y lo empujáis hasta ella para colocarlo atravesado sobre el agujero, de modo que pueda salir, o bien para arrastraros sobre él hasta ella y darle la mano para ayudarla.



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

Cómo lanzar una cuerda salvavidas

A menudo es mejor lanzar una cuerda a una persona que se está ahogando que tirarse a rescatarla y hacer que haya que salvar a dos en lugar de a una.

La longitud adecuada para este tipo de cuerda es de 7 brazas (unos 13 metros). Si hacéis una cuerda especial para salvamento, usad una buena cuerda flexible, trenzada o torcida, de 6 milímetros de diámetro. Cuando hay que lanzarla lejos, se suele hacer un nudo grande en el extremo que se va a lanzar, o se le ata una bolsita de arena para que llegue más lejos. Pero tened cuidado de apuntar a los brazos del que tiene que cogerla, y no a su cabeza.

Hace falta práctica para lanzar bien una cuerda sin quedarse enredado en ella. Decidid de antemano con qué mano vais a lanzarla; la mayoría, naturalmente, lo hará con la derecha. En esa mano id enrollando con cuidado la cuerda, en el sentido de las agujas del reloj, haciendo que cada vuelta tenga más o menos 45 centímetros de diámetro. Cuando hayáis enrollado la mitad, levantad uno de los dedos para separar las vueltas siguientes, que quedarán en el resto de los dedos. Al llegar al final de la cuerda, sujetadla firmemente en la mano izquierda con los tres últimos dedos o, mejor aún, haced en el extremo una gaza que se ajuste a vuestra muñeca, para que al lanzarla no se os escape de la mano. Después pasad las segundas vueltas a los primeros dedos de la mano izquierda. Así tendréis un rollo en cada mano. Lanzad primero el rollo de la mano derecha y enseguida el segundo, el de la mano izquierda, pero sin soltar el cabo. Lanzada de este modo, la cuerda no se enredará y llegará en línea recta lo más lejos posible. Si la lanzáis en un solo rollo, lo más probable es que no se desenrolle bien y no llegue muy lejos.



La cuerda puede lanzarse con la mano por encima o por debajo del hombro. Lo segundo es mejor ejercicio, y casi imprescindible cuando hay que lanzarla desde detrás de un obstáculo, como un parapeto o un muro, o cuando hay que lanzarla a un piso alto en caso de incendio.

Caballos desbocados

A veces los caballos desbocados causan accidentes y atropellan a la gente. Por eso conviene saber cómo pararlos para evitar desgracias.

La manera de detener un caballo desbocado no es la que usa mucha gente, que corre a ponerse delante de él y lo asusta agitando los brazos. Lo que hay que hacer es correr a su lado, agarrarse a la vara del carruaje con una mano para no caerse y, con la otra, coger la rienda y tirar de ella hacia vosotros, haciendo girar al caballo hacia una pared o una casa para obligarlo a pararse.

Por supuesto, para un muchacho de poco peso esto es muy difícil de conseguir. Así que, en esta clase de accidentes, lo que mejor podéis hacer vosotros es atender a las personas atropelladas o heridas por el caballo desbocado.

Accidentes diversos

Es imposible dar una lista completa de los accidentes con que pueden encontrarse los scouts, pero lo importante es recordar siempre que hay que conservar la calma, pensar qué hay que hacer en ese momento y tener el valor de hacerlo, aun en las circunstancias más imprevistas.

El scout J. C. Davel, de la Tropa n.º 1 de Bloemfontein (Sudáfrica), vio en la azotea de una casa a una niña enredada en los cables de la luz. Aunque le advirtieron que no se acercara porque él también podía morir electrocutado, subió y la rescató; por desgracia, la niña ya estaba muerta.

El scout Lockley, de la Tropa n.º 1 de Atherstone, estaba en una feria mirando un tiovivo movido por la electricidad que producía una máquina de vapor. Cuando el encargado se agachó, su ropa se enganchó en los engranajes del mecanismo, que lo iban arrastrando cada vez más. Pero

Lockley saltó a la máquina y, como sabía algo de mecánica, movió la palanca y la detuvo justo a tiempo de salvar la vida de aquel hombre.

He aquí el ejemplo de alguien que «estaba listo», porque sabía lo que había que hacer y lo hizo sin perder un momento.

Prácticas de salvamento por Patrullas

Practicad cómo formar una valla con vuestros bordones para contener a la gente. Podéis hacerlo en forma de juego, dividiendo la Tropa en «multitud» y scouts.

* * *

Enseñad a vuestros scouts dónde están las bocas de incendio, los puestos de policía, las alarmas de incendio, los parques de bomberos, las ambulancias, los hospitales, etc.

* * *

Practicad con vuestras cuerdas los nudos de gaza y cómo arrastrar a una persona sin sentido.

* * *

Haced todo lo posible para que vuestros scouts aprendan a nadar. En la ciudad no habrá dificultad si se dispone de una piscina. En el campo, la mejor oportunidad es hacer un campamento de verano a la orilla del mar, de un lago o de un río, o en algún sitio donde se pueda nadar sin peligro.

* * *

Practicad los distintos métodos para salvar a una persona que se está ahogando.

Juegos de salvamento en incendios

Preparad en una habitación o en un edificio cercano un fuego que eche mucho humo, y volved al local del club. Poneos de acuerdo en secreto con dos o tres muchachos para que, cuando suene la alarma, corran asustados de un lado a otro e intenten provocar el pánico.

Dad la alarma, bien haciendo que alguien os avise de que se ha declarado un incendio, bien haciendo estallar petardos. Enseguida, una o dos Patrullas, dirigidas por sus Guías, tratarán de apagar el fuego. Tendrán que cerrar todas las puertas y ventanas y mandar scouts a distintas partes del edificio en busca de personas a las que salvar.

Esos scouts llevarán pañuelos mojados para taparse la nariz y la boca. Las personas desmayadas (sacos rellenos) estarán debajo de las mesas, etc. Los scouts las salvarán cargándolas al hombro o arrastrándolas hacia fuera, y las bajarán hasta la calle con cuerdas o por rampas, o lanzándolas sobre mantas preparadas para ello, etc.

Otros scouts conectarán las mangueras o formarán cadenas para pasarse los cubos de agua. Otros reanimarán a los rescatados y otros más formarán una valla para contener a los curiosos.

Fogata 25. Ayuda al prójimo

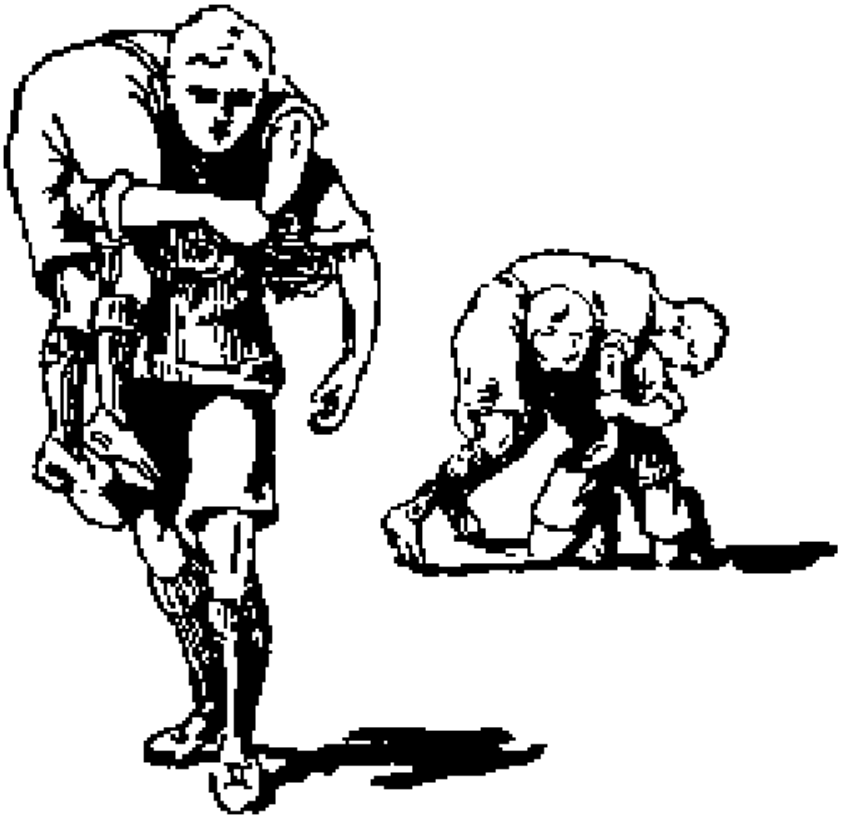
Si alguna vez os encontráis ante un accidente, recordad que no sois médicos. Como auxiliares, lo primero que debéis hacer, salvo que se trate de

heridas pequeñas, es mandar a buscar al médico. Vuestra tarea consiste en evitar que el herido empeore mientras le llega la atención médica que necesita: evitarle la conmoción, cortarle la hemorragia, hacerle la respiración artificial o cualquier otra cosa que haga falta.

Si estáis solos con un herido inconsciente, tumbadlo boca arriba, con la cabeza un poco levantada y vuelta hacia un lado, para que no se ahogue y para que, si vomita, el vómito pueda salirle de la boca. Aflojadle la ropa del cuello y del pecho. Tapadlo para que no pierda calor. Buscad dónde está la herida y atendedla según lo que hayáis aprendido en primeros auxilios.

Si encontráis a una persona sin sentido tendida en el suelo, examinad con mucho cuidado el terreno a su alrededor en busca de huellas que puedan servir, y anotadlas, junto con la postura en que la encontrasteis, por si después se sospechara que ha sido víctima de un atraco.

Si estáis con vuestra Patrulla cuando ocurre un accidente o encontráis a un herido, el Guía mandará a un scout en busca del médico y él mismo atenderá al herido con la ayuda de otro scout. El Subguía, con los demás, ayudará trayendo agua o mantas, haciendo camillas o manteniendo alejados a los curiosos con una valla formada con los bordones.



Por regla general, al principio hay que mantener quieto al herido. Así que no lo mováis salvo que sea absolutamente necesario, y no lo molestéis con preguntas hasta que se haya recuperado un poco.

Conmoción

La conmoción es un estado peligroso que acompaña a casi todas las heridas. Por eso tenéis que estar siempre preparados para hacerle frente: dad

por hecho que el herido ya la sufre y haced todo lo posible para que no empeore.

El herido se marea, se pone pálido y a veces pierde el conocimiento. Procurad que no llegue a eso. Tumbadlo enseguida boca arriba, con la cabeza vuelta hacia un lado, y mantenedlo abrigado con mantas o abrigos a su alrededor.

Hemorragias

Cuando una herida sangra, apretad la herida o la carne justo por encima de ella, es decir, entre la herida y el corazón; comprimid bien con el pulgar para cortar el paso de la sangre por esa arteria. Después buscad un objeto duro, por ejemplo una piedrecita plana y redonda, y atadlo con fuerza por encima de la herida.

Si la hemorragia es muy fuerte, atad un pañuelo flojo alrededor del miembro, por encima de la herida; luego pasad un palo por dentro y dadle vueltas hasta que la sangre deje de salir. Esto se llama torniquete, y hay que aflojarlo como mínimo cada quince minutos para no causar daños graves y permanentes. Si es posible, poned la parte herida más alta que el resto del cuerpo, y conseguid un médico cuanto antes.

Si solo se trata de una herida pequeña, aplicad yodo y cubridla con una gasa limpia (esterilizada), sujeta con una venda.

Si alguien sangra por los oídos y queda inconsciente después de una caída, es señal de que tiene una lesión grave en el cráneo. Si se puede, no hay que moverlo en absoluto. Lo mejor es dejarlo tumbado en el mismo sitio, ponerle agua fría o hielo en la cabeza y mantenerlo en reposo absoluto hasta que llegue el médico.

Escupir o echar sangre por la boca indica que hay una lesión interna o que se ha roto algún vaso por dentro. Si la sangre es de color rojo claro y

sale con espuma, la lesión está en el pulmón. En cualquier caso, mantened quieto al herido y dadle hielo para chupar o sorbos de agua fría. Mandad a buscar a un médico.

Respiración artificial

Para reanimar a alguien que parece ahogado, o que no respira porque se ha asfixiado con humo o con gases tóxicos, hay que hacerle la respiración artificial. Consiste sencillamente en tumbarlo boca abajo y hacerle expulsar el aire que tiene dentro, y luego, alternativamente, hacer que lo tome y lo expulse.



Todo scout debe saber hacer la respiración artificial.

1. Nada más sacar al ahogado del agua, tumbadlo boca abajo, con un brazo estirado y la cabeza de lado, apoyada sobre el otro brazo. Poneos a horcajadas sobre él, mirando hacia su cabeza.

2. Colocad las manos en su cintura, una a cada lado, con todos los dedos juntos sobre las costillas de abajo.
3. Echaos hacia delante con los brazos bien estirados y haced una presión firme y uniforme hacia abajo sobre sus costillas mientras contáis despacio, por miles: «dos mil, tres mil». Así lo apretáis contra el suelo y obligáis al aire a salir de su pecho.
4. Echad ahora el cuerpo hacia atrás para dejar de apretar, sin mover las manos de su sitio, mientras contáis despacio: «cuatro mil, cinco mil».

Seguid con este vaivén hacia delante y hacia atrás, apretando y aflojando por turnos para que el aire entre y salga de su pecho, hasta que poco a poco empiece a respirar por sí mismo.

El ritmo adecuado es de unas doce veces por minuto.

En cuanto el paciente respira, se deja de apretar, pero hay que vigilarlo de cerca y, si vuelve a fallar, empezar otra vez, hasta que respire solo de forma definitiva. Puede que haga falta que otras personas os releven.

Después hay que dejarlo descansar en una postura natural y ponerse a hacerle entrar en calor, con paños calientes o botellas de agua caliente entre las piernas, bajo los brazos y en las plantas de los pies.

Hay que quitarle la ropa mojada y envolverlo en mantas calientes. Se le ayudará a dormir y se le molestará lo menos posible, pero vigilándolo con atención durante una hora como mínimo.

Ahora practicad esto varias veces con otro scout, para que os familiaricéis bien con la manera de hacerlo y así ESTÉIS PREPARADOS para hacerlo algún día con alguien que lo necesite.

Otros auxilios

Quemaduras por ácido

Una vez, una mujer arrojó vitriolo a la cara de un hombre. Es un ácido terrible, que quema y corroe la carne que toca. Por suerte, había allí un policía que sabía lo que tenía que hacer. Enseguida le echó mucha agua con sosa para lavarle el ácido, y después le trató la herida como una quemadura corriente.

Apendicitis

Esta enfermedad ataca a algunas personas de repente, aunque normalmente va precedida de malestar. Produce un dolor muy fuerte en el abdomen, unos cinco centímetros por debajo y a la derecha del ombligo. Acudid enseguida al médico.

Vendajes

Para vendar un miembro roto hace falta una venda triangular grande, como vuestra pañoleta scout, con los dos lados iguales de un metro de largo.

Para hacer un cabestrillo para un brazo o una clavícula rotos, colgad la venda del cuello del herido, atando las dos puntas con un nudo de rizo (nudo llano), con el pico de la venda hacia el brazo roto. Apoyad el brazo en el cabestrillo y pasad el pico por detrás del brazo para sujetarlo con un imperdible, de modo que el codo quede dentro del cabestrillo.

El vendaje de cabeza sirve para sujetar una cura en el cuero cabelludo. Abrid la venda triangular y doblad la base unos cinco centímetros; colocad el centro sobre la frente del herido, justo encima de las cejas, de forma que el pico cuelgue sobre la nuca. Luego coged las dos puntas, cruzadlas

con firmeza por debajo de la base del cráneo y subidlas para atarlas con un nudo de rizo sobre la frente. Doblad el pico hacia arriba y sujetadlo con un imperdible en la coronilla. Cuidad de que los pliegues queden bien a los lados de la cabeza y de que las dos puntas queden recogidas.



La pañoleta scout sirve para hacer un cabestrillo y un vendaje. Haced un vendaje pulcro, metiendo bien la punta, como se ve en el dibujo.

Hemorragia nasal

Por lo general no hace mucho daño ni es peligrosa. Pero a veces la sangre no se corta, y eso supone perder mucha. Para cortarla, sentad al herido en una silla, haced que eche la cabeza bien hacia atrás y que respire solo por la boca. Puede venirle bien que le pongan algo frío en la nuca.

Infección de la sangre

Se produce cuando se deja que entre suciedad en una herida. Los síntomas son hinchazón, dolor y enrojecimiento. Lo que mejor alivia son las compresas de agua caliente. Hay que llevar al herido al médico.

Fracturas

Normalmente se nota que un brazo o una pierna están rotos por la hinchazón y el dolor en el punto de la rotura. A veces el miembro está doblado de forma anormal y el herido no puede usarlo. Hay que llamar al médico y, mientras tanto, tratar al herido como si sufriera conmoción.

El miembro roto no debe moverse en absoluto. Si es absolutamente necesario trasladar al herido, atad antes el miembro fracturado a algo rígido, una tablilla que no le deje doblarse y lo mantenga recto mientras se le lleva al hospital.

La tablilla puede hacerse con listones de madera, con el bordón scout, con periódicos bien enrollados, etc. Tiene que ser lo bastante larga para pasar de las articulaciones de encima y de debajo de la fractura. Si es posible, poned una tablilla a cada lado del miembro roto. Hay que atar bien las tablillas de punta a punta con un pañuelo corriente, con la pañoleta scout o con tiras de tela, pero sin apretar tanto que se corte la circulación de la sangre o que se claven en la parte hinchada.

La clavícula se rompe a veces en una caída. En ese caso no hacen falta tablillas. Doblad hacia arriba el antebrazo del lado roto, cruzándolo en diagonal sobre el pecho, y colocadlo en un cabestrillo. Atad una venda estrecha alrededor del cuerpo, por encima del cabestrillo.

Quemaduras y escaldaduras

Cuando alguien se quema por accidente o se escalda con agua caliente y se le pone roja la piel, lo que hay que hacer enseguida es untar la zona con alguna grasa, como vaselina, y vendarla después sin apretar. Una pasta de bicarbonato y agua alivia las quemaduras leves. Las quemaduras de sol se tratan como cualquier otra.

Si un trozo de ropa se ha pegado a la quemadura, no hay que arrancarlo, sino recortarlo con unas tijeras o una navaja afilada y proteger enseguida la quemadura del aire.

Cuando se trate de una quemadura grave (con ampollas o incluso carbonización), mandad a buscar a un médico y, mientras tanto, tratad al herido como si sufriera conmoción. No reventéis nunca las ampollas.

Asfixia

Para sacar lo que esté obstruyendo las vías respiratorias, inclinad al paciente hacia delante y dadle fuertes palmadas en la espalda, entre los omóplatos. A un niño pequeño se le puede coger cabeza abajo y darle golpes en la espalda. Si así no sale, abridle la boca, a la fuerza si hace falta, meted dos dedos por encima de la lengua hasta el fondo de la garganta e intentad sacar el cuerpo extraño. Si con esto le dan arcadas y vomita, volvedle la cabeza hacia un lado.

La asfixia también se debe a veces a una inflamación repentina del interior de la garganta. En ese caso, ponedle alrededor del cuello compresas bien calientes, es decir, una toalla o una franela mojada en agua muy caliente y bien escurrida, y dadle a la vez hielo para chupar o, por lo menos, sorbos de agua fría.

Conmoción cerebral o aturdimiento

Es lo que suele ocurrir tras una caída o un golpe en la cabeza. Mantened al herido abrigado y en reposo absoluto. Conseguid un médico lo antes posible. Y recordad que lo peor que podéis hacer es darle estimulantes, hacerle oler sales o moverlo.

Descarga eléctrica

Con frecuencia alguien queda sin sentido por haber tocado un cable o un raíl electrificado. Hay que apartarlo, pero con mucho cuidado para no recibir uno también la descarga. Si podéis, cortad la corriente enseguida. Si no, aislaos pisando sobre un cristal o, si no hay cristal, sobre madera seca, o bien poneos zapatos de goma. Usad también guantes de goma antes de tocar al herido. Si no los tenéis, envolveos las manos con varias capas de trapo seco y tirad de él con un palo seco. Puede que haga falta hacerle la respiración artificial; cuando vuelva a respirar, tratadlo como en los casos de conmoción.

En Saint-Ouen, en Francia, un muchacho que estaba cazando mariposas se cayó sobre el raíl de un tren eléctrico y murió en el acto. Un transeúnte intentó levantarlo y cayó muerto a su lado. Un obrero acudió corriendo a rescatarlos y murió igual. Los dos que intentaron salvarlo murieron por no haber aprendido antes qué había que hacer en un caso así.

Desmayo

Si vuestro paciente se desmaya y se pone pálido (los desmayos se deben a que llega poca sangre a la cabeza), sentadlo y empujadle la cabeza hacia abajo hasta que le toque las rodillas. Mojadle la cara con agua fría. Si en cambio tiene la cara muy roja, levantadle la cabeza, porque tiene demasiada sangre en ella, como ocurre en la apoplejía o en la insolación.

Un anzuelo clavado en la piel

Una vez se me clavó un anzuelo en un dedo. Con una navaja corté la mosca que llevaba el anzuelo y luego empujé este todavía más hacia dentro, hasta que la punta empezó a levantar la piel desde dentro. Con una navaja afilada hice un cortecito en la piel para que la punta saliera con facilidad, y

entonces ya pude agarrarlo bien y sacar todo el anzuelo. Como es lógico, un anzuelo no puede sacarse tirando hacia atrás, porque la lengüeta se engancharía siempre en la carne.

Después, limpiad bien la herida.

Ataque

Una persona da un grito, cae al suelo, se retuerce, agita brazos y piernas y echa espuma por la boca: está sufriendo un ataque. No hace falta hacerle nada, salvo meterle en la boca un trozo de madera o de corcho para que no se muerda la lengua. Después del ataque, dejad que duerma bien.

Cuerpo extraño en el ojo

No dejéis que el paciente se frote el ojo; solo conseguirá que se le inflame y se le hinche, y será mucho más difícil sacar el cuerpo extraño.

Si está en el párpado inferior, bajadlo todo lo que podáis y sacad el cuerpo extraño con la punta humedecida de un pañuelo.

Si está bajo el párpado superior, tirad de él hacia fuera y bajadlo sobre el inferior, cuyas pestañas limpiarán el interior del párpado de arriba.

Hay otro método que todo scout debe practicar: sentad al paciente y, de pie detrás de él, apoyad su cabeza contra vuestro pecho. Colocad una cerilla sobre la parte alta del párpado superior, coged el borde del párpado y dadle la vuelta hacia arriba por encima de la cerilla, de modo que la cara interior quede hacia fuera. Quitad con suavidad el cuerpo extraño con la punta humedecida de un pañuelo y devolved el párpado a su sitio.

Si el ojo está irritado, lavadlo con agua tibia.

Si el cuerpo extraño está muy pegado al ojo, echad unas gotas de aceite (de ricino o de oliva) en el párpado inferior. Cerrad el ojo, tapadlo con una compresa húmeda y vendadlo. Conseguid que lo vea un médico.

Histeria

Las personas nerviosas, sobre todo las mujeres, a veces se ponen histéricas cuando están alteradas, y lloran, ríen o gritan. Lo mejor es encerrar al paciente en una habitación y dejarlo completamente solo hasta que se le pase. No intentéis calmarlo, porque solo conseguiréis que se ponga peor.

Envenenamiento

Si una persona se pone de repente muy enferma después de comer, o si se sabe que ha tomado algún veneno, lo primero es llamar al médico. Enseguida, si la boca no está manchada ni quemada por el veneno, haced que vomite dándole sal o mostaza con agua tibia y haciéndole cosquillas en el fondo de la garganta con una pluma de ave. Si el veneno es un ácido que quema, no hay que hacerle vomitar, sino darle magnesia o bicarbonato corriente en un poco de agua para neutralizar el ácido. Si el paciente se adormece, hay que mantenerlo despierto y no dejar que se duerma.

Humo, vapores o gas

Continuamente hay accidentes por escapes de gas en las minas, en las alcantarillas o en las casas. En estos casos, cuando vayáis a salvar a alguien, llevad la nariz y la boca bien tapadas con un pañuelo húmedo y la cabeza lo más cerca del suelo que podáis, y arrastrad a la persona inconsciente del mismo modo que os he aconsejado para los incendios.

Sacad a vuestro paciente al aire libre lo antes posible, porque si tardáis puede que vosotros también sufráis las consecuencias. Una vez fuera, aflojadle toda la ropa del cuello y del pecho y rociadle la cara con agua fría. Si veis que no respira, hacedle la respiración artificial, como a los ahogados, para que vuelva a respirar.

Haced nudos de as de guía en una cuerda para poder arrastrar a una persona que ha perdido el conocimiento.

Mordeduras de víbora

Recordad que el veneno de una víbora, cuando muerde, pasa directamente a la sangre y se reparte por todo el cuerpo en unos pocos latidos del corazón. Por eso, cualquier remedio que se aplique hay que aplicarlo enseguida. Lo más importante es impedir que el veneno corra por las venas y se extienda por todo el cuerpo. Para ello, atad con fuerza una cuerda o un pañuelo alrededor del miembro, por encima de la mordedura, para que la sangre no vuelva al corazón llevándole el veneno de la herida; luego abrid más la herida con un corte para que sangre y salga el veneno. Chupar el veneno con la boca no hace ningún daño, salvo que tengáis alguna herida en ella.

Después hay que darle al herido estimulantes, por ejemplo café, para que no se adormezca, porque hasta que lo vea el médico hay que mantenerlo bien despierto; para conseguirlo, tendréis que hacerlo caminar, pincharlo, pellizcarlo y darle palmadas.

Torcedura de tobillo

Ponedle al herido un vendaje apretado y no dejéis que camine ni que apoye el pie en absoluto. Buscad ayuda para llevarlo a su casa. Mantenedle el pie en alto y quitadle el zapato con mucho cuidado. Aplicadle frío para aliviar el dolor y frenar la hinchazón: mojad en agua muy fría un trapo o una toalla pequeña doblada varias veces y ponédsela, bien escurrida, alrededor del tobillo.

Si el frío no alivia el dolor, se le puede aplicar calor, es decir, compresas calientes, y para eso hay que tener en cuenta varias cosas: echad agua

hirviendo sobre el paño ya doblado y envolvedlo en una toalla fina o en un trapo para poder escurrirlo. Es importante escurrirlo bien, hasta que esté lo más seco posible, porque si no escaldaréis al herido. Sacudid la compresa y ponedla rápidamente, mientras está muy caliente. Cuando se haya aliviado el dolor, no hacen falta más compresas: vendad el pie con firmeza y mantened al herido en reposo unos días.

Picaduras

El mejor remedio para cualquier picadura es el amoníaco. Podéis recordarlo por la primera letra del alfabeto: (A)moníaco y (A)bejas. El bicarbonato de cocina también va bien. Sacad el aguijón de la abeja con una aguja limpia.

Suicidios

Cuando una persona ha llegado al extremo de intentar quitarse la vida, un scout debe saber lo que tiene que hacer.

Si un hombre se ha hecho un corte en el cuello, lo importante es cortar la hemorragia de la arteria, si está dañada. La arteria va desde el punto donde se unen la clavícula y el esternón hasta el ángulo de la mandíbula, y la hemorragia se contiene apretando con el pulgar en el lado de la herida más cercano al corazón, sin soltar hasta que llegue ayuda.

Si alguien ha intentado suicidarse tomando veneno, tratadlo como se ha explicado antes para los casos de envenenamiento.

Si se trata de un ahorcado, cortad la cuerda inmediatamente, sujetándolo con un brazo mientras lo hacéis. Enseguida cortad el lazo y aflojadle toda la ropa del cuello y del pecho. Procurad que reciba todo el aire fresco posible; rociadle la cara y el pecho con agua fría, o con agua fría y caliente alternativamente. Hacedle la respiración artificial como a los ahogados.

A veces un pie tierno puede ser demasiado aprensivo para tocar con sus propias manos a una persona sin sentido o a un muerto, o incluso para ver sangre. Pues bien, no servirá de mucho mientras no supere esas tonterías. El pobre hombre que está sin sentido no puede hacerle ningún daño, así que tiene que obligarse a ayudarlo. En cuanto lo haya hecho una vez, se le pasarán los miedos.

Cómo transportar a un herido

Dos scouts pueden hacer una silla de manos: cada uno se agarra con la mano derecha su propia muñeca izquierda, y con la mano izquierda la muñeca derecha del otro. Si hace falta respaldo, la silla se hace solo con tres manos, y uno de los scouts pone la mano libre sobre el hombro del otro, de modo que su brazo hace de respaldo.



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

Las camillas pueden improvisarse de alguna de estas maneras:

(a) Con una puerta o una verja bien cubierta de paja, heno, ropa o sacos vacíos.

(b) Con un trozo de alfombra, una manta, unos sacos vacíos o una lona alquitranada, extendidos y con los extremos enrollados en dos palos largos. Poned algo de ropa como almohada.

(c) Con dos chaquetas con las mangas vueltas del revés. Pasad dos palos largos por las mangas y abrochad las chaquetas por encima.

(d) Con dos palos largos metidos dentro de dos sacos a través de dos agujeros hechos en las esquinas del fondo.

Cuando llevéis a un herido en camilla, procurad colocarlo lo más cómodo posible antes de echar a andar. Los dos camilleros levantarán la camilla a la vez y caminarán con pasos cortos y sin llevar el paso. El camillero de atrás vigilará atentamente al herido.

Si los palos son cortos, harán falta cuatro camilleros, uno en cada extremo de cada palo.

Prácticas de Patrulla en primeros auxilios

La formación en primeros auxilios tiene que ser muy completa, porque la gente espera mucho de los scouts.

Preparad «accidentes» por sorpresa en las reuniones de Patrulla o de Tropa y haced que se encarguen de ellos distintos scouts.

En los ratos libres, practicad lo siguiente: improvisar camillas y sillas de manos, la respiración artificial e improvisar tablillas para miembros lesionados.

Juegos de primeros auxilios

Misioneros

Por turnos, cada scout hará de explorador o de misionero con unos cuantos remedios sencillos. Se le presentarán, uno tras otro, tres enfermos con lesiones o enfermedades distintas, y tendrá que darles o aconsejarles el tratamiento adecuado.

Prisioneros heridos

Repartidos en distintos puntos del campamento, a unos 50 metros, hay tantos prisioneros como participantes en el juego. Cada prisionero lleva prendida en la camisa una etiqueta que describe una lesión.

A una señal, los participantes corren cada uno hacia un prisionero, le prestan los primeros auxilios que necesite y lo traen al campamento. Gana el primero que llega con su prisionero bien atendido.

Exhibiciones

Las exhibiciones de salvamento gustan mucho, tanto a los que actúan como a los que miran.

Accidente de bicicleta. Unos muchachos vuelven de un campamento. Un ciclista imprudente. Una desgracia. Cura de heridas y traslado de los heridos al hospital en camillas improvisadas.

Explosión de gas. La señora Coddles y su familia salen de paseo. A la vuelta, ella se encuentra con una amiga y manda a María que se vaya a casa, encienda el fogón y prepare el té de su padre. Este vuelve del trabajo y encuentra la casa llena de gas. Llega una ambulancia. Sacan a María de la casa a rastras y le hacen la respiración artificial. Entra en escena el policía Ado. ¡Cómo no iba a buscar la fuga de gas! Trágico final de un policía valiente pero irreflexivo.

Exhibición de incendio. Noche en el número 5 de las Villas del Suburbio. Suena la alarma. Se avisa a los vecinos. Se forma una valla para contener a la gente. Llegan los bomberos con mantas para recoger a los que salten por las ventanas, y también con cuerdas y escaleras. Rescate de los que aún quedan en la casa en llamas.

Incendio en una fábrica. Mientras los obreros están en su trabajo de todos los días, se produce una explosión que provoca un incendio dentro

del edificio y el derrumbe de una pared exterior, que hiere a un hombre que pasaba por allí. Los obreros ilesos atienden a sus compañeros menos afortunados, mientras otros corren a pedir socorro y vuelven con una ambulancia y con extintores. A algunos hombres se les rescata del edificio en llamas: saltan desde la torre y los recogen con la manta.

8. Nuestros deberes como ciudadanos

Fogata 26. Ciudadanía

Todo scout debe estar siempre preparado para ser un buen ciudadano de su país y del mundo.



Para ello, tenéis que empezar desde pequeños a considerar amigos vuestros a todos los chicos. Recordad que, pobres o ricos, de la ciudad o del campo, tenéis que permanecer unidos por vuestra patria. Si estáis divididos, le hacéis daño a vuestro país. Tenéis que acabar con vuestras diferencias.

Si despreciáis a otros muchachos solo porque son de familias más pobres que la vuestra, sois unos presumidos. Si odiáis a otros muchachos porque nacieron más ricos que vosotros, sois unos tontos.

Cada uno de nosotros debe ocupar el sitio que le ha tocado en la vida, sacarle el mayor partido y colaborar con los que le rodean.

Somos como los ladrillos de un muro: todos tenemos nuestro sitio, aunque parezca pequeño en un muro tan grande. Pero si un ladrillo se desmorona o se sale de su sitio, carga a los demás con un esfuerzo que no les toca, empiezan a salir grietas y el muro se tambalea.

No tengáis demasiadas ansias de destacar, porque solo conseguiréis desilusiones sin fin. Trabajad por el bien de vuestro país o de la empresa en la que estéis empleados, y veréis que así conseguís todos los ascensos y todo el éxito que deseáis.

Intentad prepararos para ello tomándoos en serio las asignaturas que os enseñan en la escuela, no porque os diviertan, sino porque prepararos es vuestro deber para con vuestra patria. Estudiad matemáticas, historia o gramática con ese espíritu y tendréis éxito.

No penséis en vosotros mismos, sino en vuestra patria y en el bien que podréis hacer a los demás.

Cuando seáis mayores

Creceréis, llegaréis a votar y tendréis parte en el gobierno de vuestro país. Muchos de vosotros os uniréis al partido de vuestro padre o de vuestros

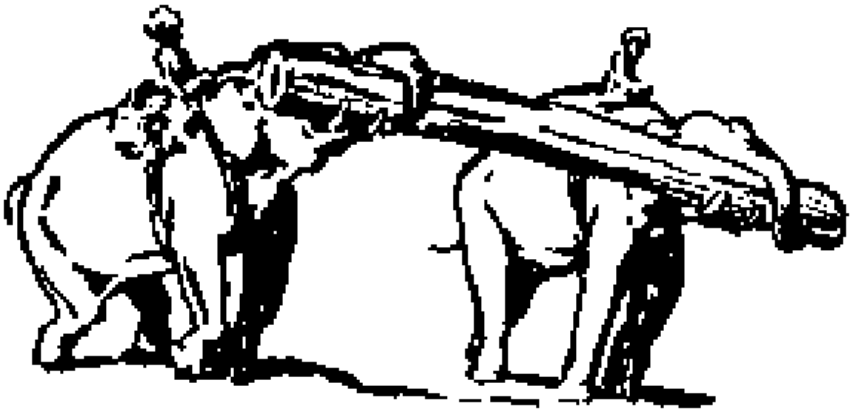
amigos. Yo, en vuestro lugar, no lo haría. Antes me informaría de los programas de los distintos partidos. Si solo conocéis un partido, creeréis que ese es el bueno y que los demás son malos; pero si los estudiáis todos, quizá el primero ya no os parezca tan bueno.

Lo que hay que hacer es estudiarlos todos y no decidirse enseguida por ninguno. Hay que ser lo bastante hombre para decidir por uno mismo cuál conviene más al bien del país en general, y no a algún asuntillo local, y votar por ese mientras trabaje por el bien común, por el bien del país.

Mucha gente se deja arrastrar por un político nuevo con flamantes ideas extremistas. No creáis nunca en las ideas de un hombre hasta haberlas examinado bien desde todos los puntos de vista. Las ideas extremistas rara vez son buenas; si repasáis la historia, veréis que alguna vez ya se probaron en algún sitio, sin éxito.

Vuestros antepasados trabajaron duro, lucharon y murieron para construir vuestro país para vosotros. No dejéis que desde el cielo os vean holgazanear con las manos en los bolsillos, sin hacer nada por conservar lo que os dejaron.

¡Tomad parte activa en su obra! Cada uno en su puesto, ¡seguid con el juego!



Los elefantes de Birmania dan una lección a las naciones del mundo: trabajando juntos pueden transportar las cargas más pesadas.

«Amigo de todo el mundo»

Recordad también que un scout no es solo amigo de los que le rodean, sino «amigo de todo el mundo». Los amigos no se pelean entre sí. Si hacemos amigos en países extranjeros, al otro lado del océano, y ellos también mantienen su amistad con nosotros, nunca querremos pelear. Esa es, más que ninguna otra, la mejor manera de evitar guerras futuras y de asegurar una paz estable y duradera.

Una de las causas de las guerras es que los distintos pueblos se conocen muy poco en persona y solo saben lo que les dicen sus gobiernos: que tienen que luchar. Así que van y luchan, y después se arrepienten mucho. Si hubieran sido amigos en tiempos de paz, se habrían entendido mejor y nunca habrían llegado a las manos.

Hoy es tan fácil viajar, y las distancias se han acortado tanto con el automóvil, el avión y la radio, que la gente de los distintos países tiene más ocasiones de conocerse de cerca.

El Movimiento Scout y el de las Guías (las muchachas scouts) se han extendido por todas las naciones. Como scouts, podemos visitar cincuenta países distintos del mundo y encontrar en ellos hermanos scouts que viven bajo la misma Ley y la misma Promesa y se dedican a lo mismo que nosotros. Miles de scouts de distintas naciones viajan con regularidad a otros países en intercambios de visitas. Así se divierten conociendo otros países y, lo que es más importante, se conocen unos a otros como amigos y no como simples extranjeros.

La hermandad scout mundial

Como scouts, formáis parte de una hermandad de muchachos de distintas nacionalidades y, por tanto, sois amigos de muchachos de todos los continentes.

En muchos aspectos, esta hermandad del Escultismo se parece a una cruzada. Los scouts de todo el mundo son embajadores de buena voluntad que se dedican a hacer amigos y a derribar las barreras de color, credo y clase social. Eso, por sí solo, ya es una gran cruzada. Os aconsejo que trabajéis todo lo que podáis en ese sentido, porque pronto seréis hombres y, si llega a haber conflictos entre las naciones, a vosotros os tocará la carga y la responsabilidad.

Algún día tendréis ocasión de asistir a un Jamboree y conocer allí a scouts de muchas naciones. Las guerras nos han enseñado que, cuando una nación intenta imponer su voluntad a otra, la consecuencia puede ser una reacción cruel. Una serie de Jamborees mundiales y otros encuentros de scouts de muchos países han demostrado que, si practicamos la tolerancia mutua y sabemos dar y recibir por igual, habrá comprensión y armonía. Estos Jamborees han probado qué eslabón tan fuerte es la Ley

Scout. Podemos acampar juntos, hacer excursiones juntos y disfrutar de la vida al aire libre, y así contribuimos a forjar la cadena de la amistad.



El Movimiento Scout es una hermandad mundial.

Si somos amigos, no querremos pelearnos, y al cultivar estas amistades, que empiezan en los Jamborees, preparamos el camino para que los problemas internacionales se resuelvan mediante conversaciones pacíficas.

Hagamos absolutamente todo lo que podamos por establecer esta amistad entre los scouts de todas las naciones, para ayudar a construir la paz y la felicidad de un mundo donde reine la buena voluntad entre los hombres.

Al fin y al cabo, lo que importa es el espíritu: nuestra Ley Scout y nuestra Promesa, puestas en práctica de verdad, acaban con todos los motivos de guerra e incluso de roce entre las naciones.

Haced vuestra parte

Así que cumplamos todos con nuestra parte. Los que seáis scouts, decidíos a ser mejores scouts, no solo en los trabajos manuales y en la vida de campamento, sino también cumpliendo la Ley y poniéndola en práctica. Si no sois scouts, uníos a esta feliz hermandad. El futuro es enorme y quizá os necesitemos.

Finalmente

Espero haber sabido mostraros en este libro algo del atractivo que el Escultismo tiene para todos nosotros.

Me gustaría que todos os sintierais verdaderos scouts de los bosques, capaces de valeros por vosotros mismos, y no solo scouts de Tropa cuidados con esmero por los Guías de Patrulla y los scouters.

Sé que queréis estar a la altura del verdadero scout y hacer las cosas por vosotros mismos; que las hazañas de los antiguos exploradores y hombres de la frontera despiertan en vosotros el espíritu de aventura, y que, a pesar de los inventos modernos, queréis hacer las cosas vosotros mismos, cuidar de vosotros y disfrutar de la libertad que da la vida al aire libre.

Solo he intentado sugeriros algunas maneras de lograrlo y ayudaros a convertiros en hombres de verdad.

El Escultismo es un juego magnífico si nos empeñamos en practicarlo con auténtico entusiasmo. Al practicarlo ganamos, como en los demás juegos, fuerza para el cuerpo, para la mente y para el espíritu. Pero recordad: ¡es un juego al aire libre! Así que, cada vez que tengáis ocasión, salid al campo. ¡Buena suerte y buenos campamentos!