ROBERT BADEN-POWELL



Manual de Lobatos

The Wolf Cub's Handbook

1916

EDICIÓN REVISADA

Manual de Lobatos

(The Wolf Cub's Handbook)

ROBERT BADEN-POWELL

Manual de Lobatos. (The Wolf Cub's Handbook)

© 1916 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: 1916

Índice

Nota sobre esta edición 7

Nota sobre el contexto histórico 9

Presentación de la quinta edición 11

Resolución de la Conferencia Internacional de 1924 13

Prólogo 15

Parte I 17

1. Primera dentellada 19

2. Segunda dentellada 41

3. Tercera dentellada 53

4. Cuarta dentellada 67

5. Quinta dentellada 79

6. Sexta dentellada 89

7. Séptima dentellada 97

8. Octava dentellada 127

9. Novena dentellada 147

10. Décima dentellada 173

11. Undécima dentellada 189

12. Duodécima dentellada 205
13. Decimotercera dentellada 217
14. Decimocuarta dentellada 229
15. Decimoquinta dentellada 245
Parte II 253
1. Especialidades de Lobatos y cómo obtenerlas 255
2. Especialidad de Coleccionista 271
3. Especialidad de Observador 277
4. Especialidad de Jardinero 291
5. Especialidad de Artista 297
6. Especialidad de Remendón 309
7. Especialidad de Juguetero 317
8. Especialidad de Primeros Auxilios 323
9. Especialidad de Guía 335
10. Especialidad de Doméstico 343
11. Especialidad de Atleta 349
12. Especialidad de Nadador 355
13. Especialidad de Jugador de Equipo 363
Parte III 375
Apéndices 397

Nota sobre esta edición

Manual de Lobatos es la traducción de *The Wolf Cub's Handbook*, el libro con el que Lord Baden-Powell of Gilwell, fundador del Movimiento Scout, presentó en diciembre de 1916 el programa que el Escultismo ofrecía a los niños. La traducción al español es del ingeniero Jorge Núñez Prida, antiguo Jefe Scout Nacional. Este texto procede de la quinta edición en español; la primera la publicó en marzo de 1943 la Asociación de Scouts de México, A. C., a través de la Editorial Escultismo. Las obras que cita el autor aparecen con el título por el que hoy se conocen en español. 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.

Presentación de la quinta edición



«Espero, por tanto, que este manual sea útil a los Jefes de Manada, no solo porque les sugiere qué actividades seguir, sino también por qué seguirlas. Espero que les muestre las dificultades con que tropezarán, que al principio les parecerán montañas y más tarde montoncitos de tierra, y que les haga ver que este trabajo es tan fascinante para los Jefes de Manada como valioso para las vidas jóvenes que tienen a su cuidado y para el bienestar futuro de la nación, de la que esos niños serán los ciudadanos del mañana.»

—Baden-Powell

El *Manual de Lobatos* se publicó por primera vez en diciembre de 1916. Con él, Baden-Powell presentó el programa que el Movimiento Scout ofrecía a los niños.



Este «manjar», como lo llamó B.-P., fue bien recibido por los niños de todo el mundo, y no tardó en publicarse en varios idiomas. En marzo de 1943, la Asociación de Scouts de México, A. C., a través de la Editorial Escultismo, sacó la primera edición en español, a la que seguirían otras tres.

Ahora presentamos la quinta edición, en la que hemos respetado las referencias al plan de adelanto que aparecían en la cuarta (1961). El lector verá que algunos conceptos no son del todo aplicables en la actualidad, pero sin duda leerlos y analizarlos le ayudará a conocer mejor el lobatismo: su origen, su evolución y sus posibilidades futuras.

Sirva esta edición como un homenaje más a quienes han consolidado y transmitido la idea de lo que hoy es una gran hermandad mundial.

El Editor

Resolución de la Conferencia Internacional de 1924

La Conferencia Internacional de los Scouts declara:

Que el Movimiento Scout es un movimiento de carácter nacional, internacional y universal, cuyo objeto es dotar a cada nación en particular, y al mundo entero, de una juventud fuerte física, moral y espiritualmente.

Es NACIONAL porque, por medio de organizaciones nacionales, dota a cada país de ciudadanos útiles y sanos.

Es INTERNACIONAL porque no reconoce fronteras nacionales en la camaradería de los scouts de todos los países.

Es UNIVERSAL porque insiste en la fraternidad universal entre los scouts de cualquier nación, clase o credo. El Movimiento Scout no pretende debilitar las creencias religiosas de cada uno, sino, al contrario, fortalecerlas.

La Ley Scout exige que un scout practique de verdad y con sinceridad su religión, y las normas del Movimiento prohíben cualquier clase de propaganda sectaria en las reuniones mixtas.

Resolución adoptada por la Conferencia Bienal Internacional Scout celebrada en Copenhague en agosto de 1924.

Prólogo



El apetito de los niños

Todo niño, como todo lobezno, tiene un apetito magnífico. Este libro es un manjar que un Viejo Lobo ofrece a los jóvenes Lobatos.

En él hay carne jugosa que comer, pero también algunos huesos duros de roer.

Si todo Lobato que lo coma le hinca el diente igual a los huesos que a la carne, y se come la grasa igual que lo demás, espero que saque de cada dentellada tanta fuerza como placer.

Quedo agradecido a Rudyard Kipling, que tanto ha hecho por dar a nuestra juventud su verdadero espíritu, por haberme permitido citar su inimitable *El libro de la selva* (*The Jungle Book*).

Lord Baden-Powell, Jefe Scout del Mundo

Parte I



1. Primera dentellada



Historia de Mowgli · Los Lobatos · El muchacho zulú · Deberes de los Lobatos · El círculo de la Roca del Consejo · El Gran Clamor · Juego: Shere Khan y Mowgli

El libro de la selva, de Rudyard Kipling, es la base de la historia del lobo, que es nuestro tema en las primeras dentelladas. Si podéis leer ese libro a los Lobatos después de haberles dado un resumen como el que sigue, apreciarán mejor su significado y lo disfrutarán más.

Historia de Mowgli

Conocer la historia de Mowgli.

Hace mucho tiempo, allá lejos, en la India, un enorme tigre recorría la selva en busca de comida. De pronto llegó al lugar donde había acampado un leñador con su familia, y pensó en el banquete que se iba a dar zampándose a aquel hombre dormido, o, mejor aún, al niño gordito del leñador, que también estaba allí.

Aunque el tigre era enorme y robusto, no era muy valiente, y no estaba dispuesto a enfrentarse abiertamente a un hombre armado.

Así que se deslizó hasta cerca de la hoguera; pero, como iba mirando a sus presas, no pisó con cuidado y de pronto puso la pata sobre unas brasas. El dolor le hizo rugir y despertó a los del campamento, de modo que no tuvo más remedio que escapar, hambriento y cojeando.

También el leñador y su mujer huyeron despavoridos, sin recoger al niño, que, sin saber el peligro que corría, echó a andar sin rumbo en medio de la noche.

Con el paso inseguro de sus pocos años, fue subiendo la colina y llegó, sin saber cómo, a la cueva que servía de guarida a un enorme lobo gris, fiero pero noble y bondadoso. Al ver que el niño entraba sin miedo en la cueva, y pensando además que el tigre lo buscaría para devorarlo, el lobo lo cogió con el hocico, como hacen los perros con sus crías, y lo dejó caer con suavidad entre cuatro lobeznos recién nacidos que estaban tumbados cerca de Mamá Loba. Ella, al ver cómo el pequeño se acomodaba sin recelo entre sus hijos, le cogió cariño y desde entonces lo tomó a su cuidado.

Poco después, Tabaqui, el chacal, se acercó al tigre, que se llamaba Shere Khan, y le dijo:

—Señor Tigre, conozco el lugar donde se esconde el pequeño que tanto os abre el apetito. Si lo matáis, bien podéis darme un trozo como premio por haber descubierto el escondite. Está allí, en aquella cueva, debajo de la roca.

El chacal es un animal asqueroso y servil que empuja a otros animales a cazar y matar, y se conforma con las sobras que ellos dejan.

Shere Khan fue enseguida a la entrada de la cueva. Era tan estrecha que podía meter la cabeza, pero no el resto del cuerpo. El lobo gris que estaba dentro lo sabía muy bien y, por eso, no le tenía miedo.

El lobo advirtió al tigre que se marchara de allí y buscara su comida sin intentar quitar a otros lo que ellos habían capturado. Le dijo que no debía quebrantar la Ley de la Selva, que prohíbe a los animales matar a un ser humano, porque cuando eso ocurre se reúnen muchos hombres para perseguir al asesino, y eso trae problemas a todos los animales de la selva.

Por toda respuesta, Shere Khan rugió de rabia y, para intimidar al lobo, empezó a amenazarlo y a decirle todo lo que le iba a hacer. Mamá Loba se unió a su marido para que el tigre se alejara y los dejara en paz, porque se había propuesto cuidar a aquel niño, que algún día crecería y podría matar a Shere Khan si este no entraba en razón.

Por fin el tigre se marchó, y el niño se quedó con los lobos y creció como uno más de la familia. Lo llamaban Mowgli, y le enseñaban todas las mañas de la selva, entre ellas a correr y a cazar lo que necesitaba para comer. Así creció y se hizo fuerte y valiente.

También lo llevaban a los Consejos en los que se reunía la manada de lobos, sobre cierta roca.

Como lobato, tuvo que aprender muchas cosas.

En el libro *Veredas del norte* (*Northern Trails*), de W. J. Long, podéis leer todo lo que un lobezno aprende de sus padres sobre la caza.

La primera lección consiste en enseñarle a ser rápido y activo. Para ello, le dejan cazar saltamontes, y así, persiguiéndolos, aprende a saltar, a trepar, a revolverse y a dar zarpazos. No le dan de comer: le enseñan que, si quiere comida, tendrá que rastrear, acechar y tener paciencia, porque, si no aprende a hacer bien su trabajo, se morirá de hambre. Comer o no comer depende de él mismo.

Lo mismo le pasa al muchacho que quiere ser scout. Ante todo, tiene que aprender las mañas y los deberes que puede enseñarle un scout veterano. También tiene que ser activo y fuerte, cualidades que adquirirá con juegos y ejercicios. Tiene que abrirse camino en la vida, y eso no se lo ens-

eñarán las diversiones. Si quiere tener éxito, deberá actuar con cautela y aprender todo lo que le sea útil en la profesión que vaya a seguir. Su victoria dependerá de él mismo, no de sus maestros ni de sus padres.

Por eso, deberá hacerse el propósito de ser un verdadero Lobato y de labrarse su propio triunfo. Más adelante, cuando sea scout, aprenderá las cosas que tienen que saber los mayores.

Los Lobatos

Saber qué es un Lobato.

Los scouts pequeños, que todavía no tienen la edad necesaria para entrar en la rama de los mayores, se llaman Lobatos. ¿Por qué?

Por la sencilla razón de que un lobato es un lobo pequeño, y si a los scouts se les llama lobos, lo más natural es llamar Lobatos a los scouts jóvenes.



En las praderas de Norteamérica, los indios pieles rojas formaban una nación de scouts. Cada miembro de la tribu tenía que ser un magnífico

scout, y si no lo era, lo despreciaban.

Por eso había competencia entre aquellos jóvenes y valientes guerreros por ver quién era el mejor scout, y al que demostraba serlo lo apodaban Lobo.

Había lobos grises, lobos blancos, lobos rojos, lobos flacos, etc., pero todos eran lobos. Era, pues, el título de honor que distinguía a un buen scout.



Los indios pieles rojas llevaban una vida sana al aire libre.

pieles rojas), también había buenos scouts, y a los mejores los llamaban Lobos.

Un scout, como sabéis, es un joven animoso y decidido que está dispuesto a llegar voluntariamente hasta la muerte, si hace falta, para cumplir con su deber; que sabe abrirse paso en tierra extraña, de día o de noche; que se basta a sí mismo; que es capaz de encender su propia hoguera y de guisar en ella su comida; que puede seguir las huellas de animales y hombres sin ser visto, y que, al mismo tiempo, sabe obedecer las órdenes de sus jefes hasta la muerte.

La prueba de los muchachos zulúes

En el sur de África, la mejor de las tribus era la de los zulúes, y la de sus descendientes, los matabeles, los suazis y los masáis. Todos y cada uno de ellos eran buenos guerreros y buenos scouts, que habían aprendido el Escultismo de muchachos.



Los muchachos de la tribu iban siempre a los campos de batalla para llevar las mantas y la comida a los guerreros. Ellos no combatían: se dedi-

Los más espabilados, los mejores de entre ellos, eran los lobatos, los futuros lobos scouts de la tribu.

Entre los zulúes estaban el *um-fan* (el «greñudo»), el joven guerrero y el veterano *ring-kop*, que corresponden a nuestros Lobatos, scouts y scouters.



De izquierda a derecha: el um-fan (el «greñudo»), el joven guerrero y el veterano ring-kop, que corresponden a nuestros Lobatos, scouts y scouters.

Antes de que los admitieran como scouts y guerreros, tenían que superar pruebas muy duras. Esto es lo que debían hacer:

Cuando un muchacho tenía edad para ser guerrero, le quitaban la ropa y le pintaban todo el cuerpo de blanco. Luego le daban un escudo para protegerse y una lanza pequeña para matar animales y enemigos, y lo dejaban solo en la selva.

Si alguien lo veía mientras le quedaba algo de pintura blanca en el cuerpo, debían darle caza y matarlo. Y hay que tener en cuenta que la pintura tardaba un mes en caerse sola, porque no se podía lavar.

Durante un mes, el muchacho se veía obligado a esconderse en la selva y a vivir como mejor pudiera.

Tenía que seguir las huellas de los ciervos y acercarse a ellos sin ser visto hasta poder alcanzarlos y matarlos, para conseguir así comida y ropa. Tenía que encender el fuego frotando dos palos para cocinar, porque no llevaba cerillas, ni bolsillos donde guardarlas. Debía tener cuidado de que su hoguera no echara demasiado humo, para que no lo descubrieran y le dieran caza.

Necesitaba recorrer grandes distancias, trepar a los árboles y cruzar los ríos a nado para escapar de sus perseguidores. Tenía que ser valiente para defenderse de los leones y de otros animales salvajes que pudieran atacarle. Debía saber qué plantas eran comestibles y cuáles venenosas, fabricarse los utensilios de cocina con corteza de árbol o con barro, y construirse una choza y tenerla bien escondida.

Tenía que poner especial cuidado en no dejar tras de sí ninguna huella por la que pudieran seguirle la pista. Si roncaba mientras dormía, sus enemigos podían descubrirlo; por eso necesitaba acostumbrarse a mantener siempre la boca cerrada y a respirar por la nariz sin hacer ruido.

Durante un mes tenía que llevar esa vida, unas veces con un calor abrasador y otras en medio del frío y de la lluvia.

Cuando por fin la pintura blanca había desaparecido de su cuerpo, podía volver a su poblado, donde lo recibían con grandes muestras de alegría, y ocupaba enseguida su lugar entre los guerreros de la tribu.

A partir de entonces podía seguir su carrera y llegar a ser, según su valor, un *ring-kop*, es decir, un guerrero de verdad; podía llevar un anillo en la cabeza y seguir así hasta conseguir el honroso título de Lobo.

Ya os podéis imaginar que muchos de los muchachos que se sometían a esta prueba no llegaban al final. Algunos morían devorados por las fieras, otros asesinados por los hombres, y muchos se ahogaban o perecían de hambre o de frío. Solo los mejores salían adelante y demostraban que eran hombres de verdad.

Esto sí que era una prueba dura, ¿verdad?

Caballeros

Antiguamente, los caballeros eran nuestros scouts: hombres dispuestos a morir por su patria, que habían jurado ser bondadosos con los ancianos y generosos y amables con las mujeres y los niños.

También ellos, como los zulúes, habían aprendido sus deberes desde niños: habían servido como pajes a los caballeros, ayudándoles a ponerse la armadura. A medida que crecían y se hacían jóvenes, pasaban a ser escuderos; aprendían a montar a caballo, se ejercitaban en el uso de las armas y, al mismo tiempo, se instruían en las leyes de la caballería para convertirse en verdaderos caballeros. Tenían que demostrar que conocían de verdad sus deberes y que estaban preparados para ascender, exactamente igual que los jóvenes guerreros zulúes. Como digo, esto ocurría en siglos pasados. Hoy muchos jóvenes desearían que aún existieran los caballeros de antaño, para poder vivir y llevar a cabo las hazañas que ellos realizaban, y los más pequeños querrían ser sus pajes y escuderos.

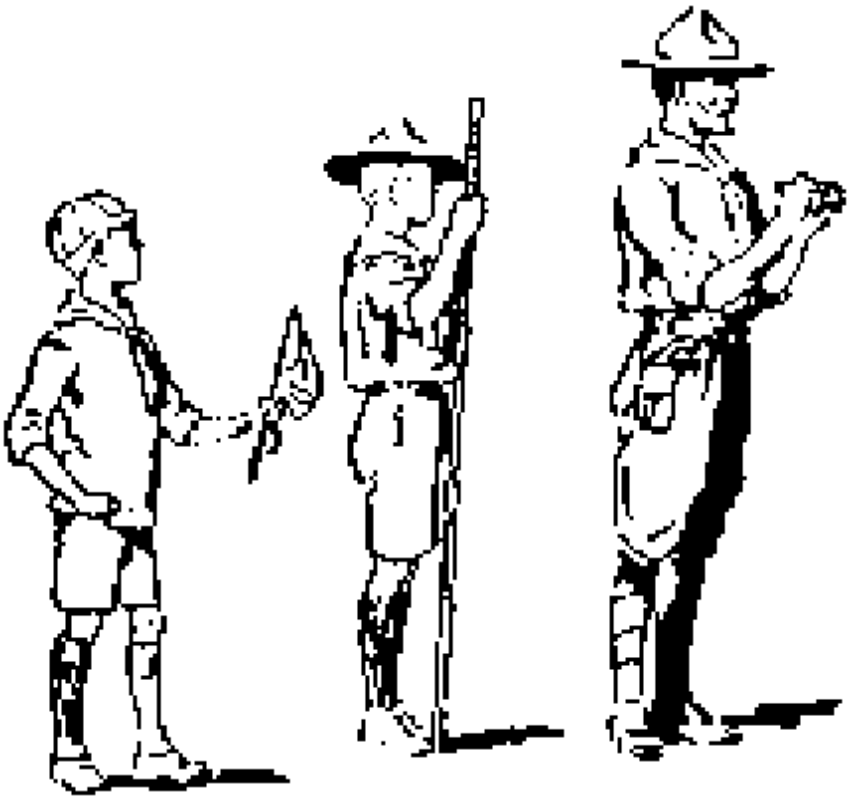
Pues bien, los caballeros existen en nuestra época. Los hombres que yo considero los caballeros de antaño son los scouts de hoy: los guardias de las fronteras de nuestro país, los guardabosques, los cazadores, los exploradores, los cartógrafos, los soldados y los marinos, los exploradores del Polo, los misioneros; todos los hombres de nuestra raza que viven en lugares salvajes, que se enfrentan al trabajo y al peligro por cumplir con su deber, que pasan toda clase de penalidades y que, sabiendo cuidar de sí mismos, están a la altura del nombre de patriotas por su valor, su bondad y su justicia en todas las partes del mundo. Esos son los scouts de nuestra nación hoy; esos son los Lobatos.

Pero no podrían cumplir con su deber si no lo hubieran aprendido desde niños.

Cómo pueden los niños aprender a ser scouts

Los niños de todo el mundo tienen la oportunidad de convertirse en scouts siendo antes Lobatos, exactamente igual que en la antigüedad los escuderos aprendían a ser caballeros.

Hoy también los scouts más jóvenes, los Lobatos, igual que los pajes de antaño se preparaban para convertirse en escuderos, pueden aprender a ser scouts cuando tengan edad para ello.



El Lobato observa al scout, y este, al rover.

Deberes de los Lobatos

En las dentelladas que siguen os explicaré cómo se aprenden los distintos deberes de un Lobato: hacer nudos, encender hogueras, estar cómodo en el campamento, construir una choza, orientarse en lugares desconocidos, enviar señales a los amigos, ayudar al prójimo y prestar auxilio en caso de accidente.

No importa que seáis ricos o pobres, ni que viváis en el campo o en la ciudad: todo el mundo puede aprender estas cosas y hacerlas como aquí explico.

La Roca del Consejo y los círculos

Cuando la manada se reunía en la selva, Akela, el Viejo Lobo, se ponía de pie sobre una gran roca situada en el centro, con los lobos sentados a su alrededor.

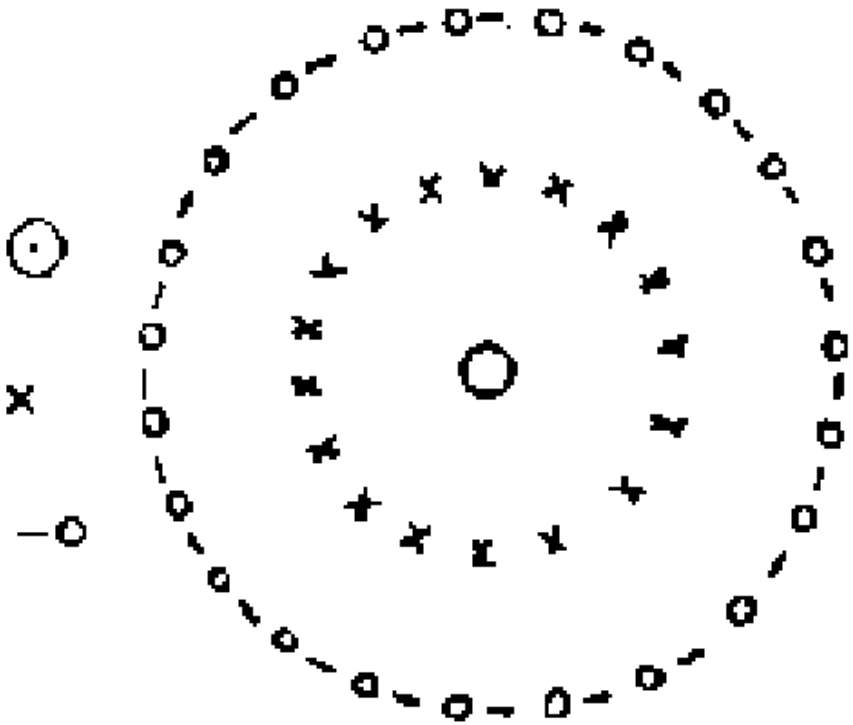
En vuestra Manada podéis marcar la roca con un pequeño círculo de piedras o de estacas, o con tiza.

El Círculo de la Roca mide más o menos tres pasos de diámetro; en el centro se coloca el asta de la bandera o el tótem de la Manada.

Cómo formar el Círculo de Parada

Cuando la Manada está reunida en la Roca del Consejo, el Jefe de Manada da la orden de formar el Círculo de Parada. Cada Lobato coge de la mano a los que tiene a los lados y todos caminan hacia atrás hasta formar un gran círculo.

Este círculo se usa para el Gran Clamor, para las danzas de la selva y para las competiciones.



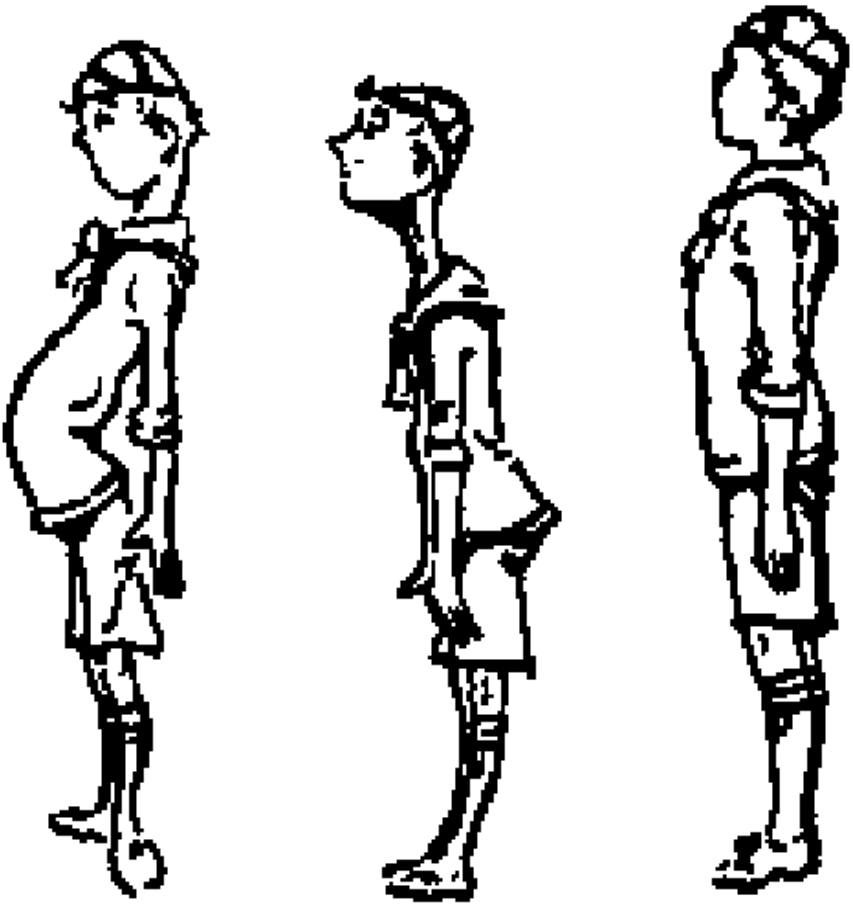
Llamada de la selva

Esté haciendo lo que esté haciendo, en cuanto un Lobato oye la llamada «¡Manada, Manada, Manada!», corre a ocupar su sitio en el Círculo de Parada alrededor del Jefe de Manada. Si este dice «¡Manada!» una sola vez, significa silencio: todos deben dejar lo que estén haciendo y escuchar.

¡Alerta!

Recordad que, cuando un Lobato recibe la orden de «¡Alerta!», se pone de pie, erguido como un soldado, con los talones juntos, las manos a los lados, el pecho fuera, la cabeza recta y los ojos mirando al frente y a ningún otro sitio.

Cuando os den la orden de «¡Alerta!», no saquéis la barriga ni la metáis; quedaos con los pies juntos y la vista al frente, como soldados.



En posición de «¡Alerta!», ni se saca la barriga ni se mete: pies juntos y vista al frente.

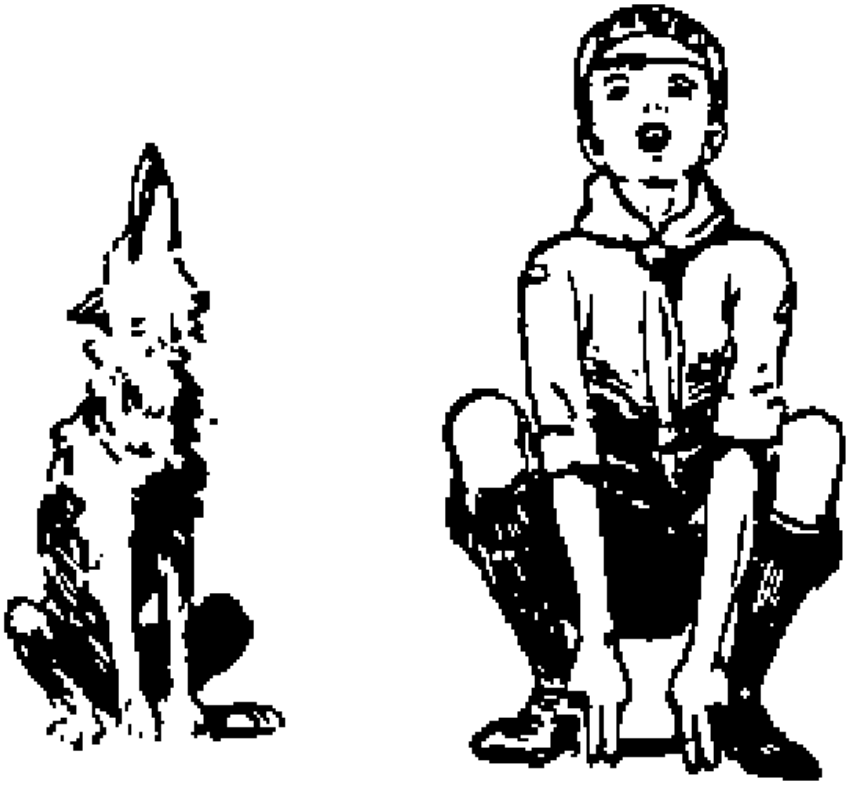
Cuando se da la orden de descanso, el Lobato debe quedarse con los pies separados y las manos juntas a la espalda, y puede mirar hacia donde quiera.

El Gran Clamor (Gran Aullido)

Hacer el Gran Clamor (Gran Aullido).

Los lobos están sentados alrededor de la Roca del Consejo formando un gran círculo cuando Akela, el Viejo Lobo, jefe de la manada, llega a ocupar su sitio sobre la roca. En ese momento todos echan la cabeza hacia atrás y le dan un grito de bienvenida. Cuando vuestro Viejo Lobo, Akela, es decir, vuestro Jefe de Manada, u otra autoridad llegue a una de vuestras reuniones, debéis saludarlo formando un círculo, exactamente igual que los jóvenes lobos, y dar el Gran Clamor de los Lobatos. Así que formad el círculo inmediatamente (y deprisa: un Lobato nunca camina, siempre corre).

Justo después, sentaos sobre los talones, con las manos tocando el suelo entre los pies y las rodillas hacia fuera.



Como los lobos, sentaos sobre los talones, con las manos en el suelo entre los pies y las rodillas hacia fuera.

En esta postura, cuando el Viejo Lobo llega a la manada, los lobeznos echan la cabeza hacia atrás y gritan. Pero su grito significa algo: que lo reciben con alegría y que, al mismo tiempo, están dispuestos a obedecer sus órdenes.

El lema del Lobato en todo momento es: «Siempre lo mejor».

Así que, cuando el Jefe de Manada entre en el círculo, levantad la barbilla y gritad todos a la vez, alargando cada palabra: «¡A-k-e-l-a, h-a-r-e-m-

o-s l-o m-e-j-o-r!». La palabra «mejor», viva, fuerte y corta. Al mismo tiempo saltaréis para poneros de pie, llevándoos las dos manos a los lados de la cabeza, con los dedos índice y corazón apuntando hacia arriba como si fueran las orejas de un lobo.



Así se hace. Pero ¿qué significa?

Significa que haréis lo mejor que podáis con las dos manos, no solo con una, como la mayoría de los muchachos, que solo saben usar la derecha. Que lo mejor de vosotros valga el doble que lo mejor de un muchacho corriente.

Seguid con las manos a los lados de la cabeza mientras el lobo llama en voz alta a la Manada diciendo: «Dyb, dyb, dyb, dyb», que significa: «Haced lo mejor».

Después del cuarto «dyb», todos los Lobatos bajan la mano izquierda con elegancia, a lo largo del cuerpo, y mantienen la derecha en posición de saludo, pero ahora con los dedos que apuntan hacia arriba separados, para hacer el saludo, y gritan: «Dob, dob, dob, dob», que quiere decir: «Haremos lo mejor». Después del cuarto «dob», cada Lobato baja rápidamente la mano derecha junto al cuerpo y se queda firme, esperando órdenes.

Ponerse en esta posición significa que están dispuestos a hacer lo mejor con las dos manos, no con una sola, como el muchacho corriente.

Ahora sentaos otra vez sobre los talones y tratad de repetir el Gran Clamor al Viejo Lobo.

Juego: Shere Khan y Mowgli

Papá Lobo, Mamá Loba y los lobos pequeños forman una cadena, uno detrás de otro, con Mowgli, el más pequeño, al final. Cada uno se agarra a la cintura del que tiene delante.

Entonces llega el tigre, el señor Shere Khan, que quiere coger a Mowgli. Pero cada vez que lo intenta, Papá Lobo se interpone y no le deja, y toda la cadena de lobos, bien agarrados unos a otros, trata de defender a Mowgli, que está detrás.

Mowgli lleva un pañuelo colgando por detrás, a modo de cola, metido bajo el jersey. Si Shere Khan consigue quitárselo en tres minutos, gana el juego; si no, ganan los lobos.

2. Segunda dentellada

Akela · Baloo · Bagheera · El lobezno · El saludo · La insignia · La danza de Tabaqui · Pronunciación de los nombres de la selva

Ahora quiero contaros algo más sobre Mowgli y la manada de la selva. ¿Os acordáis de quiénes eran los animales principales?

Akela

Akela era el sabio Viejo Lobo, cabeza de la manada, que presidía el Consejo de la Roca y vigilaba a los lobos pequeños para que cumplieran la Ley de la Manada. Era como el hombre maduro que enseña a los jóvenes lo que tienen que hacer para mantenerse fuertes y útiles.

Akela es una palabra india que significa «el que está solo». Solo puede haber un Jefe de Manada que la dirija, igual que Akela estaba solo en la Roca del Consejo. Si hubiera muchos jefes en la Manada, podría ocurrir que cada uno intentara hacer cosas distintas, y los Lobatos seguirían unas veces a unos y otras a otros. Al final, la Manada acabaría como la manada

a y siguieron a diferentes jefes. No pasó mucho tiempo antes de que uno quedara cojo por haber caído en una trampa, otro tuviera las patas atravesadas por una bala y otros anduvieran flacos por haber comido cosas que no debían, mientras otros se habían perdido.

Si todos hubieran seguido a Akela, que era el jefe de la manada, nada de esto les habría pasado. Shere Khan era el tigre tramposo, todo rayas, dientes y garras; pero, como la mayoría de los muchachos fanfarrones, no tenía un corazón valiente cuando alguien le plantaba cara.

Tabaqui

Tabaqui era el insignificante chacal que intentaba hacer amigos adulando a todo el mundo, aunque en realidad lo único que buscaba era conseguir sus sobras. Hay muchísimos muchachuelos como Tabaqui, que se arrastran y se pegan a otros con la esperanza de que les regalen cosas, en lugar de trabajar para conseguirlas.

Ya veis, pues, que los animales de la selva se parecen mucho a las personas en su manera de ser.

Baloo y Bagheera

Pero en la selva hay más animales, de los que todavía no os he hablado.

Cuando llevaron a Mowgli a la Roca del Consejo, tenía que convertirse en uno de la manada, lo que significaba que debía aprender sus leyes y costumbres y llegar a ser un verdadero miembro de ella. Por eso, al viejo Baloo, el oso, que era sabio aunque gordo y dormilón, le encargaron que le enseñara las leyes. Bagheera, la gran pantera negra, fuerte y lista, se encargó de enseñarle a cazar y a trabajar en la selva.



Nombres de la selva

Espero que también vosotros, en vuestra Manada, aprendáis a llamar Akela a vuestro Jefe de Manada, porque él es vuestro guía. Si hay otros mayores que le ayuden, los llamaréis Baloo y Bagheera. Cuando habléis de todos ellos juntos, llamadlos los Viejos Lobos.

¿Y por qué no dar también nombres de la selva a los Lobatos de vuestra Manada?

Al Seisenero de los Lobos Grises, por ejemplo, se le puede llamar Hermano Gris; al Lobato más alegre, Rikki-tikki-tavi, o simplemente Riki. El secretario de la Manada se llamará Sahí (el puercoespín).

El lobezno

Al muchacho que quiere ser Lobato se le llama lobezno hasta que aprende las Leyes de la Manada, la Promesa, la Bandera, la Insignia, el Lema, el Uniforme, el Saludo y el Gran Clamor, junto con su significado. Entonces se le admite como Parchetierno y lleva el uniforme de los Lobatos.

Se le llama Parchetierno porque, cuando sale a cazar o a jugar en la selva, no sabe cómo hacerlo: se pierde, se cansa enseguida y sus pobres pies, o parches, acaban maltrechos. Pero en cuanto aprende algunas de las cosas que saben los mayores, se convierte en un Lobato de pura sangre.

El saludo

Es la seña secreta con la que los Lobatos saludan a su Jefe de Manada, a otros Lobatos y a los scouts.

Ya habéis aprendido el gran saludo que se usa en el Gran Clamor para saludar al Viejo Lobo; pero si os encontráis a Akela en cualquier otro momento, deberéis usar el saludo ordinario, que se hace así: con la mano derecha levantada a la altura de la cabeza, de modo que el índice toque la gorra.



¿Por qué hay que llevar dos dedos hacia arriba? Porque ya sabéis cómo es la cabeza de un lobo, con sus dos orejas tiesas, y precisamente esa cabeza es la que se usa como insignia de los Lobatos.



Los dos dedos del saludo representan las dos orejas del lobo.



Cuando os encontréis con otro Lobato, con un scout o con cualquier persona que lleve la insignia de los scouts o de los Lobatos, debéis saludarla.



Los Lobatos se saludan entre sí, y saludan a los demás miembros del Movimiento, dándose la mano izquierda.

Las dos orejas de la cabeza de lobo, que es la insignia de los Lobatos, y los dos dedos de la seña recuerdan constantemente al Lobato las dos partes de su Promesa.

La danza de Tabaqui

Tabaqui es el chacal, un individuo rastrero. Le da miedo estar solo, así que nunca se separa de los otros chacales, sus compañeros. Intenta aparentar que es un lobo, pero nunca sale a buscar su comida como el lobo, sino que la mendiga o se la roba a otros. Cuando la consigue, no da las gracias; al contrario, salta de un lado a otro, espanta la caza y se vuelve insoportable. Hay muchos muchachos como Tabaqui, que van de acá para allá gritando y haciéndose odiosos, molestando a todo el mundo y dispuestos a mendigar una moneda o un bocado, pero nunca a trabajar. Siempre están

listos para burlarse de otros o ponerlos en ridículo cuando están tan lejos que no les pueden hacer nada, porque en realidad son unos cobardes.

Espero que ningún Lobato se merezca nunca que lo llamen Tabaqui.

Shere Khan era el tigre de aspecto feroz, pero tramposo. No era lo bastante hábil para cazar ninguna presa, así que se conformaba con ir a los poblados y matar corderos y cabras, e incluso ancianos indefensos si los encontraba dormidos, porque los hombres le daban mucho miedo.

Los Tabaqui tenían en gran estima a Shere Khan. Lo seguían a todas partes y, aunque él los engañaba siempre, le decían que era el rey de la selva y que no había nada mejor que él en toda la Tierra.

Por supuesto, solo lo hacían para que les diera un bocado de su comida. Yo he conocido a muchos Shere Khan entre los muchachos de aspecto feroz, que se pasaban la vida engañando a los más pequeños para conseguir que hicieran lo que ellos querían; pero en cuanto alguien, por pequeño que fuera, les plantaba cara, resultaban unos tremendos cobardes.

Juego: La danza de Tabaqui

Para la danza de Tabaqui, la Manada se divide en dos grupos. La mitad de los Lobatos, con un jefe que hace de Shere Khan, son los Tabaqui, y la otra mitad son los lobos, que, por supuesto, tienen a Mowgli con ellos.

Primero representan su papel los Tabaqui y Shere Khan, mientras los lobos descansan y esperan en un extremo de la sala (o del campo).

Los chacales forman un círculo alrededor de Shere Khan, que se pasea orgulloso por el centro, fanfarroneando todo lo que puede y como retando a todos y cada uno a pelear con él, mientras dice: «Yo soy Shere Khan, el Tigre Rey». Y los chacales, mientras giran a su alrededor, murmuran: «Chacal, chacal».

De pronto, uno de los Tabaqui sale del círculo, se arrastra hasta Shere Khan y le hace una profunda reverencia. Shere Khan, solo por divertirse, le suelta una patada a su seguidor. El chacal esquiva el golpe, hace otra profunda reverencia, como diciendo «gracias», y vuelve corriendo a su sitio. Mientras ha estado a la vista de Shere Khan se ha portado así, pero en cuanto queda a la espalda del tigre cambia por completo: deja de hacer reverencias y le hace una mueca.

«Bonito grupo de Lobatos, ¿verdad?». Pero esperad. Los lobos empiezan a moverse. Se lanzan sobre los Tabaqui y cada uno atrapa a uno de esos animales rastreros. Cuando el ruido y la pelea han terminado y los lobos descansan otra vez tranquilos con sus prisioneros, Shere Khan, que se ha puesto un poco nervioso con el alboroto, mira a su alrededor, ve que está solo y piensa: «Soy todavía más grande de lo que creía». Y ruge: «¡Soy Shere Khan, el Tigre Rey!», con la esperanza de que lo oigan los habitantes de la selva y se lo crean. Puede que los habitantes de la selva se lo crean, pero Mowgli siempre ha sabido que el tigre no es más que un fanfarrón cobarde, y ahora avanza hacia él muy despacio, con un brazo extendido (señalándolo con el dedo) y los ojos clavados en los del tigre. Shere Khan no puede sostener la mirada del hombre, siente miedo y, aunque sigue diciendo que es el Tigre Rey, se va achicando hasta tumbarse a los pies de Mowgli.



Con esto termina la danza, y toda la Manada corre a formar el Círculo de Parada.

Quizá os parezca una danza difícil, pero de verdad vale la pena enseñarla, porque los verdaderos Lobatos la hacen muy interesante y expresiva.

Otros, claro, la estropean porque no se meten en su papel. Todo el éxito depende de una cosa: de que en la Manada haya verdaderos Lobatos, que detesten a los presuntuosos, o, por el contrario, de que nadie se haya tomado siquiera la molestia de pensar en ellos.

Pronunciación de los nombres de la selva

Algunos nombres de *El libro de la selva* son difíciles de pronunciar, así que intentaré ayudaros:

- Akela: A-que-la.
- Bagheera: Ba-gui-ra.
- Banderlog: Ban-der-log.
- Kaa: se pronuncia «car», pero haciendo sonar la erre apenas.
- Mowgli: Mou-gli.
- Shere Khan: Sher-can.
- Tabaqui: Ta-ba-qui.

Juego: Tirar el tarugo

Se pone de pie un trozo de madera, de modo que tenga unos sesenta centímetros de alto y que un muchacho pueda derribarlo o saltarlo con facilidad; si no hay otra cosa, puede usarse un balón de fútbol.

Los Lobatos forman un círculo a su alrededor, cogidos de las manos, y, tirando unos de otros, tratan de conseguir que alguno toque el tarugo y lo derribe. Si lo consiguen, el que lo ha derribado sale del círculo. Gana el último que queda.

3. Tercera dentellada

Ley de la Manada · Danzas de Baloo y de Bagheera · El Día de la Madre



El Lobato aprende su trabajo

¿Habéis leído el libro *Colmillo Blanco* (*White Fang*), de Jack London?

Es muy bonito y describe la vida de un lobo joven. Cuenta cómo un lobato pequeño salió de la cueva donde vivía su madre y aprendió a hacer muchas cosas.

Una ardilla que corría alrededor de la base de un árbol se le acercó de repente y le dio un susto terrible. El lobato se agazapó y gruñó, pero la ardilla se asustó tanto como él y trepó rápidamente al árbol, con lo que quedó fuera de su alcance.

Más tarde intentó cazar una chocha, pero esta le picó en la nariz y también lo asustó.

Después, su madre le enseñó a tumbarse en el suelo y a acechar a su presa, quieto y con paciencia, para lanzar la dentellada con la rapidez del rayo. Intentando cazar un puercoespín, recibió una lección magnífica, tan buena como la mejor que puede recibir un Lobato.

El puercoespín, en cuanto se alarma, se enrosca y sus púas apuntan en todas direcciones; y de un golpe de cola puede clavar algunas de esas afiladas flechas en la cara o en el hocico de un lobo o de cualquier otro animal que lo ataque.

Un lobo viejo que ha salido herido así no vuelve a arriesgarse. Sabe que tiene que quedarse quieto, sin moverse, casi sin respirar, quizá durante una hora, hasta que el puercoespín, creyendo que no hay moros en la costa, empiece a desenroscarse despacio, muy despacio y con precaución.

Así, el señor Lobo lo observa y espera hasta que el animal se ha desenroscado del todo, y entonces lo ataca de repente, hiriéndolo en los costados, que están sin protección, antes de que pueda volver a enroscarse.



Cuando tengáis por delante una gran dificultad, pensad en el lobo y el puercoespín, y no tengáis prisa por resolverla. Tened paciencia, como aquel nativo de la costa occidental de África que, cuando intentaba atrapar a un mono, decía: «No sirve de nada correr detrás de él para cogerlo. No, señor: despacito, despacito es como se atrapa al mono».

En *Colmillo Blanco*, unos indios capturan al joven lobo, que acaba bastante domesticado a fuerza de vivir con ellos. Pero cuando llega el hambre y las tribus no tienen comida que dar a la multitud de perros del campamento, estos pobres animales tienen que adentrarse en el bosque para buscarse algo que comer por su cuenta. Y como son perros civilizados, acostumbrados a que les den de comer, no saben cómo conseguirlo, y la mayoría mueren de hambre y se los comen los lobos.

Pero Colmillo Blanco, que había empezado su vida como lobato, supo cazar por sí mismo, y así conservó la vida y la salud. Hasta que un

día le llegó el olor de la carne asada al fuego; entonces se dio cuenta del hambre que había pasado y volvió con sus amos.

Con los lobos pasa algo muy parecido a lo que les pasa a los muchachos cuando entran en la vida. Si de niños no han aprendido a cuidar de sí mismos y a salir adelante solos, no tendrán éxito; en cambio, los que, como los Lobatos y los scouts, han aprendido a ejercitarse en todas las pequeñas tareas para vencer dificultades, tendrán un éxito completo.

Por eso, procurad aprender todo lo posible mientras seáis Lobatos. Intentad superar todas vuestras pruebas y ganar las especialidades que se conceden a los que son hábiles en el juego. Seguro que os serán útiles más adelante, cuando queráis ser verdaderos scouts.

He observado a familias de lobos en su vida diaria. Los dos padres van delante y los pequeños detrás, siguiendo sus huellas. Es completamente cierto que los lobos adultos enseñan con mucho cuidado a sus lobatos las tareas que más tarde los convierten en cazadores espléndidos, a los que ni siquiera el hombre consigue igualar. Son los más inteligentes y listos de todos los animales de la selva; por eso, los scouts que demuestran ser los mejores reciben, muy acertadamente, el nombre de lobos.



El Lobato es obediente

Hay muchísimas cosas que los lobos enseñan a sus lobatos y que los Lobatos humanos también pueden aprender perfectamente.

Si observáis a los lobatos cuando juegan a cazar mariposas, veréis que tropiezan unos con otros mientras juegan.

Alguno se aleja más en busca de aventuras.

Mientras tanto, la loba madre se ha quedado cerca de ellos, con la cabeza apoyada entre las patas delanteras. De pronto levanta la cabeza para mirar al que se ha alejado. Este se detiene, la ve y, un instante después, vuelve corriendo. No ha oído nada, ni el menor ruido; pero aquel joven lobato sabe muy bien lo que su madre quiere de él y lo hace inmediatamente. Eso es lo que se llama obediencia.

Eso mismo puede hacer el Lobato humano: ver lo que se espera de él y hacerlo sin esperar a que se lo digan o se lo manden.

Así es como los lobos, cuando crecen, llegan a ser buenos cazadores. La manada trabaja unida y obedece las órdenes del Lobo Jefe. Cuando salen a cazar un ciervo u otra pieza, a cada uno le gustaría atraparla y comérsela él solo, pero el Lobo Jefe no lo permite. En la manada, cada uno tiene un deber distinto que cumplir, igual que cada jugador de un equipo de fútbol. Los que encuentran primero al ciervo tienen que correr rápidamente para ponerse delante de él e impedir que llegue al refugio hacia el que intenta dirigirse. Los que vienen detrás corren sin precipitarse para que, si los de delante se cansan, puedan relevarlos y herir o matar al ciervo.

Si el ciervo es bravo y tiene cuernos, o se protege con una roca a la espalda, forman un círculo a su alrededor y se sientan con toda calma a esperar su oportunidad.

Uno o dos hacen como que lo atacan, y cuando el ciervo corre tras ellos, algunos de los otros se le echan encima y lo atrapan por detrás.

Cuando cazan animales astutos, algunos de la manada los siguen despacio, sin hacerlos correr demasiado, porque podría escapárseles alguno. Pero mientras van despacio, envían por delante a uno o dos de sus mejores

ue. El animal perseguido, pensando que sus únicos enemigos son los que le siguen, se olvida de mirar con cuidado hacia delante, y de pronto lo atacan sus nuevos enemigos, que casi siempre acaban con él.

Ya veis que todos los lobos de una manada tienen un papel que cumplir; todos obedecen los deseos del Lobo Jefe, exactamente igual que los jugadores de un equipo de fútbol obedecen los deseos de su capitán. Este no tiene que gritarles las órdenes.

Cuando jugáis al fútbol, no esperáis a que el capitán os diga cuándo tenéis que correr o pasar el balón a otro: todo eso lo hacéis sin que os lo manden, porque sabéis lo que el capitán quiere de vosotros. Vosotros «jugáis vuestro juego», no solo para divertiros, sino para ayudar a los vuestros a ganar.

Al fin y al cabo, ese es el principal deber de un scout: «jugar su juego».

La Ley de la Manada

1. El Lobato escucha y obedece al Viejo Lobo.

En la selva, el Viejo Lobo es inteligente y sabe qué es lo mejor para tener éxito en la caza; por eso, todos los lobatos le obedecen siempre con prontitud. Y aunque el Viejo Lobo no esté presente, los lobatos cumplen sus órdenes, porque el deber de cada lobato de la manada es jugar el juego con honradez.

Así ocurre también en nuestras Manadas. El Lobato obedece las órdenes de su padre, de su madre o de su maestro; lo vean o no lo vean, se puede confiar en que siempre hará todo lo que pueda por cumplir los deseos de sus mayores.

2. El Lobato se vence a sí mismo.

Cuando el lobo pequeño anda intentando cazar una liebre para comer, o para su manada, puede que se canse y quiera dejar la caza; pero si es un buen lobo, no piensa en sí mismo y sigue cazando hasta el final, poniendo todo su empeño e insistiendo una y otra vez. Al final se dará cuenta de que la liebre está tan cansada como él, y conseguirá su comida.

Lo mismo ocurre en nuestras Manadas. El Lobato puede tener una tarea que cumplir, por ejemplo saltar o aprender a nadar, que quizá le parezca difícil o pesada, y si pudiera hacer su voluntad, preferiría no hacerla. Pero como el Lobato no se escucha a sí mismo, seguirá haciendo lo que se le ha mandado e intentándolo una y otra vez; hará «todo lo que pueda» y al final lo conseguirá.

Cuando volváis a casa, intentad recordar lo que habéis aprendido, porque como Lobatos tendréis que practicarlo constantemente; sobre todo, lo siguiente:

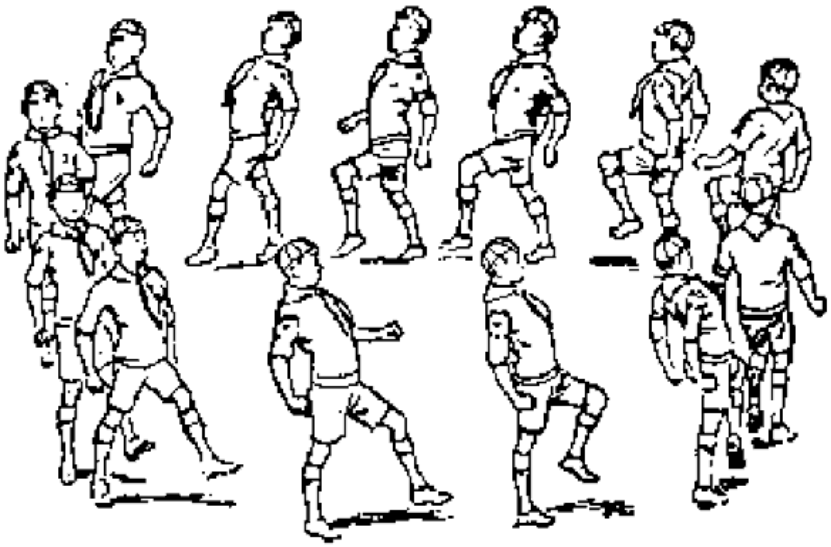
- El Círculo de la Roca y el Círculo del Consejo.
- El Gran Clamor.
- El saludo del Lobato.
- Las dos Leyes del Lobato, la divisa y las máximas.
- La insignia.
- La bandera.

Juego: La danza de Baloo

Ahora formaremos el Círculo del Consejo y ensayaremos la danza de Baloo, el oso. En *El libro de la selva*, este es el animal que enseñó a Mowgli la Ley de la Selva. Era un viejo bonachón, algo así como un policía grandullón. Por eso, cuando se da la orden «¡Baloo!», todos los Lobatos giran a

la derecha y siguen al que va delante, caminando despacio, erguidos y con aire de orgullo, con el pecho fuera, los hombros hacia atrás y la barbilla alta, mirando a derecha e izquierda con arrogancia; y mientras caminan, van recitando en voz alta las dos Leyes del Lobato para que todo el mundo las conozca: «El Lobato obedece al Viejo Lobo. El Lobato no se escucha a sí mismo».

A la señal del Jefe de Manada, o a la orden de alto, los Lobatos se detienen al instante, giran sobre los talones para quedar de frente al centro del círculo y se quedan en posición de «¡Alerta!», esperando nuevas órdenes. (Si se quiere hacer esta danza con música, se puede tocar la pieza *The Teddy Bears' Picnic* o el «Coro de los policías» de la obra *Los piratas de Penzance*).



Bagheera

Bagheera era la pantera negra que podía trepar a los árboles o arrastrarse en silencio sin ser vista, aprovechando las sombras de la noche. Era una cazadora trabajadora y hábil, valiente y resistente.

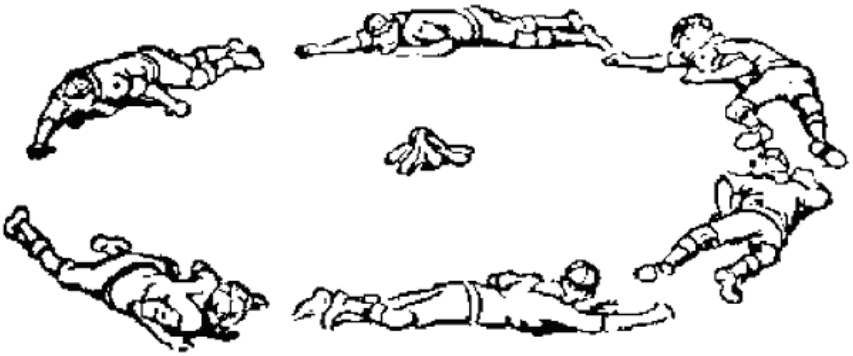
Aunque podía ser fiera y temible si quería, tenía buen corazón, y enseñó a Mowgli a cazar y a conseguir su comida.

Juego: La danza de Bagheera

En la danza de Bagheera, cada Lobato avanza arrastrándose y volviendo la cabeza a derecha e izquierda en busca de una presa. De repente fingen ver una pieza: cada Lobato se agazapa y vuelve la cabeza hacia el centro del círculo, imaginando que allí hay un ciervo comiendo.

Para que no los vean, se ponen en silencio a cuatro patas, de cara al centro, y retroceden arrastrándose unos pasos, alejándose del ciervo para no asustarlo.

Luego cada Lobato empieza a arrastrarse despacio hacia el centro. A medida que se acercan, procuran pegarse más al suelo e ir más despacio. Cuando están todos muy cerca, se tumban en el suelo y esperan la orden: «¡Ahora!». Entonces saltan hacia delante sobre el ciervo imaginario, lo agarran dando un grito y lo despedazan. Después vuelven hacia fuera y regresan dando saltos a sus sitios en el Círculo del Consejo, llevándose y comiéndose trozos imaginarios de carne de ciervo.



Durante la danza, todos los Lobatos deben estar pendientes de Akela y hacer al instante lo mismo que él.

El Día de la Madre

Una de las primeras Manadas que obtuvo buenos resultados fue la número 1 de Westminster, que adoptó como jefe a mi hijo Peter, que solo tenía unos meses. Una vez mi hijo acudió a la Manada y desfiló al frente de sus filas... ¡en brazos de su niñera!

Creo que una de las personas que presenció aquella escena con más interés fue mi anciana madre, que tenía noventa años. Cuando los Lobatos la saludaron con tres hurras mientras estaba sentada junto a la ventana, se emocionó muchísimo y me dijo cuánto deseaba mostrar a los Lobatos su agradecimiento. Sentía que, si ellos dependían de su nieto, también eran sus nietos.

Hablando de mi madre, quiero recordar a los Lobatos una vieja costumbre inglesa que deberían conservar como parte de sus deberes hacia

sus padres, los Viejos Lobos de la primera Ley de la Manada. Es esta: un día al año, cada uno honra a su madre.

Para cumplirla, lo que tenéis que hacer es dar o enviar a vuestra madre un pequeño regalo, como muestra de respetuoso cariño.

Si ha muerto, podéis poner unas flores en su tumba o, si estáis lejos del lugar donde está enterrada, enviar algún donativo al párroco para que él ponga las flores en vuestro nombre, o hacer alguna cosa que sepáis que a ella le gustaría que hicierais.

En cualquier caso, debéis pensar en ella y honrarla, porque ella os trajo al mundo, os crio y os educó. Intentad hacer cosas que la hagan sentirse orgullosa de su hijo, y nunca hagáis nada que le cause dolor o vergüenza. Ella ha hecho mucho por vosotros; haced vosotros algo por ella.

Centinela alerta

Recordad la historia de aquel joven soldado francés que estaba de guardia en un bosque, una noche oscura, y que de repente se vio rodeado por el enemigo. Tenía una bayoneta apoyada en el pecho y una voz le dijo al oído: «Una palabra y es usted hombre muerto». Si se quedaba quieto y no hacía nada, salvaba la vida; pero tomó aliento y dio la voz de alarma con todas sus fuerzas. Mientras agonizaba tendido en el suelo, oyó el ruido del regimiento, que corría a tomar las armas; sabía que con el sacrificio de su vida había salvado a sus compañeros, y por eso murió feliz.

Del mismo modo, todo explorador, soldado o scout tiene que estar preparado, como el joven francés, para morir por los suyos.

A menudo también tendréis que hacer trabajos pesados y aburridos que no os reportan ningún provecho propio.

Al final de una jornada, con los pies cansados y el cuerpo dolorido, tendréis que hacer guardia alrededor del campamento mientras vuestros

amigos duermen.

Por muy muertos de cansancio que estéis, tendréis que permanecer alerta para que no os sorprendan los enemigos, las fieras u otros peligros, porque sabéis que vuestros compañeros duermen confiados en que vosotros vigiláis.

Ni se os ocurra despertar al centinela del turno siguiente un minuto antes de la hora, porque un buen scout nunca esquiva su deber; al contrario, procura aumentar su parte de trabajo en beneficio de los demás.

Para este scout tanto da arriesgar la vida por sus compañeros como fregar los cacharros después de la cena. Un scout está preparado y dispuesto a hacer las cosas que otros evitarían refunfuñando: «Eso no me toca a mí».

Del mismo modo, un Lobato, en casa, está dispuesto a hacer su trabajo en favor de la Manada: fregar el suelo de la cueva, cambiar la camisa de la lámpara de gas o cualquier otra cosa que haga falta.

Juego: Centinela alerta

Este es un juego en el que un muchacho hace de centinela alerta mientras los demás se dedican a tareas más activas y entretenidas. Lo hace porque es su deber.

En este juego participan dos Seisenas. Los Lobatos de un bando se ponen alrededor del brazo unas tiras de tela roja, y los del otro, de tela azul. A uno de los Lobatos rojos se le asigna un sitio donde se le pueda ver desde todas partes; tendrá que pasear de un lado a otro en un espacio de diez metros.

Lleva colgados del cuello, uno sobre el pecho y otro sobre la espalda, como un hombre anuncio, unos cartones cuadrados de treinta centíme-

ela completa diez vueltas, cambia el dibujo por otro. Tiene seis cartones, cada uno con un dibujo diferente.



Los Lobatos azules tienen que acercarse arrastrándose sin que los vean y anotar cada dibujo a medida que vayan apareciendo por turno.

Después, un Lobato azul hace de centinela alerta con sus dibujos, y los Lobatos rojos hacen de espías y escriben sus informes. Los centinelas no hacen otra cosa que pasear de un lado a otro cambiando sus cartones, pero los demás miembros de las Seisenas pueden capturarse unos a otros arrancándose las tiras de los brazos.

En cuanto un muchacho pierde sus tiras, se le considera muerto y queda fuera del juego. No hay ninguna limitación sobre el lugar donde pueden colocarse los muchachos. Akela decide cuántos Lobatos deben quedarse como capturadores y cuántos como espías del centinela.

enemigo para leer sus señales.

Al final del juego, el juez recoge los informes y cuenta cuántos están bien. Cada uno de los seis dibujos que un Lobato haya anotado correctamente en su informe vale un punto para su bando. Los Lobatos se comprometen por su honor a no comparar sus informes con los de los demás. Algunos pensaréis que hacer de centinela alerta es muy aburrido; pero es una buena práctica aprender a hacer la parte del trabajo que a uno le toca, aunque no sea divertida. El centinela se limitará a decir: «Es parte de mi trabajo del día».

Los verdaderos lobos «juegan el juego»

Hasta las fieras como los lobos tienen el sentido del deber de jugar el juego por el bien de los demás.

Por ejemplo, un lobo se adentra en una zona de bosque y la recorre con cuidado, de un lado a otro, en silencio, superando las dificultades que encuentra y espantando a los conejos, a los ciervos y a los pájaros, sin intentar perseguirlos ni atraparlos.

En el otro extremo del bosque, cerca del sitio por donde saldrán los animales, los otros lobos esperan escondidos y tranquilos hasta que la caza queda a su alcance y pueden atraparla. Si un lobo es capaz de demostrar que no es egoísta y que hace su trabajo en beneficio de los demás, vosotros, lobos humanos, podéis hacer lo mismo con vuestros compañeros: jugar el juego en beneficio de ellos, aunque os cueste algo a vosotros.

4. Cuarta dentellada



Los Bander-log · La Promesa del Lobato · La danza del hambre de Kaa

Los Bander-log

Hace mucho tiempo, cuando fui a la India por primera vez, mi hermano mayor, que ya había estado allí, me enseñó la manera correcta de dirigirse a un caballero indio: «Choop u bunder ke butch jao», que según él significaba «Buenos días, señor».

Cuando usé esta frase con los caballeros indios, vi que no les gustaba nada. Entonces me informé mejor de lo que significaba y descubrí que no quería decir «buenos días»: lo que yo les estaba diciendo era «¡Cállese, hijo de mono, y lárguese!».

En vuestro país podéis llamar «monito» a un muchacho y no pasa nada; pero en la India, llamar mono a un hombre es el peor insulto que se le puede hacer.

Puede que alguno de vosotros haya tenido la suerte de leer los cuentos de Rudyard Kipling reunidos en *El libro de la selva*. Uno de ellos cuenta la aventura de Mowgli con los monos, los Bander-log. Mowgli, el niño

criado por los lobos, se ha convertido en miembro de la manada y, por tanto, es muy amigo de los animales de la selva.

Una vez les dijo a Baloo, el oso, y a Bagheera, la pantera, que le gustaban los Bander-log porque eran muy activos y alegres. Pero Baloo le explicó que estaba equivocado y que no debía tener tratos con ellos. Los Bander-log no tienen una Ley como los lobos: solo hablan de lo que han oído contar a otros; se creen muy graciosos y listos, pero no saben nada y son bobos; anuncian a bombo y platillo lo que van a hacer y nunca hacen nada; hablan mucho en lugar de trabajar, y son malos y sucios.

Nadie en la selva quiere saber nada de ellos. Son cobardes y se suben a los árboles para tirar cocos y palos a los animales heridos. Nunca se acuerdan de nada; siempre están pensando en hacerse unas leyes, pero se les olvidan una y otra vez sus propósitos.

Yo creo que a menudo nos encontramos con niños que deberían estar entre los Bander-log, porque hablan mucho y hacen poco; son sucios y desaliñados; son cobardes, no obedecen ninguna ley y no tienen disciplina, como la tienen los lobos.

Cómo los monos se llevaron a Mowgli

Un día, los Bander-log se apoderaron de Mowgli. Lo habían estado observando entre los árboles mientras construía una casita de ramas y enredaderas para refugiarse, y pensaron que les vendría muy bien capturarlo para que les enseñara a construir casas. Mientras dormía, se acercaron arrastrándose y dos de los más fuertes lo agarraron por los brazos, lo subieron a las copas de los árboles y corrieron con él kilómetros y kilómetros, saltando de árbol en árbol, llevándoselo lejos de sus amigos y arrastrándolo por las ramas. De vez en cuando, Mowgli alcanzaba a ver trozos

de suelo, muy abajo, entre las hojas. A veces saltaban con él por encima de claros, de un árbol a otro, y se paraban en una rama que se balanceaba.

Con un grito y un brinco se lanzaban al aire, saltando de un lado a otro, hacia arriba y hacia abajo, y se colgaban con las manos de las ramas bajas del árbol siguiente.

Así, entre saltos y gritos, la tribu entera de los Bander-log recorrió un largo trecho de árbol en árbol, llevando prisionero a Mowgli.

Mowgli da la Llamada de la Selva

Mientras se lo llevaban, Mowgli iba dando la Llamada de la Selva para pedir ayuda a sus amigos los animales. Arriba, en el cielo, Chil, el milano, se dio cuenta de lo que pasaba, se fijó en adónde lo llevaban los monos y avisó a Baloo y a Bagheera.

Los dos se abrieron paso por la espesura lo mejor que pudieron, en la dirección por la que los monos se habían llevado a Mowgli; pero Baloo ya era viejo y no podía ir tan deprisa como los Bander-log.

Por el camino se encontraron con Kaa, la gran serpiente pitón de nueve metros de largo. Kaa tenía buen fondo, aunque era muy lenta; estaba deseando comer, así que fue fácil convencerla de que les ayudara a cazar a los Bander-log. Además, Bagheera le contó que los monos habían hablado de ella con desprecio y la habían llamado «gusano de tierra amarillo y sin patas».

La vieja Kaa no se alteraba con facilidad; pero esta falta de respeto la puso furiosa, de modo que, cuando Baloo le preguntó: «¿Vienes a ayudarnos a atrapar a los monos?», contestó: «Iré, sobre todo porque me han llamado gusano amarillo. Conque gusano, ¿eh?».

Ya con Kaa dispuesta a unirse a ellos, Baloo, Bagheera y la serpiente se pusieron en camino hacia una ciudad en ruinas donde vivían los monos, a

los que les gustaba hacer la comedia de que eran hombres.

Bagheera, impaciente, se adelantó a los otros dos y, al ver a los monos reunidos alrededor de Mowgli, se lanzó sobre ellos y los atacó sin pensarlo. Pero eran miles: se le echaron encima enseguida y la acorralaron hasta obligarla a refugiarse en un pozo profundo lleno de agua. Mientras tanto, llegó Baloo y también los atacó.

Fue una lucha gloriosa. Pero, para asegurarse de que nadie les quitaría a Mowgli, los monos lo subieron al tejado de un pequeño pabellón de verano y lo dejaron caer por un agujero a un lugar del que no había salida, porque estaba lleno de culebras venenosas. Pero él, rápidamente, silbó la señal que usan las serpientes en la selva y así se las ganó como amigas, de modo que ya no le hicieron ningún daño.

Kaa hace el rescate

A Bagheera y a Baloo la lucha les estaba costando mucho y ya llevaban la peor parte cuando apareció la vieja Kaa. Haciendo acopio de todas sus fuerzas, se lanzó sobre la banda de monos, repartiendo golpes con su dura cabeza a derecha e izquierda y aterrorizándolos con sus silbidos. Todos los monos saben que su carne es la que más les gusta a las serpientes; así que, presos de un terror inmenso, echaron a correr. Los tres animales amigos fueron enseguida a sacar a Mowgli de su prisión, pero fue Kaa quien logró rescatarlo: abrió con la cabeza un agujero en la pared, y por allí pudo escapar Mowgli. Luego, Kaa empezó a hacer una serie de contorsiones, dando curiosas vueltas en campo abierto mientras silbaba. Los monos, que se habían ido reuniendo en las copas de los árboles, se figuraron que iba a bailar la Danza del Hambre. A medida que se enroscaba y giraba sobre sí misma, los monos no podían resistir la tentación de mirarla, hasta tal punto que perdieron el dominio de sí mismos. Entonces ella les pidió

que se acercaran, y ellos fueron acercándose poco a poco, hasta que los tuvo tan cerca que pudo atrapar a los que quiso, triturarlos entre sus poderosos anillos y comérselos para saciar su hambre. Así terminó la aventura de Mowgli con los Bander-log.

La Promesa del Lobato

«Saber de memoria, entender y practicar en la vida la Promesa...»

No creo que haya ningún niño que quiera ser de los Bander-log, es decir, que quiera ser un niño tonto que se pasa la vida sin hacer ningún trabajo de provecho, sin divertirse con juegos útiles y sin leyes que obedecer. Los Lobatos no son así: tienen deberes que cumplir dentro de la Manada y se divierten con ellos todo lo que pueden, mucho más que los Bander-log, porque se dedican a juegos con sus reglas y su trabajo sirve para algo.

Igual que los scouts, un muchacho tiene que hacer una Promesa antes de convertirse en Lobato. Es esta:

> «Prometo hacer siempre lo mejor por cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, observar la Ley de la Manada y hacer una Buena Acción a alguien cada día».

Cuando alguien promete hacer algo, quiere decir que sería terriblemente deshonroso para él descuidarlo u olvidarlo. Dicho de otro modo: cuando un Lobato promete hacer algo, se puede estar completamente seguro de que lo hará.

Respecto a Dios. Cumplir con el deber para con Dios significa no olvidarse nunca de Él y tenerlo presente en todo lo que hacéis; si estáis haciendo algo malo y os acordáis de Dios, dejaréis de hacerlo inmediatamente. Os enseñan a bendecir la mesa antes de comer y a dar gracias después.

Pues bien, yo creo que también hay que dar gracias después de cualquier cosa que uno haya disfrutado, ya sea la comida, un buen trago o un día feliz. Si Dios os ha dado esos placeres, debéis darle las gracias a Él, igual que se las daríais a cualquier persona que os hubiera regalado algo que os gustara.

Respecto a la Patria. Ya os he contado que en la Manada todos los Lobatos obedecen al Viejo Lobo. Del mismo modo, en cada nación el pueblo forma una enorme Manada que tiene su jefe de Estado. Mientras todos reconozcamos su autoridad, nuestro trabajo saldrá bien, como sale bien la caza en la Manada o el partido de un equipo de fútbol cuando todos obedecen al capitán.

Si cada uno jugara a su manera, no habría reglas, pero tampoco habría éxito. Por eso, si todos jugamos el juego ayudándonos unos a otros, como quiere el presidente, nuestro país triunfará siempre.

Del mismo modo, como Lobatos, debéis obedecer a los Jefes de Manada y a vuestro Seisenero.

Respecto a la Ley. Todo juego tiene sus reglas, y si queréis jugar limpiamente, tenéis que obedecerlas.

En la próxima dentellada aprenderéis las Leyes del juego de los Lobatos.

La Buena Acción. Ahora veamos lo de hacer un favor a alguien cada día.

Los Lobatos tienen un método patentado para ser felices. ¿Cómo creéis que lo consiguen? ¿Corriendo de un lado a otro y jugando a juegos de Lobatos? ¿Yendo de acampada? ¿Explorando el campo? ¿Aprendiendo todo lo que se puede saber sobre los animales y las aves? Sí, los Lobatos hacen todo eso y con ello son felices; pero tienen un camino mejor, y muy sencillo: ser felices haciendo felices a los demás. Es decir, todos los días hacen un favor a alguien, sin que les importe quién sea (siempre que no sean

ellos mismos): un amigo o un desconocido, un hombre, una mujer o un niño. Aunque, como los caballeros de antaño, prefieren servir a una mujer o a un niño.

El favor no tiene por qué ser grande. Normalmente tendréis ocasión de hacer una buena acción en vuestra propia casa, por ejemplo ayudando en alguna tarea; o, si estáis fuera, ayudando a un chiquillo a cruzar la calle o algo parecido.

Estad siempre preparados para ayudar a alguien a llevar un bulto, ceder el asiento en el autobús lleno, indicar el camino a quien lo necesite, abrir la puerta para que pasen las señoras, ayudar a cruzar la calle a las ancianas, a los ciegos y a los niños, dar de beber a un perro o a un caballo sediento, o impedir que otros muchachos roben o destrocen los nidos de los pájaros.

Estas cosas, y cientos más como estas, son ejemplos de Buenas Acciones que cualquier Lobato puede hacer, y que debe hacer si quiere cumplir su Promesa de hacer un favor cada día.

No aceptéis nunca una recompensa por hacer una buena acción. Si habéis llevado un bulto pesado o habéis llamado un coche para una señora mayor y os ofrece dinero por ello, debéis saludar y decir: «Gracias, soy Lobato y es mi deber hacer una buena acción». Si aceptarais dinero, no habríais hecho una Buena Acción, sino solo un trabajo pagado.

Hay muchachos que, cuando hacen algún favor, lo pregonan por todas partes: se lo cuentan a otros muchachos, a sus padres y a sus amigos como si hubieran hecho algo nunca visto. Los Lobatos y los scouts no son así: guardan en silencio las buenas acciones que hacen.

Un día, a un anciano caballero amigo mío lo asaltó un ratero en un callejón; le dio un golpe en el estómago, le arrebató su reloj de oro y huyó con él. Había un scout cerca y, él solo, salió corriendo detrás del ladrón. No consiguió alcanzarlo, pero lo seguía tan de cerca que el hombre, pens-

ando que podían atraparlo con el reloj encima, lo tiró y siguió corriendo. El scout recogió el reloj y, como no podía atrapar al ladrón, volvió adonde estaba el anciano, le devolvió el reloj, llamó a un coche de alquiler, le ayudó a subir y se marchó sin decir quién era ni a qué Tropa pertenecía. Aquel caballero me pidió que buscara al muchacho para poder recompensarlo, pero nunca logré encontrarlo. El scout había cumplido con su deber sin presumir y sin decírselo a nadie. Lo había hecho porque era su deber, no porque esperara ninguna alabanza ni recompensa. Así lo hacen los scouts, y así lo hacen también los Lobatos.

Los Lobatos tienen los ojos bien abiertos

¿Os habéis fijado en lo que lleva un Lobato en la pañoleta? Tiene dos nudos. El de abajo lo hace el Lobato para acordarse de que tiene que hacer su Buena Acción del día. En cuanto la hace, deshace el nudo.

La sonrisa del Lobato

Hay otra cosa que, si tenéis los ojos abiertos como buenos Lobatos, ya habréis notado: en cualquier dibujo de un Lobato, el Lobato siempre sonríe. Y es que, si observáis a un lobo de verdad, o a un perro que ha estado jugando, veréis que tiene una sonrisa en la boca.

Del mismo modo, el Lobato debe sonreír siempre, aunque no tenga ganas de sonreír y muchas veces tenga más ganas de llorar. (Recordad que los Lobatos nunca lloran).

De hecho, los Lobatos sonríen siempre, aunque estén en un apuro, aunque tengan una pena o alguna dificultad, o aunque estén en peligro. Siempre sonríen y aguantan.

Eso es lo que hicieron nuestros soldados y marinos durante la guerra, y estoy seguro de que vosotros, los Lobatos, podéis hacer lo mismo.

Hace poco, a un niño muy pequeño llamado Francis Palmer, de la Manada de Lobatos del Grupo número 18 de Brístol, lo atropelló un coche, que le partió en dos la pierna izquierda y le hizo una herida grave en la cara.

El niño sufría mucho, pero los médicos y las enfermeras se quedaron muy sorprendidos de que no llorara ni se quejara. Uno de los médicos le preguntó qué le hacía ser tan valiente, y él contestó: «Soy Lobato, y no debo llorar».

Un Lobato japonés

La tarde del 1 de septiembre de 1923, después de un terrible terremoto en Japón, se reunió una multitud en la Tierra Reclamada, al pie del Morro de Yokohama. Toda aquella gente se había librado de la muerte cuando se derrumbaron las casas. Algunos no tenían ninguna herida, pero la mayoría tenían cortes, y varios estaban gravemente heridos. El capellán británico atendía a los más graves y procuraba levantar el ánimo de la gente. De repente vio a un niño pequeño tirado entre la hierba. Estaba intentando reconocerlo cuando el niño levantó una manita y le dijo con voz muy débil: «Aquí estoy, señor Strong; todos los demás están en el cielo». Todos los demás eran su padre, su madre, su institutriz y un amigo, aunque más tarde se supo que su madre se había salvado sin un rasguño. Aquel pequeño se llamaba Frank Purington; era un Lobato de nueve años, uno de los muchachos más listos de la colonia, y tenía el brazo derecho y el pie izquierdo destrozados.

Por fin vinieron a recogerlo para llevarlo a un bote y, al levantarlo, soltó un leve quejido, pero enseguida se sobrepuso: «No, no debo llorar. Soy

Lobato. Pero, por favor, tengan cuidado con mi brazo y mi pierna, que me duelen mucho». Lo llevaron con mucha suavidad hasta un bote y después a bordo del *Dongola*, y cuando por fin lo acostaron en su cama, explicó a quienes lo atendían cómo debían colocarlo para que no le dolieran las heridas. A la mañana siguiente, cuando el médico se acercó a verlo, le dijo: «No se preocupe por mí, doctor. Atienda a los demás; mi fin ya ha llegado». Poco después murió.

Volvamos a la selva y recordemos la historia de Kaa y los Bander-log.

Juego: La danza del hambre de Kaa, la serpiente pitón

Un Lobato hace de cabeza de Kaa y el resto de la Manada forma la cola detrás de él: cada uno pone las manos sobre los hombros del Lobato que tiene delante, y todos siguen a la cabeza adondequiera que vaya, moviéndose lo más despacio que puedan y llevando cada uno el paso del de delante. El que va en cabeza avanza lentamente, deslizándose y trazando en su recorrido un ocho; luego enrosca la cola en un círculo que se va cerrando poco a poco, hasta que da la vuelta y lo deshace en espiral.



Mientras dura la danza, todos los Lobatos silban mientras caminan de puntillas, sin hacer el menor ruido, de modo que el conjunto imite el ruido de una serpiente que se arrastra por la hierba; de vez en cuando lanzan un silbido más agudo, como hacen las serpientes para llamar a sus amigas.

Cuando Kaa ha terminado de enroscarse y desenroscarse, tal como se ha explicado, el guía grita: «¡Bander-log!». Al instante, la serpiente se deshace y cada Lobato corre por su lado, imitando a los monos.

Uno corre en una dirección como si tuviera un asunto urgente que atender, se para de golpe y se sienta mirando al cielo. Otro baila a cuatro patas, dando vueltas y más vueltas sin ningún propósito. Otro intenta agarrarse la cola. Otros trepan por ramas imaginarias y se sientan en ellas a rascarse. Uno se pone a correr trazando un ocho. Otro corre a cuatro patas hacia un enemigo imaginario y de repente se sienta a contemplar las estrellas. Otro corre detrás de su propia cola, camina unos cuantos pasos y luego vuelve a perseguirse la cola. Otro hace cabriolas, coge una paja imag-

inaria, la examina y vuelve a sus cabriolas. Otro mete la cabeza entre los talones y se sienta a rascarse. Otro camina muy deprisa como si fuera a un asunto importante; se detiene y, como ha olvidado adónde iba, se rasca la cabeza y vuelve a caminar deprisa en otra dirección, y así una y otra vez.

Todos hacen las bobadas que se les ocurran, exactamente como los monos, pero sin fijarse en lo que hacen los demás. Están ocupados todo el rato y van haciendo cosas distintas, una tras otra. Mientras tanto, no dejan de dar la llamada de los monos. El resultado debe ser un barullo en el que todos hacen tonterías sin ningún propósito mientras lanzan sin parar el grito de los monos: «¡Gurrukk, gurrukk, jau, jau, gurruk!».

De repente, el guía grita: «¡Kaa!», y los monos se quedan helados de espanto, porque saben muy bien lo que les hará ese terrible enemigo. El Lobato que hace de cabeza de Kaa se pone de pie con los brazos extendidos hacia delante y la cabeza agachada, y balancea lentamente el cuerpo de un lado a otro. Silba una vez, los monos dan sin querer un paso adelante y entonces la serpiente señala a uno de ellos.

La víctima, aterrorizada, pasa a gatas entre sus piernas, para indicar que se la ha tragado, y se coloca detrás del guía, con las manos sobre sus hombros, como en la primera parte de la danza. Así va engullendo uno tras otro hasta una docena de monos, que vuelven a formar el cuerpo de Kaa; los demás se van colocando despacio al final de la cola para completar el cuerpo de la serpiente. Cuando ya están todos reunidos, la serpiente avanza pesadamente formando un círculo y al final se tumba en el suelo y se duerme para digerir el buen banquete que se ha dado. Para hacerlo, los Lobatos se van tirando al suelo uno detrás de otro, empezando por el guía, y cada uno apoya la cabeza sobre el compañero que tiene delante. A la llamada de «¡Manada, Manada, Manada!», todos se ponen de pie de un salto, gritando la respuesta: «¡Manada!», y forman enseguida el Círculo de Parada.

5. Quinta dentellada



Los Buenos Chicos · Cómo haceros útiles · Juego del muchacho zulú · La danza de la muerte de Shere Khan

Los Buenos Chicos

«Doblar bien la ropa y demostrar a Akela que hace todo lo posible por tener limpios y ordenados su dormitorio y el local de la Manada».

Allá en la selva vivía la vieja lechuza, de ojos amarillos, grandes y redondos, con dos penachitos en la cabeza a modo de orejas. Los niños tontos le tenían miedo porque solo aparecía de noche, lanzando un ulular extraño que les sonaba a fantasmas; pero los niños de la selva sabían bien que era sabia y amable con todo el mundo. En el pueblo vivía un sastre que tenía dos hijos pequeños, Tomasito y Juanito. Vivían con él y con su anciana abuela, porque su madre había muerto. Aunque la abuela los quería mucho, siempre les estaba riñendo por vagos, olvidadizos y sucios. Cuando jugaban armaban un ruido infernal y lo ponían todo patas arriba: desordenaban los muebles, rompían la vajilla, destrozaban la ropa y se ponían hechos un asco. Nunca pensaban en las molestias y el trabajo que daban a los demás; solo pensaban en divertirse.

La abuela les contaba lo distinta que había sido aquella casa años atrás, cuando vivía en ella el Buen Chico. Los niños querían saber quién era el Buen Chico.

—El Buen Chico —les decía la abuela— era un duendecillo que venía a casa antes de que nadie se levantara: limpiaba la chimenea y encendía el fuego, traía el agua y preparaba el desayuno, ordenaba las habitaciones, quitaba las malas hierbas del jardín... En fin, hacía todas las tareas sin que nadie lo viera nunca, porque siempre se marchaba antes de que se levantara alguien. Era una bendición para todos: todo el mundo era feliz y la casa estaba reluciente y limpia.



Tomasito y Juanito quisieron saber cómo podrían conseguir un Buen Chico que viniera a ayudarles con las tareas de la casa y les ahorrara hacer todas esas cosas que su padre y su abuela siempre les estaban mandando.

Le rogaron a su abuela que les dijera cómo encontrar un Buen Chico, y ella les contestó que lo mejor era ir a buscar a la vieja y sabia lechuza y preguntárselo, porque seguramente lo sabía todo sobre los duendes y podría decirles dónde encontrar uno.

Así que Tomasito, el mayor, salió de casa cuando ya había oscurecido y, al oír cantar a la lechuza, imitó su canto, se acercó a ella y se pusieron a conversar. Tomasito le contó sus penas: lo pesado que se le hacía trabajar cuando quería jugar y las ganas que tenía de encontrar un Buen Chico que fuera a vivir a su casa, para no tener que hacer nunca más ningún trabajo y dedicarse a descansar.

—¡Uh, uh, uh! ¡Uh, uh, uh, uuuh! —dijo la vieja lechuza—. ¿Ves aquel estanque? Ve a la orilla del norte y, cuando la luna se refleje en el agua, da tres vueltas y di: «Hazme girar, dame vueltas y enséñame al duende. Miro en el estanque y...». Para saber las últimas palabras del verso, mira en el agua: allí encontrarás al Buen Chico, cuyo nombre completará el verso, si tú quieres.

Cuando salió la luna, Tomasito fue al estanque, dio tres vueltas sobre sí mismo y gritó:

—Hazme girar, dame vueltas y enséñame al duende. Miro en el estanque y veo...

Pero al mirar en el estanque no veía más que su propio reflejo.

Así que volvió adonde estaba la vieja lechuza y le dijo que en el agua solo había visto su propio reflejo, cuando lo que él esperaba ver era un Buen Chico que fuera a su casa a hacer su trabajo.

Entonces la vieja lechuza le preguntó:

—¿No viste a nadie cuyo nombre completara el verso que te di?

Él contestó:

—No.

Y la lechuza le dijo:

—¿Qué viste en el estanque?

Tomasito respondió:

—Mi reflejo.

Entonces la lechuza dijo:

—¿Y las palabras «mi reflejo» no completan el verso?

Y Tomasito pensó en el verso: «Hazme girar, dame vueltas y enséñame al duende. Miro en el estanque y veo mi reflejo».

—Pero yo no soy un Buen Chico —añadió el niño.

A lo que la lechuza le respondió:

—No, pero puedes serlo. Puedes ser un Buen Chico si lo intentas. Eres un niño fuerte y puedes barrer el suelo; eres lo bastante listo para preparar el fuego y encenderlo; puedes llenar la olla y ponerla a hervir; puedes ordenar tu habitación, poner la mesa para el desayuno, hacer tu cama y doblar tu ropa. Todo esto puedes hacerlo antes de que se levante nadie, y cuando tu padre y tu abuela bajen, pensarán que lo han hecho los duendes.

Los Buenos Chicos son hombrecillos que viven en las casas y hacen el bien en ellas. En algunas casas, en lugar de Buenos Chicos hay *boggarts*, es decir, Malos Chicos, que son unos diablillos. Cuando la gente quiere estar tranquila para escribir o leer, o cuando está enferma y cansada, los *boggarts* se ponen a gritar y a correr por la habitación.

Cuando la casa está limpia y ordenada, vienen a ponerlo todo patas arriba: rompen los muebles y la vajilla y lo dejan todo fuera de su sitio para que otros vengan a recogerlo. Son sucios y perezosos, y nunca intentan ayudar a sus padres.

Los Malos Chicos son unos bichejos horribles, muy distintos de los Buenos Chicos.

Pero los Malos Chicos no son en realidad genios ni duendes: son niños y niñas normales y corrientes que viven en las casas, y que se conviert-

en en Buenos Chicos si se levantan a tiempo para hacer su Buena Acción en vez de quedarse en la cama y portarse como Malos Chicos.

Los Buenos Chicos hacen su trabajo en silencio, sin esperar que se lo agradezcan ni que se lo premien. Lo hacen porque es su deber para con su padre, su madre y su familia. A veces les costará, porque estarán cansados y tendrán ganas de jugar; pero entonces deben recordar que es su deber, y que el deber va antes que todo lo demás.

Así que, en nuestra historia, Tomasito y Juanito, después de recibir el consejo de la vieja lechuza, se levantaban muy temprano por la mañana.

Limpiaban la casa, encendían el fuego, preparaban todo lo necesario para el desayuno y volvían sin hacer ruido a su dormitorio. Cuando el padre y la abuela bajaban, esperando encontrarse un montón de trabajo, se quedaban atónitos al ver que ya estaba todo hecho, y pensaban que habían sido los duendes.

Así ocurrió día tras día, y los niños disfrutaban cada vez más cumpliendo con su deber, mucho más de lo que habían disfrutado con sus antiguos juegos. Pasó algún tiempo antes de que sus padres descubrieran quiénes eran los verdaderos Buenos Chicos.

Del mismo modo, todo Lobato puede y debe ser un Buen Chico en su casa y hacer buenas acciones por su padre y su madre todos los días, sin presumir de ello.

Un Lobato nunca se parece a un *boggart*.

Y no se conforma con hacer una Buena Acción en casa, sino que también las hace fuera de ella: por su compañero y por su maestro, cuando está en la escuela; por los demás Lobatos y por su Jefe de Manada, cuando está en la Cueva; en el tranvía o por la calle.

Cuando encuentra la ocasión de ayudar a alguien, lo hace inmediatamente, porque es su deber. Y nunca acepta una recompensa por ello.

Cómo haceros útiles

Hacer las camas. ¿Os hacéis la cama por las mañanas? Si no, ¿por qué no? Sois perfectamente capaces de hacerla, y si lo hicierais, ahorraríais tiempo y trabajo a muchas otras personas. Tenéis que saber que yo me hago la cama todos los días, guardo mi ropa y ordeno mi habitación, y estoy seguro de que cualquier Lobato puede hacer lo mismo. Normalmente me levanto antes que nadie, y no espero a que vengan a preparar el fuego y a encenderlo: lo preparo yo mismo.

Fijaos en vuestras camas, en cómo están puestas y dobladas las sábanas y las mantas, y mañana hacedlo vosotros igual, sin decir nada a nadie. ¡Qué sorpresa se van a llevar todos al ver el trabajo ya hecho!

Al hacer la cama, no olvidéis que hay que sacudir y airear bien las sábanas y las mantas, darle la vuelta al colchón y, además, poner a los pies la parte que anoche estaba en la cabecera; así se evita que se llene de hoyos y bultos. Cuando volváis a poner las sábanas y las mantas, hacedlo con cuidado, estirándolas bien, para que nadie pueda hacerlo mejor.

Limpiar las ventanas. Con una gamuza húmeda para limpiar y otra seca para sacar brillo, las ventanas quedan relucientes y bonitas.

Limpiar las botas. Este trabajo podéis aprenderlo fijándoos en cómo lo hacen los limpiabotas y tomando nota de los distintos trucos que tienen para limpiar las botas, que son casi los mismos que para limpiar los objetos de metal: un trozo de franela suave y grasa.

Fregar los platos. Lavad los platos, las tazas, los cuchillos y los tenedores, pero con cuidado para no desportillar ni romper nada. El agua debe estar caliente para que quite la grasa. Después, secadlo todo y sacadle brillo.

Limpiar las alfombras. Echadles por encima hojas húmedas de té, de las que sobran después de preparar una infusión, y luego barredlas, porque recogen y retienen el polvo.

Lavar la ropa, los pañuelos y los calcetines. Preparad agua tibia con jabón y meted la ropa en ella para que se empape bien. Luego aclaradla con agua limpia. Por último, volved a lavarla con agua limpia y fría, y tendedla para que se seque.

Pasear al bebé. Sacad a pasear al bebé en su cochecito, pero no lo dejéis solo para iros a jugar con otros muchachos. Recordad que estáis cumpliendo con un deber y que, como un centinela, no podéis abandonar vuestro puesto. No llevéis al bebé por el medio de la calle; tenedlo siempre lejos de los coches y de las bicicletas.

Hacer recados. Llevad los mensajes lo más deprisa que podáis, sin equivocaros, sin hacer tonterías y sin olvidar lo que os han dicho, como suelen hacer los muchachos.

Estas son unas cuantas ideas sobre cómo podéis ser Buenos Chicos en casa.

Juego: El muchacho zulú

Uno de los Lobatos hace de muchacho zulú, al que pintan de blanco y envían a la selva para que la tribu le dé caza.

En nuestro juego, en lugar de ir pintado de blanco, el muchacho lleva un sombrero blanco de papel de tres picos, que no puede quitarse en ningún momento del juego.

A una hora determinada se le envía a la selva para que se esconda. La selva, en este caso, será el campo o las calles que hay en 600 metros a la redonda, en cualquier dirección, a partir de un punto central bien definido: la iglesia, la escuela, un árbol, etc.

Se le dan diez minutos de ventaja para que se aleje y se esconda. Entonces la tribu, es decir, la Manada, recibe la orden de salir por parejas en distintas direcciones para intentar cazarlo. Pueden seguirle el rastro y preguntar a la gente que encuentren por el camino si han visto a un muchacho con un sombrero blanco de tres picos; y si lo encuentran, pueden perseguirlo hasta quitarle el sombrero blanco.

Pero los cazadores de cada pareja tienen que estar juntos en el momento de la captura, porque un Lobato solo no puede capturarlo.

El muchacho que hace de zulú no puede esconderse en un edificio deshabitado, salvo que se haya acordado antes; pero puede usar cualquier clase de vehículo, siempre que no se quite el sombrero.

Si consigue que no le quiten el sombrero durante una hora, gana el juego.

La danza de la muerte de Shere Khan

Volvamos a la selva para bailar la Danza de la Muerte de Shere Khan. El último día de aquel tigre fanfarrón, lo despertaron de su sueño junto a un barranco seco del río Waingunga. Al amanecer había matado un cerdo, se lo había comido y además había bebido. Mowgli, con la ayuda de Akela y del Hermano Gris, había dividido una manada de búfalos en dos y los había guiado hacia el barranco desde los dos extremos. Shere Khan, que no podía trepar por las laderas del barranco por la comilona que se había dado, murió aplastado bajo las pezuñas de los búfalos aterrados, y tuvo así la muerte de un perro. Ahora veamos la danza.

Juego: La danza de la muerte de Shere Khan

1.º La Manada forma un círculo y, girando hacia la izquierda, camina en redondo cantando el siguiente estribillo con la música de *Frère Jacques*:

> La caza de Mowgli. La caza de Mowgli. Acabó con Shere Khan. Acabó con Shere Khan. Desollando al traidor. Desollando al traidor. ¡Ra! ¡Ra! ¡Ra! ¡Ra!

Como ya sabéis, después de matar a Shere Khan, Mowgli le quitó la piel, aunque para ello tuvo que enfrentarse al viejo Buldeo, el cazador, y pedir ayuda al Hermano Gris para que lo mantuviera quieto hasta que prometiera marcharse. Después, Mowgli llevó la piel a la Roca del Consejo.

Volvamos ahora a la canción. Se da un paso en cada verso, y la canción se repite enseguida, volviéndose cada uno y caminando en sentido contrario. Los movimientos son los siguientes: en el primer verso, la fila echa a andar con el pie derecho y, poniéndose la mano derecha sobre los ojos a modo de visera, mira alrededor como quien está al acecho. En el segundo verso se repite el movimiento con la mano izquierda. En el tercero se hace un movimiento enérgico, como si se apuñalara al tigre. En el cuarto se repite. En el quinto, con las dos manos levantadas delante de la cara, se imita la acción de desollarlo. En el sexto se repite. En el séptimo se baila hacia la derecha moviendo el brazo por encima de la cabeza. En el octavo se repite este movimiento.

2.º Para la segunda parte, los Lobatos se ponen a cuatro patas de cara al centro del círculo, con el guía fuera de él. Esta parte de la danza consiste en una serie de insultos al tigre muerto que lanza el guía. La Manada responde avanzando un poco a gatas hacia el centro y dando un gruñido. Los insultos deben ser cuatro en total. Los gruñidos empiezan muy suav-

es y van creciendo poco a poco en fuerza y en rabia. Pero la Manada no hace ningún movimiento ni ruido entre un gruñido y otro. Los insultos son: «¡Lungri, comedor de ranas!», «¡Muere, bestia de la selva!», «¡Cazador de Lobatos!». Al cuarto gruñido, la Manada debe haber llegado al Círculo de la Roca.

3.º Al empezar la tercera parte de la danza, los Lobatos están de rodillas, sentados sobre los talones, con los brazos colgando sueltos a los costados. El guía se arrodilla igual que los demás, levanta los brazos y dice lenta y pausadamente: «¡Shere Khan ha muerto!». Entonces la Manada levanta los brazos de la misma manera, a la vez que él, y sin bajarlos hace tres reverencias tocando el suelo con las manos y la frente, mientras dice: «Muerto, muerto, muerto». Enseguida se ponen de pie de un salto, lanzan tres vivas frenéticos y se tiran al suelo como si de repente los hubieran herido. Después de quedarse en completo silencio durante cinco segundos, se da la señal de ponerse de pie, y así termina la Danza de la Muerte. Esta danza no es tan difícil como puede parecer por esta descripción, y si se ensaya cada parte por separado antes de ensayarla entera, la Manada la aprende con facilidad.

Si queréis entretener a vuestros padres, madres y amigos, no hay nada mejor que la Danza de Tabaqui seguida inmediatamente de la Danza de Shere Khan.

6. Sexta dentellada



El uniforme · La Promesa del Lobato · La Seisena · El tótem de la Manada · Las estrellas

El uniforme

El lobato de la selva tiene, como la mayoría de los animales, cuatro patas, cabeza y cola. Lo mismo tienen las cabras, los cerdos y las jirafas; pero no todos tienen la misma piel ni el mismo color. Precisamente por su forma y por el color de su piel podéis reconocer a un lobo, y todos los lobos se parecen entre sí. Del mismo modo, los Lobatos son como cualquier otro niño, porque cada uno tiene cabeza, dos brazos y dos piernas; pero se les distingue enseguida porque todos van vestidos igual, de un modo distinto al de los demás niños. El Lobato lleva un uniforme compuesto de jersey, camisa, pantalón corto, calcetines altos, gorra y una pañoleta del color que haya adoptado su Grupo.

Igual que los lobatos de la selva, los Lobatos mantienen su uniforme elegante y limpio: no dejan que se le quede pegado el barro ni el polvo, y tienen muchísimo cuidado de que no se les rompa y acabe hecho jirones cuando juegan en el campo.

Hay que recordar también que, para el Lobato, el uniforme significa algo más: que pertenece a una gran hermandad, que es igual en todas partes del mundo, que tiene hermanos Lobatos en todos los países y que todos hacen el mismo trabajo.

La gente tiene muy buen concepto de los muchachos que llevan este uniforme, porque sabe que no son como cualquier otro muchacho: que son limpios, listos y activos, y que se puede confiar en ellos porque obedecen lo mejor que pueden las órdenes que reciben y hacen favores a los demás sin cobrar nada.

Eso es lo que se espera de vosotros por el hecho de llevar uniforme. Así que aseguraos de tener bien grabada esta idea, no solo mientras dura la reunión de la Manada, sino también cuando estéis en casa, en la calle o en cualquier otro sitio fuera de la Manada. Pensad siempre en vuestro deber. Y cuando llevéis el uniforme, recordad que estáis de servicio.

Sois como los soldados y los marinos de uniforme. No olvidéis que esos valientes han sufrido heridas, han pasado penalidades y trabajos, y que muchos han perdido la vida solo por cumplir con su deber, sin que les importara lo que tuvieran que sufrir.

Vosotros también podéis demostrar a la gente que, como Lobatos, sabéis cumplir con vuestro deber, sin que os importen las molestias que os cause ni el peligro que corráis. ¡No importa nada! ¡Para un Lobato, el deber ante todo!

¿Y cuál es el deber de un Lobato? Pues observar la Ley de los Lobatos y la Promesa. Para ser un verdadero Lobato hay que sabérselas de memoria, entenderlas y practicarlas en todo momento.

Hoy vamos a ver si todos los lobeznos recuerdan lo que han aprendido:

- La Promesa de los Lobatos, el Lema, la Insignia, las máximas y la Ley de la Manada.
- El saludo y la bandera.
- El Gran Clamor (Gran Aullido).

Espero que vuestro Akela os dé una pequeña charla sobre este asunto tan importante antes de que os declaren Lobatos y hagáis vuestra solemne Promesa.

La Promesa de un lobezno

Se lleva al lobezno al centro del Círculo de Parada. Su gorra se pone a los pies del Jefe de Manada, que está de pie delante de él.

El Jefe de Manada le pregunta:

—¿Conoces la Ley y la Promesa de los Lobatos, el Gran Clamor y el saludo?

El lobezno:

—Sí, señor, los conozco.

El Jefe de Manada:

—¿Cuál es la Ley?

El lobezno:

—El Lobato escucha y obedece al Viejo Lobo. El Lobato se vence a sí mismo.

El Jefe de Manada:

—¿Estás preparado para hacer la solemne Promesa de los Lobatos?

El lobezno:

—Sí, señor, lo estoy. «Prometo hacer siempre lo mejor por cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, observar la Ley de la Manada y hac-

er una Buena Acción a alguien cada día».

El Jefe de Manada:

—Confío en que siempre harás todo lo posible por cumplir esta Promesa. Ahora ya eres Lobato y miembro de la gran hermandad de los scouts.

El Jefe de Manada le entrega sus insignias, le pone la gorra, cuidando de que le quede bien colocada, y le estrecha la mano izquierda. El Lobato se pasa las insignias de la mano derecha a la izquierda y saluda al Jefe de Manada con la mano derecha. Luego se vuelve hacia el resto de la Manada y saluda. Se queda firme un momento mientras la Manada le devuelve el saludo como muestra de bienvenida. Enseguida se incorpora a su Seisena.

La ceremonia termina con el Gran Clamor, en el que el Parchetierno participa por primera vez.

La Seisena

Ahora eres Lobato y llevas el uniforme de la Manada; y, además, no solo eres miembro de la Manada, sino también de una Seisena, que forma parte de ella.

La Seisena, como probablemente ya sabes, está formada por seis muchachos a las órdenes de un Seisenero, que están siempre unidos en el trabajo y en el juego. Cada Seisena se llama por un color: así, hay lobos negros, lobos marrones, lobos blancos, lobos grises, lobos rojos, etc.

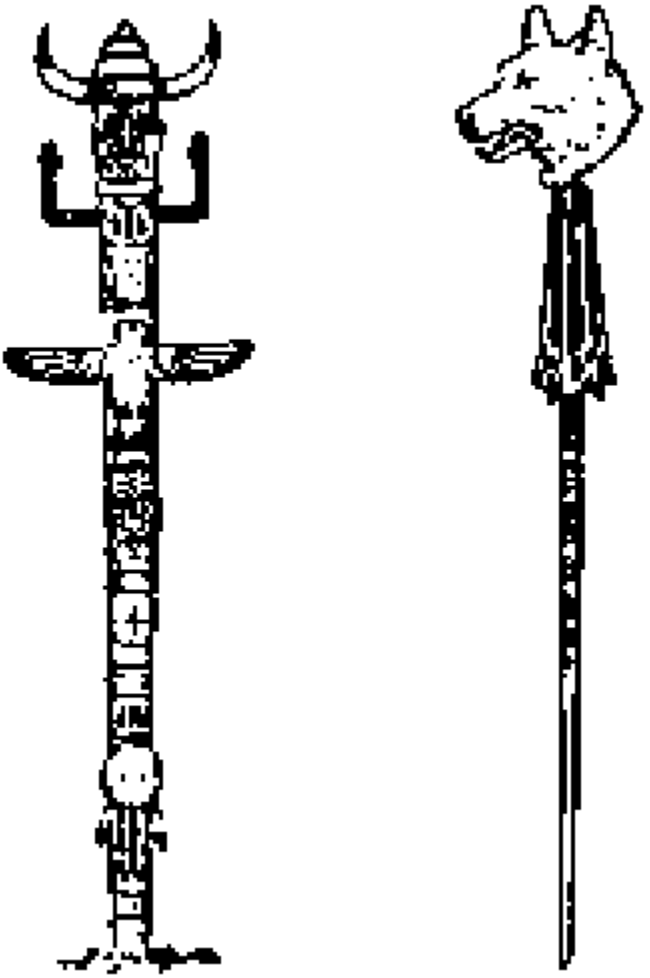
Cada Lobato lleva en el brazo un distintivo triangular de tela del color de su Seisena: es el parche de Seisena.

Los miembros de la Seisena deben obedecer siempre las órdenes del Seisenero. El segundo del Seisenero se llama Subseisenero, y su obligación es ayudar al Seisenero en todo lo que pueda. De cada Lobato depende ayudar a que su Seisena sea la mejor de la Manada.

El tótem de la Manada

Cada Manada debe tener un tótem. La palabra «tótem» es de origen indio y designa el emblema de la familia que lo usa. Los escudos de armas solían ir pintados o grabados en la mayoría de las cosas que usaba su dueño. Un escudo fácil de describir, por ejemplo, es el del Jefe Scout de Gales, Su Alteza Real el Príncipe de Gales: está formado por tres plumas de avestruz sujetas por abajo con una cinta en la que está escrito el lema *Ich dien*, que significa «Yo sirvo».

Pues bien, las familias de los indios de América tenían su tótem, tallado siempre que podían. Solían ser postes y palos altos, tallados de forma admirable. El emblema iba en la parte más alta y casi siempre era un animal, un pájaro o un pez. Lo veían como una especie de mascota y creían que los vigilaba y los protegía de los peligros. Todos los Lobatos pertenecen a una gran familia, con hermanos Lobatos en muchos países, y su emblema es la cabeza de lobo. La llevan de tela en la gorra y en el jersey, y de metal en el ojal de la chaqueta cuando no van de uniforme. Se puede hacer una cabeza de lobo recortada, o puede tallarla en un trozo de madera alguno de los Viejos Lobos; también se puede usar una cabeza de lobo disecada, si se tiene la suerte de conseguirla. El palo puede ser de cualquier madera. Colocad la cabeza en la punta del palo y ya tendréis listo el tótem. Tratad vuestro tótem con cuidado y respeto, y no lo dejéis nunca tirado por ahí. Cada vez que un Lobato consigue una insignia de especialidad, se cuelga del tótem una cinta del color de su Seisena con su nombre escrito en la etiqueta que cuelga de la punta. También se le pueden añadir otros honores que consiga la Manada, e incluso se puede clavar en el palo un clavo con cabeza de latón por cada muchacho que entra en la Manada.



Las pruebas de estrella

Ahora que ya eres Lobato, puedes empezar a ganar tus estrellas, que llevarás en la gorra y que demostrarán lo bien que haces tu trabajo, porque ya

eres un Lobato de pura sangre. Pero no te olvides de la Promesa de los Lobatos ni de la Ley de la Manada. No pienses que, como las aprendiste para ser Parchetierno, ya puedes dejarlas de lado y olvidarte de ellas. Al contrario: debes tenerlas siempre presentes, y no solo ser capaz de repetirlas delante de cualquiera y en cualquier momento, sino también repetírtelas a ti mismo todos los días y hacer todo lo que puedas para actuar de acuerdo con ellas.

Casi todos conocéis de vista la insignia de los scouts: la flor de lis con una estrella en cada una de las hojas de los lados. ¿Sabéis qué significan esas estrellas? Son los dos ojos abiertos del Lobato antes de ser scout. Significan que el scout recuerda las cosas inteligentes que aprendió cuando era Lobato, y que lo ve todo: nada se le escapa, ya esté en el suelo, en el aire o en cualquier parte a su alrededor, lejos o cerca.

Quizá el trabajo necesario para conseguir las estrellas parezca demasiado para unos Lobatos; pero vale la pena, como veréis cuando os hable de la Segunda Estrella y de las insignias que podréis ganar después de obtenerla.

La Primera Estrella

Ahora os voy a explicar cómo tenéis que trabajar para conseguir vuestra Primera Estrella.

La Primera Estrella se lleva en la parte delantera de la gorra, a la derecha de la insignia del Lobato.

La bandera

«Conocer cómo está compuesta la bandera nacional y cómo se iza».

Los Lobatos saben cómo está compuesta la bandera de su país.

Todos deberíais saber cómo se iza vuestra bandera; sin embargo, hay muchos que no lo saben. Un muchacho quedará como un tonto ante los scouts si iza la bandera al revés.

Una buena manera de recordar la bandera es dibujarla. A menudo conviene repartir este trabajo entre todos los miembros de la Seisena.

7. Séptima dentellada



Observación · Adiestramiento de los sentidos · Rastreo · Un periódico de arena · Lectura de una pista · Animales domésticos

Observación

> «Esta es la Ley de la Selva, tan vieja y tan verdadera como el cielo. El lobo que la cumple prospera; el que la quebranta morirá...
>
> El chacal podrá ir detrás del tigre, pero tú, Lobato, cuando te crezcan los bigotes, recuerda que el lobo es cazador: sale adelante y se consigue su propia comida.»
>
> —Rudyard Kipling

Esto quiere decir que el chacal es una bestia traicionera que no caza ni se consigue su propia comida: ronda por donde el tigre anda cazando y se queda con lo que este deja cuando ha terminado de comer. El chacal es igualito que el hombre inútil que nunca se gana su propio sustento, sino que va mendigándolo y vive del trabajo de los demás.

El lobo es diferente. Caza para comer, como el hombre que se mantiene a sí mismo y se abre paso en la vida sin esperar que los demás lo hagan por él. Y eso mismo, mis queridos Lobatos, estáis aprendiendo a hacer vosotros.

Cuando el lobo caza animales para comer, olfatea para saber dónde encontrarlos.

El hombre, que no tiene tan buen olfato, caza los animales siguiéndoles el rastro. Para un scout, el rastreo es el medio habitual no solo para cazar, sino también para conseguir información.

El rastreo es algo estupendo, pero para ser un buen rastreador hace falta mucha práctica y un buen entrenamiento. En la India se tarda siete años en formar a un buen rastreador.



Un rastreador árabe.

Así que me temo que tendréis que esperar a ser scouts para aprender a rastrear de verdad; pero hay muchas cosas que podéis hacer siendo Lobatos y que después os ayudarán muchísimo.

Adiestramiento de los sentidos

Antes de que un scout pueda considerarse un buen rastreador, tiene que ser capaz de fijarse hasta en los detalles más pequeños que le ayuden a

eguir su objetivo. No basta con verlo todo: también tiene que usar la cabeza para deducir lo que significan las cosas que observa.

Como Lobatos, tenéis que aprender a serviros de los ojos y de los oídos, del olfato, de las manos y del cerebro. Aquí tenéis una lista completa, con la que tendréis trabajo de sobra. Ahora voy a enseñaros cómo practicar, no solo cuando estéis en la Manada, sino durante todo el día, hasta que os acostumbréis a fijaros en todo.

Estatuas y monumentos

No está mal llegar a conocer todas las estatuas que hay en vuestra ciudad. Yo llevaba conmigo una libreta en la que dibujaba las estatuas que iba viendo. Muy poca gente se fija en si hay estatuas o no. Es porque no usan los ojos como los usa un buen scout o un buen Lobato.

Si a un scout de Mánchester le preguntaran dónde hay una estatua de san Jorge y el dragón, probablemente contestaría que en lo alto de la estatua de la reina Victoria, en Piccadilly, hay una pequeña figura del santo.

Houdini, el gran ilusionista, hacía muchos de sus trucos gracias a su capacidad de observación y a su memoria. Lo aprendió de niño: miraba unos segundos los escaparates de las tiendas, se daba la vuelta y describía a sus compañeros los objetos que había expuestos. Es un ejercicio magnífico para Lobatos. Probadlo.

Usad los ojos

Cuando yo tenía la edad de un Lobato, me fijaba en el número de placa de cada policía con el que me cruzaba y después recordaba dónde lo había visto. Más tarde convencía a un amigo para que saliera de paseo conmigo por los sitios donde estaban de servicio los policías que yo había visto. (El

policía de punto tiene que quedarse siempre en el mismo lugar para dirigir el tráfico o algo parecido, mientras que el que está de ronda vigila la zona que tiene encomendada).

En cuanto divisábamos a un policía, todavía muy lejos, me ponía la mano sobre los ojos a modo de visera, miraba fijamente en su dirección y recitaba despacio los números y las letras de su división. Cuando pasábamos a su lado, mi compañero se quedaba maravillado de lo buena que era mi vista y de lo bien que lo había deletreado todo.

Nidos de aves

Observar y reconocer tres aves no domésticas...

Si queréis observar las costumbres de las aves y sus nidos, tenéis que fijaros en las cosas pequeñas y llevar los ojos bien abiertos.



Por supuesto, los scouts y los Lobatos buscan los nidos de las aves no para robarles los huevos, sino para observar cómo construyen sus nidos, cómo son los huevos de las distintas especies y cómo alimentan y cuidan a sus polluelos. Todo esto lo podéis hacer rastreando y observando.

Solo a los malvados les gusta robar nidos y huevos. Los scouts y los Lobatos hacen todo lo que pueden por proteger los nidos. Los nidos se pueden encontrar mirando entre los árboles, pero lo mejor es observar a las aves cuando van y vienen. De hecho, con la mayoría de las aves salvajes es la única forma de dar con sus nidos. En algunos casos, encontrarlos es muy difícil.

Por ejemplo, veréis al avefría, y a un pájaro más común, la alondra, levantarse del suelo y subir cantando hacia el cielo; pero si vais al sitio de donde han salido, allí no encontraréis su nido. Estos pájaros corren unos metros por el suelo antes de alzar el vuelo, y cuando vuelven tampoco se posan en el nido, sino a cierta distancia. La alondra, como otras aves, hace el nido en el suelo.

Hay aves que construyen sus nidos en los huecos de los árboles o en los sitios más variados, como el caño de una bomba de agua o un cántaro. El pájaro carpintero hace su nido en el agujero de un árbol.







Los nidos artificiales se fijan con firmeza a los árboles o a un mástil.

Rastreo

La primavera es la época del año más interesante para estudiar la naturaleza en las aves y en las flores. Las golondrinas y otras aves llegan entonces de tierras lejanas, del otro lado del océano, para pasar el verano entre nosotros. El muchacho corriente, que no sabe usar los ojos y los oídos, no encuentra ni la mitad del encanto que encuentra el Lobato cuando anda por el bosque o entre los setos.

Los que tengan buen oído descubrirán pájaros como el cenzontle o el mosquitero común (*chiff-chaff*), ese pajarillo diminuto e inquieto de canto muy agudo al que hace falta muy buena vista para seguir en su alegre vuelo de rama en rama.

Descubrir un nido de tordos da una gran satisfacción: allí encontraréis a la madre, con sus ojos brillantes, echada sobre los huevos. Es fácil amansarla si uno se porta bien con ella y le demuestra que no piensa hacerle ningún daño.

Os conviene tener un cuaderno y apuntar en él las aves que habéis encontrado y la fecha en que las visteis u oísteis por primera vez. Al año siguiente podréis comparar vuestras notas con las del año anterior o con las de algún compañero.

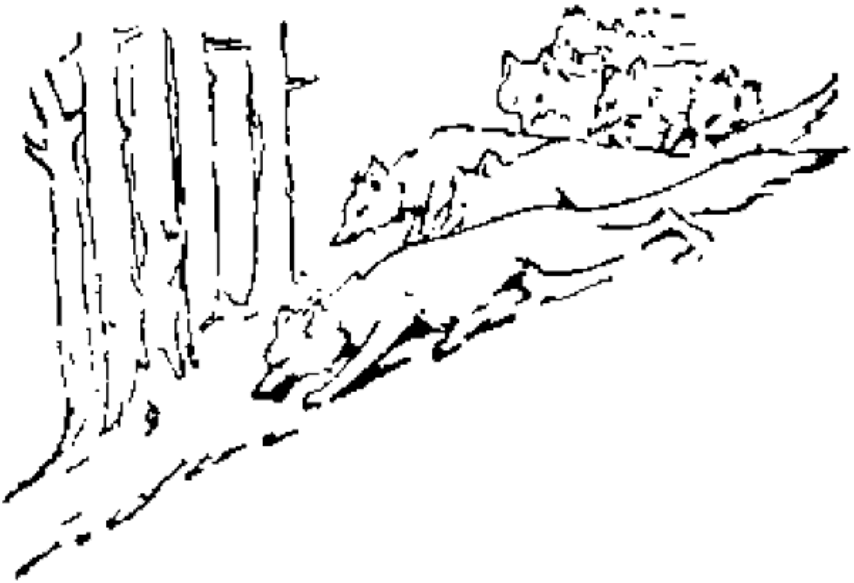
Apuntad el día en que oísteis por primera vez al cuco, o aquel en que visteis la primera golondrina o la primera alondra del año.

Además, podéis dibujar las siluetas de las aves y de sus huevos; así vuestro cuaderno será todavía más interesante.

También está bien hacer una lista de los nidos que hayáis descubierto. Los lobeznos de Terranova aprenden a valerse por sí mismos en la selva observando día tras día a las aves y a otros animales para conocer sus costumbres, igual que hace un Lobato.

Cuando un niño observa las aves, lo que quiere es saber más de ellas y dar más interés a sus propios trabajos; los lobos, en cambio, lo hacen para cazarlas mejor y comérselas.

Cuando los lobos jóvenes descubren una bandada de avefrías comiendo en el suelo, se arrastran para acercarse, pensando que sus cuerpos grises se confundirán con la hierba y parecerán troncos viejos. Es una caza muy emocionante, aunque los lobos solo consiguen atrapar unas pocas aves, y no las mejores. Cuando los patos acuden a los charcos o a las lagunas, los lobos aprenden a cazar a estas aves tontas despertando su curiosidad.



Se esconden entre la hierba, cerca del agua, mientras uno de ellos sale a jugar y a revolcarse por la orilla hasta que los patos lo ven y empiezan a estirar el cuello, asombrados ante aquella cosa rara que no habían visto nunca.

Los patos, tímidos y salvajes por naturaleza, no pueden evitar echar un vistazo a todo lo que les resulta nuevo.

Y así, graznando todos a la vez, la bandada nada por el agua, girando juntos o separándose, hasta que por fin se dirigen hacia la orilla, todos con el cuello muy tieso para ver mejor lo que pasa.

Se acercan cada vez más hasta que, de repente, algo se mueve en la hierba y todos huyen zambulléndose y graznando como locos.

Pero siempre hay alguno que se queda con los lobos, como pago por su curiosidad.

Los lobos palpan el camino con los bigotes

Un buen scout no se fía solo de la vista. Tiene que usarla tanto de noche como de día, pero, claro, en la oscuridad no ve igual que con luz; por eso usa también otros sentidos: el oído, el olfato y el tacto.

Una vez tuve que guiar de noche a un gran grupo de soldados a través de un bosque oscuro para atacar al enemigo. Como había estado allí el día anterior, pude encontrar mis propias huellas y seguirlas con el tacto a medida que avanzábamos.

Todo scout tiene que trabajar a oscuras, y por eso aconsejo a los Lobatos que aprendan a hacerlo.

Una buena práctica es levantarse muy temprano, cuando todavía es de noche, y bañarse o lavarse con la esponja, cepillarse los dientes, hacer los ejercicios, vestirse y peinarse sin encender la luz. Pronto os acostumbraréis y lo haréis sin dificultad.

También podéis practicar a caminar con los ojos vendados. Así os daréis cuenta de lo útiles que son los demás sentidos.

Los Lobatos pueden escuchar y aprender a oír, y eso les ayudará a orientarse. La campana de la iglesia cercana, el silbato de un tren que sale de la estación o el canto de un ave en el campo: todo eso les servirá para saber hacia dónde van cuando no pueden ver.

También pueden guiarse por el olfato: saber cuándo pasan por delante de un establo, de una tienda de comestibles o del corral de una granja. Todas estas pistas les servirán para orientarse.

El lobo tiene muy buen olfato

En Egipto había un viejo guía árabe que estaba completamente ciego y, sin embargo, conocía muy bien el camino, incluso en el desierto, por el olor de la arena. De vez en cuando cogía un puñado de arena y la olía para saber si iba por buen camino, y reconocía el olor de cada campamento en cuanto llegaba a él.

Una vez, sus compañeros quisieron gastarle una broma: llenaron un saco de arena en el último campamento y, al llegar al siguiente, le dieron un puñado diciéndole que acababan de cogerlo de allí.

El ciego la olió y puso cara de asombro; la volvió a oler y dijo que lo sentía muchísimo, que seguramente se había equivocado y los había llevado de vuelta al campamento del que habían salido.

Se quedó hecho polvo hasta que, entre risas, le contaron la broma que le habían gastado.

Hace muchos años, cuando estábamos en guerra con los zulúes, una noche me despertó en el campamento un olor especial que había en el aire. Era el olor de un nativo.

Desperté enseguida a mis compañeros, pero ellos no lo olían porque estaban fumando, y los fumadores, por lo general, no tienen tan buen olfato como los que no fuman. De hecho, el tabaco no solo estropea el olfato: también estorba para correr, porque impide respirar bien, y a menudo perjudica la vista y la digestión. Por eso, un buen scout no fuma.

Pues bien, yo seguía notando que el enemigo estaba muy cerca, así que nos quedamos despiertos. Muy pronto oímos cómo se arrastraban por el suelo para sorprendernos y cogernos dormidos; pero los sorprendidos fueron ellos, con una descarga nuestra que los hizo salir corriendo.

Ya veis lo útil que puede ser el olfato. Os voy a contar otro caso, que ocurrió en Francia. Un hombre que llevaba un paquete se presentó en casa de un banquero rico. Como el banquero no estaba, su madre recogió el paquete. El mensajero dijo que lo que había dentro era muy valioso y pidió que le firmaran un recibo.

Mientras la señora se inclinaba sobre la mesa para escribir, el hombre le clavó un puñal en la espalda. Su hermana corrió a ayudarla, y el hombre la apuñaló también y huyó.

Las dos señoras, que solo estaban heridas, declararon que aquel hombre había estado antes en el banco con el nombre de Jamet. La policía buscó a Jamet por todas partes, pero sin éxito.

Sin embargo, el jefe de la brigada de detectives recogió el paquete que había dejado el hombre, que solo contenía una vieja guía de ferrocarriles. Pero también descubrió algo importante: la guía desprendía un olor muy peculiar a curtiduría. La policía investigó en las curtidurías de Gentilly, en las afueras de París, y descubrió que un hombre con un cargo importante en una de ellas había estado hacía poco en casa de un banquero parisiense. Lo llevaron ante las señoras, que lo reconocieron enseguida, y no tuvo más remedio que confesar. Fijaos en lo mucho que vale darse cuenta de ciertos detalles y señales, unirlos y saber lo que significan.

El lobo tiene buen oído

Durante la guerra de Sudáfrica, estando yo en un campamento al pie de una montaña, oí allá arriba, entre los riscos, el grito de alarma de un mandril.

En el campamento había cientos de hombres, pero creo que muchos no oyeron el grito y, los que lo oyeron, no le dieron importancia. Para un

scout, en cambio, significaba mucho: ¿por qué iba a asustarse de repente un mono allá arriba, entre las rocas, y a dar la voz de alarma a sus amigos?

Saqué los prismáticos y examiné la montaña con mucho cuidado. Pronto descubrí entre las rocas las cabezas de dos o tres hombres. Como ponían mucho cuidado en mantener el cuerpo escondido, comprendí que eran espías bóeres que nos vigilaban. Así que, en secreto, mandé dos grupos de hombres a subir por el otro lado de la montaña para llegar por detrás y capturarlos.

Así lo hicieron, y mis sospechas resultaron ciertas: eran exploradores enemigos que espiaban nuestros movimientos y que, al moverse, habían asustado a los monos.

Un periódico de arena

Salgamos a dar un paseo por el campo y veréis lo que nos cuenta. ¡Hola! ¿Qué es esto? El Señorito Gorrión ha estado andando por el suelo. ¿Cómo lo sabéis? Pues porque los pájaros pequeños que viven en los árboles suelen ir saltando con las dos patas juntas. Las aves más grandes, o las que viven a ras de suelo, como los faisanes, las gallinas y los pavos reales, suelen caminar moviendo primero una pata y luego la otra.





Las aves que viven en el agua andan sobre sus grandes patas planas, con los dedos hacia dentro, como la vieja Mamá Pata Plana o el Pato Amarillo.

¿Y esto qué es?

El Señorito Gorrión se ha parado a pelearse con un trozo de pan que ha robado. Luego se ha ido dando saltitos con él en el pico, porque, a juzgar por la huella que dejó, el trozo era bastante grande, y como no ha quedado nada en la arena y no ha podido comérselo entero, seguro que se lo ha llevado.

¡Sí, mirad! Allí hay migas de pan en el suelo y algunas huellas que llegan hasta ellas.

Pero ¿qué es lo que vemos cruzando el rastro del gorrión? Nada menos que el del Hermano Conejo, que ha salido a dar un paseo.



Y más allá, donde está el trozo de pan, las huellas del gorrión se acaban de golpe: ha echado a volar.

¿Lo habrá asustado el Hermano Conejo? No: las huellas del gorrión están encima de las del Hermano Conejo, lo que demuestra que pasó por

allí un rato después que él.

Además, si el pan ya hubiera estado allí cuando pasó el Hermano Conejo, le habría dado un mordisco. ¿No os parece?

Entonces, ¿por qué interrumpiría el Señorito Gorrión su paseo, abandonaría su pan y echaría a volar?

¡Ah, ya lo veo! Hay otras huellas. ¿Quién camina con tanto cuidado que pone las patas traseras casi en el mismo sitio que las delanteras y, en lugar de dejar en la arena las huellas de sus cuatro patas, solo deja dos? ¡Ah! ¡Es la Señora Gata! También ella ha venido a cazar, porque sus huellas están cada vez más juntas a medida que se acerca al Señorito Gorrión, y los movimientos nerviosos de su cola han barrido la arena aquí y allá.



La Señora Gata
anda de cacería.



Pero ¿qué significa este cambio tan brusco? Ahora salta apoyándose en sus largas patas traseras, cae, da media vuelta a la derecha para dar otro salto y sale corriendo hacia la izquierda. Todo porque el viejo perro Pifas va tras ella. Allí se ven las huellas que ha dejado en su carrera, hundidas en la arena, que ha ido lanzando hacia atrás con sus violentos saltos mientras perseguía a la gata.



El viejo Pifas, el perro, persigue a la Señora Gata.

¡Y cómo se ha enfadado el señor Giles, su dueño! Ahí se ve dónde se detuvo en su paseo para llamar a Pifas. ¡Oh, sí! Aquí le tiró el bastón, y el pobre perro se lo devolvió humildemente a su amo. (Como veis, las huellas del señor Giles no van hasta donde cayó el bastón, pero las del perro sí van hasta allí y vuelven hasta donde se paran las del señor Giles; además, el bastón ya no está en la arena).



El señor Giles está muy enfadado con Pifas.



El pobre Pifas vuelve humildemente junto a su amo con el bastón entre los dientes.

El señor Giles ha vuelto a casa dejando en la arena las marcas profundas de su bastón, con Pifas corriendo detrás; la Señora Gata se ha retirado con la cola bien alta; el Señorito Gorrión pía junto a una chimenea, y el Hermano Conejo está sano y salvo en su madriguera seca.

Y aquí terminan las noticias del día.

Lectura de una pista

Zadig era un magnífico scout persa. Un día se escapó uno de los mejores caballos del rey y no había forma de encontrarlo. Zadig paseaba por el bosque cuando se le acercaron unos criados del rey a preguntarle por el caballo perdido, y él les contestó:

—¿Me preguntáis por un caballo de raza, tordo, de metro y medio de alzada, con una cola de un metro de largo, que lleva un freno con copas de

oro y herraduras de plata y que, además, cojea de la pata delantera izquierda?

—Sí. ¿Dónde está?

—No lo sé. Yo no lo he visto.

Lo detuvieron inmediatamente, pensando que lo había robado. Por la tarde encontraron el caballo y lo llevaron a las cuadras reales. Entonces volvieron a interrogar a Zadig, que se lo explicó así:

—En un sendero del bosque vi unas huellas de herradura que mostraban que el caballo iba al trote cuando pasó por allí. La pata delantera izquierda daba pasos más cortos que la otra, de lo que deduje que cojeaba. Las huellas eran pequeñas, lo que indica que el caballo es de raza y caro. En los arbustos de los dos lados del sendero había polvo que la cola del caballo había ido sacudiendo de vez en cuando hacia uno y otro lado; el sendero tenía dos metros de ancho, así que la cola del caballo debía de medir un metro.

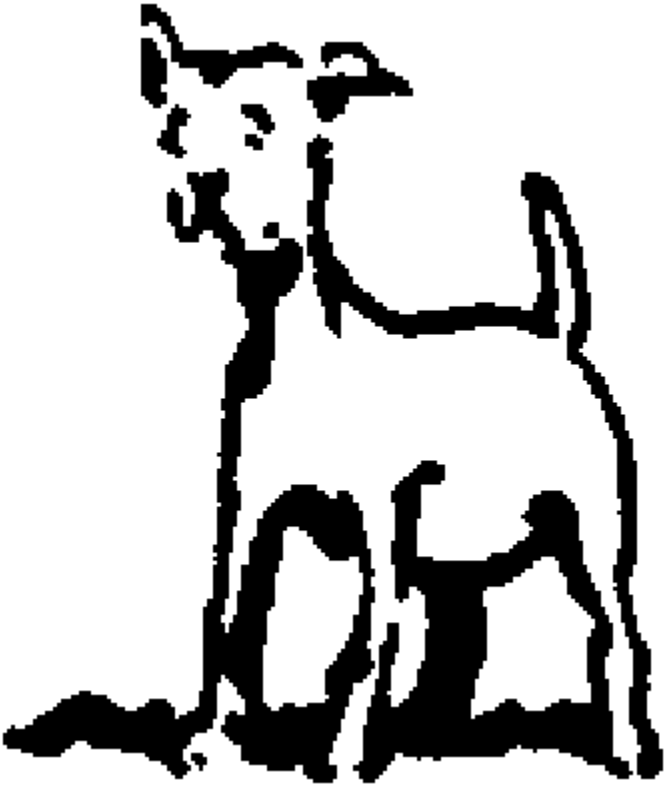
»En un sitio había un árbol inclinado sobre el sendero, justo a metro y medio de altura. Al pasar por debajo, el caballo lo había rozado con el lomo y había dejado en él dos o tres pelos; por ellos supe que era tordo y que medía metro y medio de alzada.

»Al caminar, había golpeado una piedra con uno de sus cascos y había dejado allí una astilla de plata; y, más adelante, se había parado a comer un poco de hierba junto a una piedra y se había frotado contra ella, dejando unos granitos de oro, lo que demostraba que llevaba un freno con copas de oro.

Así es como leen los scouts sus noticias; pero eso exige llevar los ojos bien abiertos y no dejar escapar ninguna señal, por pequeña que sea. Aun así, pasará mucho tiempo antes de que vosotros podáis hacer lo mismo.

Animales domésticos

Para estudiar y conocer a los animales y las aves os ayudará tener alguno en casa, aunque sea muy pequeño para empezar, como una rata blanca o un cobaya. Pero antes, por supuesto, consultadlo con vuestras madres. Uno de los artículos de la Ley Scout dice: «El scout ve en la naturaleza la obra de Dios: protege a los animales y a las plantas»; así que preparaos desde ahora para ser buenos con los animales que encontréis. Si tenéis un animal en casa, podéis hacer mucho por él: por ejemplo, darle de comer a su hora (a vosotros también os gusta comer a vuestra hora, ¿verdad?), tenerlo limpio, tener limpio también el sitio donde vive, y así con todo.



A este perro, como a vosotros, también le gusta comer a su hora.

Juegos y prácticas

Aquí tenéis algunos juegos y prácticas para aguzar los sentidos.

Juego: En el estanque

Los Lobatos forman un círculo alrededor del Viejo Lobo, justo por fuera de una línea pintada con tiza. Cuando el Viejo Lobo da la orden «¡Al estanque!», todos saltan hacia dentro. A la orden «¡Fuera!», todos saltan hacia fuera. Si ya están dentro y se da la orden de entrar, nadie debe moverse de su sitio, y tampoco si ya están fuera y se da la orden «¡Fuera!». Órdenes como «En el estanque» o «En la orilla» no se deben obedecer, porque solo son trampas para pillar a los despistados. Gana el Lobato que cometa menos errores.

Juego: Fulano dice

Los Lobatos forman un círculo y el Viejo Lobo da varias órdenes, pero no hay que obedecer ninguna que no empiece con las palabras «Fulano dice». Los Lobatos pierden una vida por cada error que cometen.

Juego: Tocar hierro

En medio de cualquier juego, el Viejo Lobo dice: «¡Tocar hierro!», «¡Tocar madera!», «¡Tocar algo amarillo!», etc., y todos los Lobatos corren enseguida a hacer lo que se les ha mandado. El último en hacerlo pierde un punto.

Juego: ¿Qué es? (Gusto)

Todos los Lobatos que participan en este juego llevan los ojos vendados, y a cada uno se le dan a probar varios sabores muy conocidos. Gana el Lobato que reconozca más. Algunas cosas de sabor fuerte que podéis usar son el queso, la pimienta, la cebolla, etc.

Juego: ¿Qué es? (Olfato)

Se colocan en fila varias bolsas de papel, separadas sesenta centímetros unas de otras; cada una contiene una cosa distinta de olor fuerte, como café, tabaco, cebolla, queso, pétalos de rosa o cáscaras de naranja. Cada Lobato tiene cinco segundos para oler cada bolsa. Cuando las ha olido todas, escribe en un papel lo que contiene cada una, en el orden en que se las han presentado, o se lo dice en secreto al Viejo Lobo.

Juego: ¿Qué es? (Tacto)

Todos los Lobatos que participan en este juego llevan los ojos vendados, y se les dan a tocar varias bolsas de papel con cosas como arroz, terrones de azúcar, té, etc.

Gana el Lobato que acierte más cosas.

Juego: ¿Qué es? (Oído)

Los Lobatos que participan en este juego llevan los ojos vendados. El Viejo Lobo hace varios ruidos, como inflar la rueda de una bicicleta, cerrar

una puerta o arrastrar una silla por el suelo. Gana el Lobato que adivine más.

Juego: Acechar

Un Lobato se sienta con los ojos vendados en el centro de un círculo. A una señal convenida del Viejo Lobo, uno de los Lobatos del círculo se acerca con sigilo y toca al del centro. Si lo consigue, ocupa su lugar. Si el del centro lo oye y lo señala antes de que lo toque, el que se acercaba tiene que volver a su sitio en el círculo.

Juego: Dibujar una cara

Los jugadores se colocan en círculo. El Viejo Lobo dibuja una cara en el aire: primero traza el contorno (un círculo en el sentido de las agujas del reloj), después el ojo derecho, luego el izquierdo y por último la nariz, todo con el índice de la mano izquierda. Los Lobatos intentan hacer lo mismo, en el mismo orden y de la misma manera.

Juego: Trampas de observación

Llevad a la Manada a dar un paseo por la ciudad o por el campo, después de haber fijado de antemano cuántos puntos vale cada una de las cosas que podrán ver por el camino. Por ejemplo:

- Un caballo cojo: 8 puntos.
- Una urraca: 3 puntos.
- Una bandada de siete aves: 3 puntos.
- Una piedra con forma de huevo: 3 puntos.

- Un roble: 1 punto.
- Un vestido rojo: 1 punto.
- Una estatua: 1 punto.

Y así sucesivamente.

Cada muchacho, cuando ve uno de los objetos de la lista, se lo dice en secreto al Viejo Lobo, y este le apunta los puntos junto a su nombre.

Al final del paseo se suman los puntos y se ve quién ha ganado.

8. Octava dentellada



Accidente en el Niágara · Nudos · Natación · Hombres de mar · Jack Cornwell, V. C. · La Cueva de los Lobatos

Accidente en el Niágara

Hace algunos años, cuando estuve en Canadá, ocurrió una escena terrible 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 que el hielo 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 alejaba despacio de la parte principal, mientras que el muchacho había quedado 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 se habría podido acercar una barca hasta ellos, aunque hubiera habido alguna. Así que los tres estaban a merced de la corriente, que allí era mansa, pero que poco a poco y sin remedio los arrastraba río abajo hacia los terribles rápidos, a un kilómetro y medio de distancia.

La multitud que se había reunido en la orilla veía el peligro que corrían, pero, aunque eran miles, nadie parecía encontrar la manera de salvarlos. Antes de llegar a los rápidos, la corriente tenía que llevarlos por debajo de dos puentes que cruzaban el río.

Los pobres náufragos flotaron en esa dirección durante una hora. Desde los puentes, que se alzaban cincuenta metros sobre el agua, habían bajado unas cuerdas para que se agarraran a ellas al pasar.

Cuando pasó por allí, el muchacho consiguió agarrarse a una de las cuerdas, y unas manos generosas empezaron a subirlo; pero cuando ya estaba a cierta altura, el pobre chico no pudo sujetarse más y cayó a la corriente helada. Nunca más se le volvió a ver.

El hombre del otro témpano también pudo coger una cuerda e intentó atarla alrededor de su mujer, que estaba desmayándose, para que al menos ella se salvara; pero en ese punto la corriente era muy fuerte y tenía las manos entumecidas, así que no fue capaz de hacer el nudo. La cuerda se le escapó de las manos y, unos segundos después, él y su mujer desaparecieron en las aguas turbulentas de los rápidos.

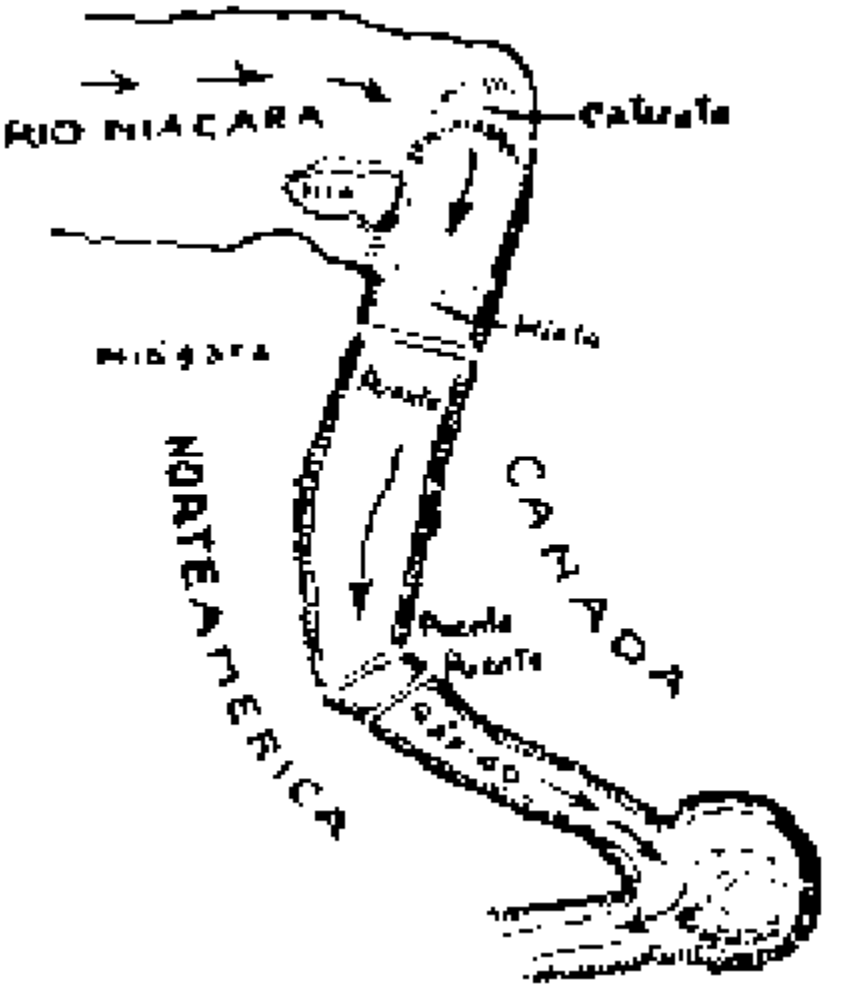
Lo que un scout podría haber hecho

Es fácil dárselas de listo cuando las cosas ya han pasado; pero merece la pena pensar en esta desgracia. ¿Qué habríais hecho vosotros si hubierais estado allí? Porque el deber de un Lobato, en ocasiones así, es pensar un plan y ponerlo en práctica.

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

único que tenéis que hacer, pues, es estar preparados para cumplir lo que se espera de vosotros.

Por eso es útil e interesante saber lo que se podría haber hecho en un trance así, para que, si alguna vez se repitiera un caso parecido delante de vosotros, supierais qué hacer, conviene que os imaginéis bien la posición en que se encontraban los náufragos.



El uso de los nudos

Hay algo que destaca en este accidente: lo valioso que es saber hacer nudos, algo que ningún scout desconoce. A menudo la gente piensa: «¿Para

qué sirve aprender cosas tan sencillas?». Pues en aquel caso, si alguien lo hubiera sabido, quizá se habrían salvado tres vidas.

Cuando bajaron las cuerdas desde los puentes, deberían haber tenido una o dos lazadas en el extremo, para que las personas a las que se quería salvar pudieran pasárselas alrededor del cuerpo o meter por ellas las piernas y los brazos. Las cuerdas que se usaron no tenían ninguna lazada, y los náufragos no sabían hacer esa clase de nudos; por eso no fueron capaces de salvarse.

> El nudo simple, que sirve para formar una gaza, es muy fácil de hacer, pero difícil de deshacer.

Todo Lobato debe saber hacer bien los nudos.

Por lo general, los muchachos son muy torpes haciendo nudos. Solo consiguen hacer una maraña que luego no hay quien desate, pero que, en cuanto se tira de ella, se deshace justo en el momento en que más falta hace que aguante. Eso nunca le pasa a un marinero ni a un constructor de puentes.

Los nudos son fáciles de aprender, y en cuanto los sepáis, podréis enseñárselos fácilmente a otras personas.

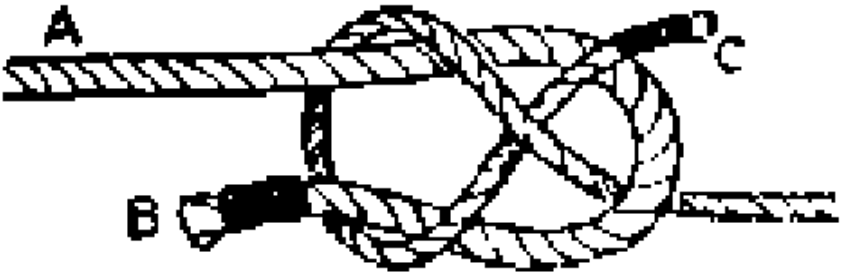
Para conseguir vuestra Primera Estrella tenéis que aprender dos de los nudos más útiles: el nudo de rizo y la vuelta de escota. Para la Segunda Estrella necesitáis saber otros dos nudos muy importantes: el ballestrinque y el as de guía simple.

- **Nudos de la Primera Estrella.** El nudo de rizo sirve para unir vendas y cuerdas. La vuelta de escota sirve para unir cuerdas de distinto grosor.
- **Nudos de la Segunda Estrella.** El ballestrinque sirve para sujetar el extremo de una cuerda a un mástil. El as de guía simple forma una

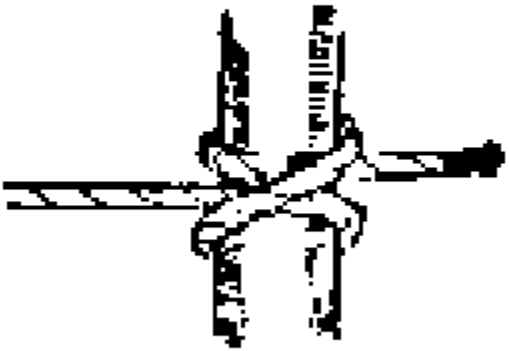
gaza que no se corre y sirve para prestar auxilio.



Nudo de rizo: para unir vendas y cuerdas.



Vuelta de escota: para unir cuerdas de distinto grosor.



Ballestrinque: para sujetar el extremo de una cuerda a un mástil.

Para aprender, usad una cuerda o un cabo, nunca un cordel, y en cuanto os creáis preparados, intentad hacer los nudos a oscuras o con los ojos vendados. Probablemente entonces os daréis cuenta de que no sois tan hábiles como creíais.

Pero recordad que no siempre tendréis luz del día cuando os haga falta hacer un nudo. El viento puede tumbaros la tienda durante la noche, el caballo puede soltarse o puede que haya que tomar rizos en la vela; habrá muchas ocasiones en que tengáis que atar cuerdas a oscuras, y entonces os alegraréis de haber aprendido antes.

Es difícil seguir en un libro la explicación de un nudo si nunca se ha intentado hacerlo, así que pedid a Akela o a vuestro Seisenero que os enseñen cómo se hace.

Natación

La natación no forma parte de la prueba de la Primera Estrella, pero es algo muy útil, y cuanto antes aprendáis, mejor. Cuando intentéis pasar la prueba de Scout de Primera Clase, tendréis que superar una prueba de natación, de la que solo os podrán eximir por enfermedad.

El práctico

¿Sabéis lo que es un práctico?

Pues es un hombre que se gana la vida haciendo de piloto de los vapores que se acercan a la costa.

El piloto oficial es un hombre muy preparado que ha tenido que aprobar exámenes muy exigentes antes de que le dejen hacer de piloto. Todo barco que se acerca a la costa necesita un piloto que lo guíe entre las rocas y los bancos de arena.

El práctico, en cambio, es un hombre que se ha entrenado él solo para sortear los peligros de la costa y que sale con su propio velero en cualquier ocasión, sobre todo con mal tiempo, con niebla y con temporal, cuando los pilotos de verdad no suelen encontrar a los barcos que de verdad los necesitan.

El práctico se acerca a los barcos que no pueden pagar a un piloto de verdad y les ofrece sus servicios por una paga muy pequeña para guiarlos hasta el puerto.

En cuanto un barco corre peligro en los bancos de arena o en las rocas, allí está él. Es como el cuervo, que en cuanto hay un animal muerto en el campo aparece sin que se sepa de dónde ha salido.

El práctico está dispuesto a ayudar a rescatar la carga de un barco y a cobrar por ello una buena recompensa; se le podría llamar saqueador de naufragios, si no fuera porque hace todo lo que puede por salvar a la gente antes de que el barco naufrague. Ha habido muchísimos rescates heroicos llevados a cabo por prácticos.

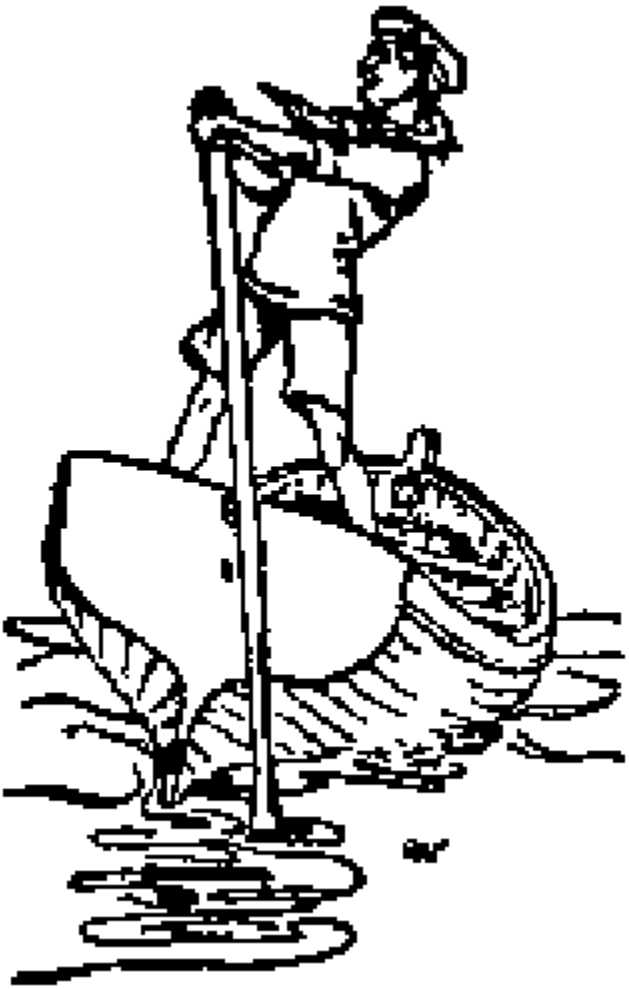
Por eso, el práctico tiene que ser un marinero valiente y espabilado: tiene que mantenerse a salvo en una embarcación pequeña en lo peor de las tormentas, casi siempre empapado y con frío, sin comer como es debido y sin haber dormido lo suficiente; conocer el mar palmo a palmo, incluso con niebla, cuando no hay nada que pueda guiarlo; trabajar duro para ganarse la vida, y estar siempre preparado para ayudar a quien esté en peligro, aunque le cueste la vida. Es el verdadero Scout Marino.



El práctico es un hombre de muchos recursos.

Pescadores

Otro buen ejemplo de Scout Marino es el pescador de altura. Se pasa la vida navegando en velero hasta los caladeros, muy adentro de los mares más bravos. Su vida es fría y dura, y siempre está en peligro por lo pequeña que es su embarcación.



Pero precisamente esa vida dura y áspera es la que hace de estos pescadores gente de confianza. Son muy distintos de esos tipos de ciudad, de cara pálida, que fuman cigarrillos y que nunca tienen que enfrentarse a

más peligros y dificultades que los que les puedan surgir en un viaje en tranvía o en autobús.

Estos prácticos y pescadores, que en tiempo de paz hacen su trabajo sin que nadie los vea, fueron de gran ayuda a nuestra flota durante la guerra limpiando el mar de minas. Las minas eran bombas flotantes de hierro que el enemigo esparcía por el mar para hacer saltar por los aires los barcos; pero los dragaminas hicieron su peligroso trabajo con habilidad, recogieron cientos de ellas y salvaron así muchos barcos.

Marinos

También están los marineros de las tripulaciones de los miles de barcos mercantes y de pasajeros que salen de los mares de vuestro país hacia todos los rincones del mundo. No vemos a muchos de ellos por nuestras calles, pero sabemos lo que hacen por las noticias de los periódicos.

En alta mar hay naufragios e incendios, choques y hundimientos; pero en la mayoría de estas catástrofes los marineros dan muestras de un valor heroico y de una disciplina admirable.

Los marinos de nuestra Armada que vemos alguna vez por la calle son lo mejor de su raza: fuertes y sanos, capaces de echar una mano en cualquier ocasión en que se les necesite.

Su sangre fría y su disciplina son bien conocidas; pero ¿no creéis que hace falta el doble de serenidad para estar en el fondo de uno de esos barcos de guerra de acero, en medio del mar, durante una batalla?

Ahí los tenéis, cumpliendo con su deber bajo la cubierta de acero, en el pañol de las municiones, atendiendo las turbinas y echando carbón a las calderas, encerrados como ratas en una trampa, mientras arriba sus compañeros disparan los cañones y están atentos a lo que pasa a su alrededor.

Jugar el juego

Recuerdo que una vez Lord Beresford me llevó a su barco y bajamos a las cámaras del fondo, donde las puertas estancas dejan encerrados a los hombres sin posibilidad de escapar si el barco se hunde. Allí me dijo: «Estos son los hombres verdaderamente valientes: los que hacen su trabajo sin que nadie los vea, los que no se llevan ni el honor ni la gloria, pero que, sin embargo, son indispensables, porque sin ellos el barco no navegaría y no se ganaría la batalla».

Así querríamos que fueran todos los hombres del país: que cumplieran con su deber en el puesto que les toca, sin buscar que los vean ni que se fijen en ellos, sino por cumplir con su deber, y no por la gloria que puedan sacar de ello.

En el colegio jugaba al fútbol, y durante mucho tiempo fui el portero. Me sentía como esos fogoneros de la Armada: me habría gustado jugar en un puesto en el que estuviera en juego todo el rato, tener siempre la pelota y correr de un lado a otro entre los aplausos del público, en vez de estar encerrado en la portería, solo y aterido de frío, sin que nadie se fijara en mí.

Sin embargo, cuando el contrario llega hasta la portería después de haber dejado atrás al último defensa, el éxito o el fracaso del partido depende solo del que ha estado en su puesto sin que nadie lo viera: el portero.

Lobatos, no olvidéis nunca esto. Cumplid con vuestro deber aunque no tengáis ningún aliciente y aunque nadie se dé cuenta. Eso es jugar el juego: no para vuestra gloria y diversión, sino para que gane vuestro equipo.

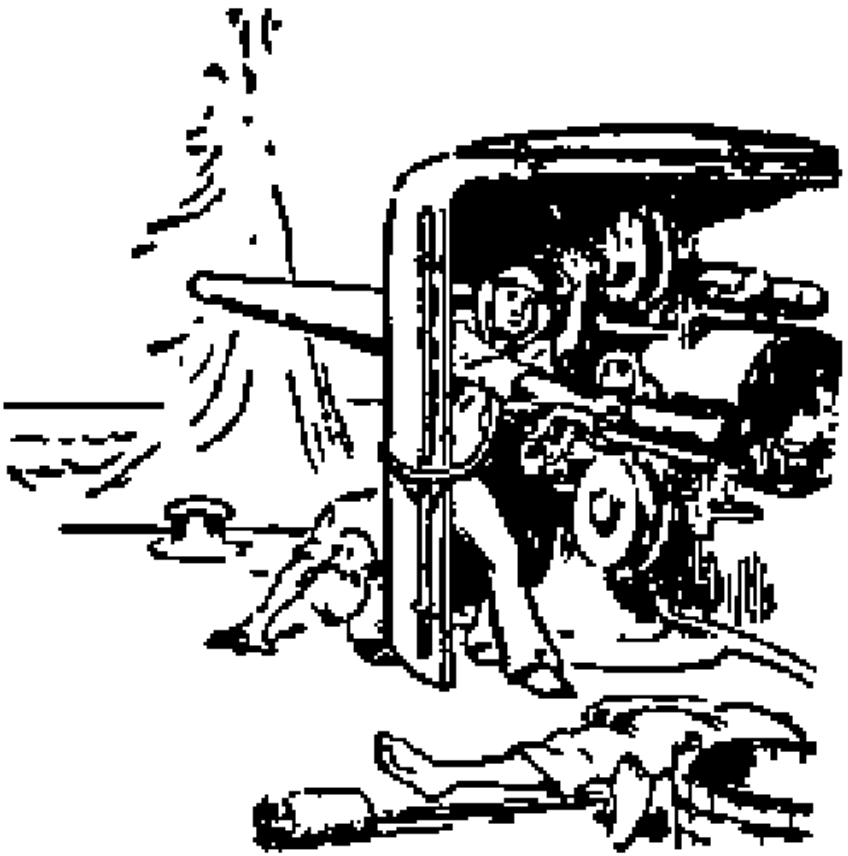
Jack Cornwell, V. C.

Cientos de vuestros hermanos scouts sirvieron a bordo de la Gran Flota y en la escuadra de cruceros de batalla durante la Gran Guerra; los almirantes y los oficiales de sus barcos me han escrito para contarme lo grande que era su disciplina y lo grande que era también el espíritu que los animaba.

Algunos oficiales me han dicho que prefieren a los que han sido scouts antes que a los que salen de los buques escuela de la Marina, porque a los primeros se les puede confiar un trabajo sin tener que estar vigilándolos para que no pierdan el tiempo. De los scouts uno puede fiarse de que cumplirán con su deber, les cueste lo que les cueste. A uno de ellos le costó la vida. Se llamaba Jack Cornwell.



Haced como los bomberos: quedaos en vuestro puesto cuando el prójimo necesite ayuda.



Jack Cornwell era un niño, pero en la batalla de Jutlandia demostró que podía ocupar el puesto de un hombre.

Durante la gran batalla de Jutlandia, en junio de 1916, cumplía con su deber como servidor de uno de los cañones del barco *Chester*. Murieron todos los que atendían aquel cañón menos dos. Cualquiera, en esas circunstancias, habría abandonado su puesto y buscado refugio, ya que

no podía manejar el cañón él solo; pero Cornwell, a pesar de estar malherido, se quedó allí por si lo necesitaban.

Siguió en su puesto pese al dolor de sus heridas y a lo que sufría viendo a sus compañeros muertos y moribundos a su alrededor. Más tarde también él murió a causa de las heridas, pero había cumplido noblemente con su deber y había demostrado que un scout se mantiene en su puesto aunque le cueste la vida.

Los Lobatos no son demasiado pequeños para ser héroes. Muy a menudo los periódicos nos traen noticias de verdaderos actos de heroísmo realizados por scouts de nuestro país y del mundo entero.

La Cueva de los Lobatos

Una vez me metí en la cueva de unos lobos para ver cómo vivían. Era una cueva de techo bajo, abierta al pie de una roca, en un terraplén de tierra seca. El agujero era en parte natural y en parte lo habían excavado los lobos.

Dentro, los lobos estaban bien resguardados del mal tiempo y, además de no poder ser vistos, estaban protegidos de los ataques de animales más grandes, porque la entrada era tan baja que tenían que arrastrarse por el suelo para entrar.

No era muy distinta de la cueva de los lobos que se describe en *El libro de la selva*, donde Shere Khan intentó atrapar a Mowgli después de que los lobos se lo hubieran quitado.

Los lobos y Mowgli estaban a salvo dentro de la cueva, porque la entrada era demasiado baja para que el señor tigre pudiera meterse por ella, y lo único que podía hacer era mirarlos furioso desde fuera.

En la cueva de lobos que yo examiné, al fondo había una roca que sobresalía, y detrás de ella encontré otra cueva más pequeña, que

ente habían excavado los lobos más jóvenes para hacerse su propia casa.

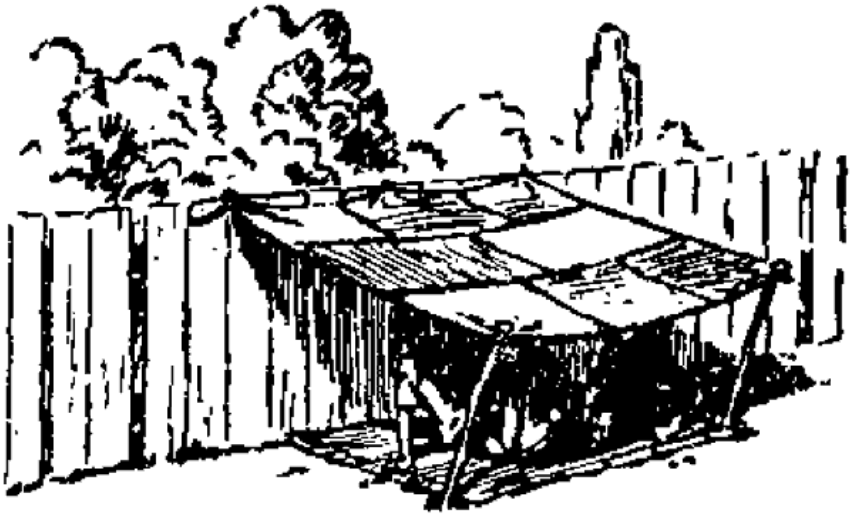
Ahí tenéis un ejemplo, Lobatos. Tenéis que ser capaces de construiros refugios adecuados y secos en el llano o en el monte. Da más gusto construirse uno mismo un refugio que comprar algo ya hecho.

Podéis empezar por construiros uno en vuestro propio jardín.

Cómo construir una cueva

El refugio que os hagáis dependerá de los materiales que tengáis.

Uno muy sencillo se puede hacer con sacos viejos, cosiéndolos unos a otros con cordel para formar una especie de sábana. Si atáis bien uno de sus bordes a una pared o a una valla y sostenéis el resto con dos bastones o palos, tendréis una cueva estupenda donde meteros cuando el sol apriete y donde podréis jugar a toda clase de juegos. También es fácil decorarla pintando sobre los mismos sacos lobos y otros animales salvajes de colores. No os serviría para pasar la noche, porque no os protegería de la lluvia; pero cuando seáis mayores y seáis scouts, tendréis ocasión de pasar muchas noches en el campo, en tiendas de campaña, y de divertiros mucho.



Ya he dicho que las cuevas de los lobos de verdad son muy cómodas para ellos, pero no para las personas.

Las cuevas suelen ser húmedas, oscuras y llenas de tierra, y por eso no son buenas para la salud.

Los Pies Tiernos a menudo excavan cuevas para acampar, cosa que un buen scout no hace nunca, porque sabe que vivir en sitios así provoca enfermedades. Más de un Pie Tierno ha muerto sepultado por un derrumbe mientras intentaba excavar su cueva.

Cuevas bajo techo

Espero que muchos de vosotros tengáis un rincón en la cueva de la Manada o, por lo menos, un trozo de pared que pertenezca especialmente a vuestra Seisena.

Si es así, de vosotros depende que tenga el aspecto más adecuado y alegre posible. Si tenéis un rincón, quizá os dejen separarlo con biombos hechos de sacos en los que hayáis pintado árboles o animales salvajes. Pensad bien cuál es la mejor manera de aprovechar el espacio que os hayan dado. Podéis reunir colecciones de láminas de animales salvajes y tarjetas en las que pintar los colores de la Seisena, y además podéis recortar de las revistas ilustradas un montón de cosas interesantes. En fin, hay muchísimas cosas que os pueden servir para que la Cueva de vuestra Manada parezca una cueva de verdad, aunque tengáis que recoger vuestras cosas después de cada reunión y guardarlas para la siguiente. Pedid a vuestro Seisenero que hable de esto con Akela.

9. Novena dentellada



Cómo hacerse grandes y fuertes · La sangre · Alimentos sanos · Aseo diario · Aire fresco · Ejercicios · Saltos, equilibrio de libros, pídola y volteretas · Rodar el aro, etc. · Respirar por la nariz · Las uñas y su cuidado · Los dientes y su cuidado · Los pies · Saber la hora · Servicio

En nuestro ejército había un batallón de hombres muy bajitos, que no tenían la estatura suficiente para entrar en un regimiento normal; los llamaban los Bantams. Al principio a la gente le daba risa verlos, porque eran muy pequeños, pero pronto demostraron que en el combate valían tanto como cualquier otro. Un hombre pequeño puede llevar dentro un gran corazón y mucho valor.

Nuestros gurkas, los pequeños guerreros de nuestro ejército de la India, lo han demostrado. Estos hombres magníficos visten de una manera tan parecida a la de los scouts que, a primera vista, cualquiera los tomaría por scouts con la piel tostada por el sol.



Y ahí están también nuestros amigos los japoneses. Son muy pequeños, pero tan valientes y tan fuertes como los gurkas, y son unos soldados magníficos.

Así que, aunque un Lobato sea pequeño, puede ser tan valiente y tan útil como un muchacho más grande, si se esfuerza por serlo.



Los japoneses se hacen fuertes porque tienen mucho cuidado con lo que comen, se mantienen muy limpios, porque se asean constantemente, y ejercitan el cuerpo día tras día, y eso los vuelve muy fuertes. Además,

siempre están sonrientes y de buen humor, y eso les ayuda a mantenerse sanos.

Cómo crecer

Un Lobato puede hacer lo mismo si quiere. Estoy seguro de que todos los Lobatos desean ser fuertes y sanos; pero un Lobato puede hacer algo más que un japonés o un gurka, porque además de hacerse fuerte puede ayudarse a crecer.

Os voy a contar algunas de las cosas que podéis hacer para estar robustos y sanos.

Sangre buena y abundante

Lo primero es conseguir que la sangre que corre por vuestras venas sea sana y abundante. La sangre es para vuestro cuerpo lo que el vapor para una máquina: según la fuerza que tenga, lo hace funcionar bien o mal. Además, vuestra sangre alimenta vuestro cuerpo, igual que el agua alimenta a las plantas: os hace crecer. Si el organismo no tiene sangre suficiente, se queda pequeño y débil, y a veces se marchita y muere.

«Pero ¿cómo puedo conseguir una sangre buena y abundante, si se fabrica dentro de mí?».



Alimentos sanos

Pues bien, la sangre se fabrica con los alimentos que tomáis por la boca, y para tenerla en abundancia tenéis que comer alimentos que sean buenos para fabricar sangre. No dulces ni caramelos, que, aunque están muy ricos, no son buenos: lo que hay que comer es carne sana, verdura y pan.

Así se consigue sangre abundante; pero además tiene que ser buena y sana, y eso también tenéis que conseguirlo vosotros mismos: nadie puede

hacerlo por vosotros.

Ir al baño todos los días

Cuando habéis comido, masticando bien la comida, esta llega al estómago; la parte útil se asimila y pasa a la sangre, y la parte inútil pasa al intestino. Si dejáis que esa parte inútil se quede dentro de vosotros demasiado tiempo, más de un día, empieza a envenenar vuestra sangre y deshace el bien que la comida sana había hecho al organismo.

Por eso tenéis que tener mucho cuidado de libraros de la parte inútil de la comida al menos una vez al día, con regularidad. Ese es el secreto para conservar la salud.

Aire fresco y respiración profunda

Saber por qué hay que respirar por la nariz.

Podéis fortalecer vuestra sangre dándole aire fresco. La sangre necesita aire; por eso pasa continuamente por los pulmones, que están en medio del cuerpo, para tomar una parte del aire que respiráis por la nariz. Ayudad a vuestra sangre respirando hondo aire fresco. No ese aire viciado de las habitaciones cerradas, sino el aire limpio y abundante de los sitios abiertos.

Para eso, echad fuera todo el aire que tengáis dentro y luego tomad por la nariz todo el que os quepa en el pecho, hasta que el pecho y las costillas se ensanchen del todo. Practicadlo de vez en cuando a lo largo del día, siempre que estéis al aire libre: solo con eso ya os ayudará a crecer y a haceros fuertes.

Ejercicio físico

Además de la buena comida y del aire fresco, hay otra cosa muy importante que tenéis que hacer por vuestra sangre: el ejercicio.

Como ya os he dicho, la sangre es como el agua para la planta: alimenta el cuerpo, o la parte del cuerpo por la que pasa. Siempre tiene que llegar a todas las partes del cuerpo, pero si la ayudáis, lo hará mejor. Por eso los corredores y los futbolistas, con su ejercicio continuo, consiguen que la sangre les corra con más abundancia por las piernas, y las piernas les crecen en tamaño y en fuerza.

En la India hay algunos nativos que llevan siempre una mano levantada sobre la cabeza. Lo hacen como penitencia por los pecados que han cometido, y prometen mantener el brazo en esa postura y no volver a usarlo. El resultado es que, por falta de ejercicio, la sangre no circula bien por él (la planta no se riega como es debido) y, poco a poco, el brazo va adelgazando hasta quedarse en huesos cubiertos de piel, en algo inútil.

Así que, si queréis crecer en tamaño y en fuerza, ejercitad todos los miembros del cuerpo, que bien podéis hacerlo.

Saltar a la comba

Saltar a la comba con los pies juntos 30 veces hacia delante y 30 hacia atrás, dándole el propio Lobato a la cuerda.

El muchacho que salta a la comba echándola hacia delante y que encoge los dedos de los pies y agacha los hombros, en vez de hacerse un bien puede hacerse daño.

Conseguíos una cuerda (no hace falta que sea una de esas maravillas caras con mangos de madera, pero tampoco debe ser demasiado fina ni

era) y ensayad a saltar.

Si no sabéis saltar, buscad a dos amigos que os den a la cuerda al principio, y usad la cabeza para aprender a saltar bien y en el momento justo. Poneos derechos, con los hombros bajos y las puntas de los pies casi tocando la cuerda. ¿Preparados? ¡Bien! Allá va por encima de vuestra cabeza. Ahora saltad con los talones juntos y las puntas de los pies hacia fuera, y al caer doblad un poco las rodillas hacia fuera. Entre salto grande y salto grande, mientras la cuerda pasa por encima de vuestra cabeza, dad un saltito: eso os ayudará a mantener el equilibrio y a llevar el compás.

Ahora intentad darle a la cuerda vosotros mismos. Empezad con ella por delante y manteneos erguidos. No caigáis sobre los talones como si fuerais elefantes; intentad saltar como una cabra montés (si podéis) y no os golpeéis los dedos en cada salto. Para conseguir vuestra Primera Estrella tendréis que saltar treinta veces hacia atrás, vosotros solos. Practicadlo con cuidado en casa.

Algunos niños pensarán que saltar a la comba es cosa de niñas; pero los Lobatos tienen más sentido común y no se lo creen. Saben que los futbolistas y los boxeadores usan este ejercicio en sus entrenamientos.

Pídola

He observado a muchos niños jugando a pídola. Algunos saltan muy bien, pero otros muchos parecen más bien sacos de carbón cayendo sobre la espalda de un mozo de carga que una persona saltando. Cuando empecéis a aprender, saltad sobre un muchacho de vuestra estatura o un poquito más bajo. Que se ponga de lado, en ángulo recto con vosotros, que se agache y que esconda bien la cabeza (si se pone con los pies separados y se sujeta la cabeza con las dos manos, habrá menos peligro de que le deis un golpe). Corred hacia él, apoyad las dos manos en su espalda para saltar,

con las piernas bien abiertas, y procurad pasar por encima apoyándoos en él lo menos posible.

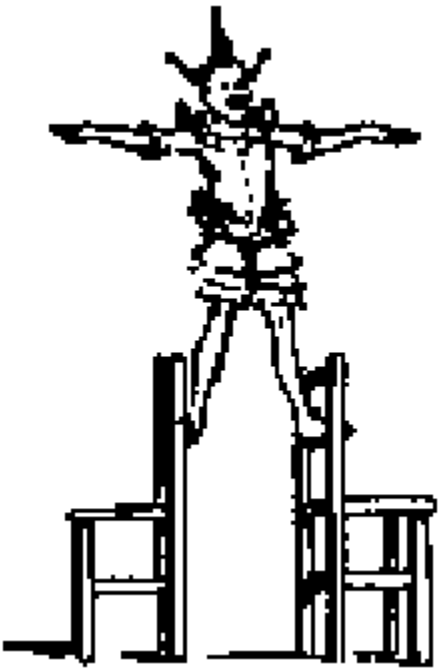
Equilibrio

Caminar erguido y con buen paso, sin usar las manos, llevando sobre la cabeza un objeto sólido de aproximadamente un kilo, a lo largo de diez metros; dar la vuelta y regresar al punto de partida. Se puede usar una gorra de Lobato.

Hay personas que caminan y otras que se arrastran encorvadas. ¿Qué hacéis vosotros? Es fácil distinguir a unos de otros. Los que caminan van erguidos, su paso tiene cierto ritmo y su mirada es despierta. El que se arrastra lleva los hombros caídos y la mirada perdida, y al andar no se fija en lo que hay a su alrededor, sino solo en el suelo.

Conseguíos tres libros más o menos del tamaño de este e intentad caminar llevándolos en equilibrio sobre la cabeza. Si os encorváis, los libros caerán enseguida al suelo; pero si camináis con los hombros rectos y la barbilla un poco levantada, pronto podréis competir con una figurita de barro.

Si este ejercicio os resulta muy difícil porque tenéis la cabeza de una forma rara, probad a hacerlo con la gorra de Lobato puesta.





Quizá hayáis visto cuadros de aguadores que llevan cántaros sobre la cabeza. Imitadlos; pero no intentéis llevar el mejor jarrón del dormitorio de vuestra madre, sino algo que no se rompa si se cae al suelo.

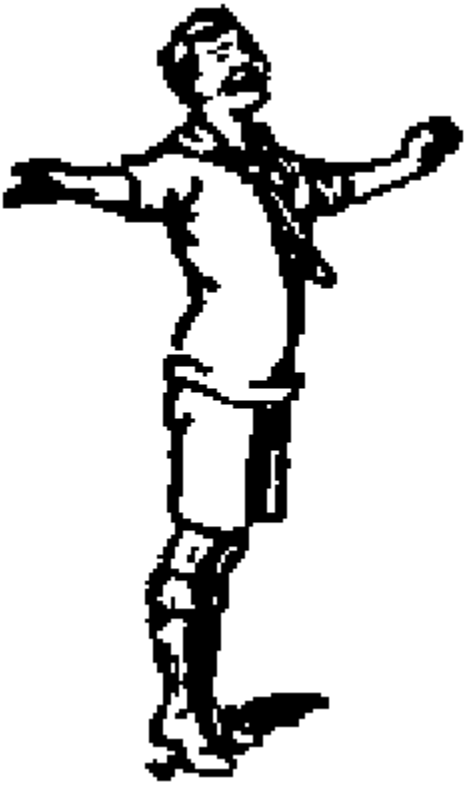


Volteretas

Dar tres volteretas hacia delante y otras tres hacia atrás.

La voltereta consiste en rodar por el suelo hechos una bola, con la cabeza entre los talones. Lo más importante que hay que recordar en este ejercicio es mantener los hombros redondeados y la barbilla bien metida; no os conforméis con saber rodar. Si podéis, después de rodar, poneos de pie sin ayudaros de las manos.





Así termina la voltereta.

Rodar el aro

Algunos muchachos creen que rodar un aro es cosa de críos; sin embargo, enseña un montón de cosas útiles. Hay que correr de puntillas, listos para escabullirse a un lado o a otro; hay que tener buena vista y darle al aro con las dos manos. La mejor manera de practicarlo es poner varios obstáculos en vuestro camino y guiar el aro con seguridad alrededor de ellos y entre

ellos, sin tocar ni uno. Cuando ya sepáis hacerlo, querrá decir que vuestras manos han aprendido a obedecer a vuestra cabeza.

Saltar a la pata coja

Recorrer a la pata coja unos 20 metros, describiendo un ocho. Usar cada pie durante la mitad del recorrido.

Saltar a la pata coja es cuestión de práctica. Intentad saltar como un pájaro, nunca como un elefante; para eso tenéis que saltar con la punta del pie, y no con todo el pie plano. Este ejercicio enseña a mantener el equilibrio, y por eso hay que practicar saltando en forma de ocho, sobre el pie izquierdo cuando se gira hacia el lado contrario.

Lanzar una pelota

Lanzar una pelota, primero con la mano derecha y después con la izquierda, de forma que un Lobato que esté a diez metros la atrape cuatro veces de cada seis lanzamientos. Atrapar una pelota con una mano o con las dos.

Lanzar y coger una pelota también es cuestión de práctica y de buena vista. Practicad mucho los lanzamientos con la mano izquierda, porque seguramente veréis que con la derecha os resulta muy fácil.



La prueba exige lanzar con las dos manos porque las dos tienen que ejercitarse por igual, para que no se desarrolle un lado del cuerpo más que el otro, como pasaría si solo usarais la derecha. Cuando intentéis coger la pelota, poned las manos en forma de cuenco y, cuando llegue la pelota, echadlas un poquito hacia atrás al mismo tiempo que la sujetáis con fuerza. Si ponéis las manos totalmente abiertas, la pelota rebotará en ellas, y si las ponéis separadas, pasará entre las dos sin que podáis cogerla. No perdáis de vista la pelota desde que sale de las manos del que la lanza, y moveos hacia el sitio donde calculéis que va a caer. No os quedéis quietos esperando que el otro haga todo el trabajo por vosotros.

La prueba de la Primera Estrella consiste en lanzar la pelota, primero con la derecha y luego con la izquierda, a un compañero que esté a diez metros de vosotros, de forma que la coja cuatro veces de cada seis lanzam-

ientos. Después os toca a vosotros coger la pelota que os lancen desde diez metros, también cuatro veces de cada seis, con cualquier mano.

Todo esto os ayudará a convertiros en hombres fuertes y sanos; pero no olvidéis las otras cosas que también os ayudan: comer suficientes alimentos sanos (sin comer de más, porque eso solo os envenenaría la sangre); ir al baño todos los días con regularidad, para limpiar el cuerpo de sustancias venenosas, y respirar mucho aire limpio, haciéndolo profundamente y manteniendo las ventanas abiertas para que el aire se renueve constantemente en la habitación donde vivís o dormís.

Estas cosas tenéis que practicarlas vosotros mismos; nadie puede hacerlo por vosotros. Así que depende de vosotros haceros grandes, fuertes y sanos, o quedaros pequeños y débiles.

¿Recordáis ahora las cuatro cosas que tenéis que hacer? ¿Cuáles son?

- Alimentos sanos.
- Ir al baño todos los días.
- Aire fresco.
- Ejercicio físico.

Respirar por la nariz

Saber por qué hay que respirar por la nariz.

Os habréis dado cuenta de que, al hablar de la respiración, os he dicho que tomarais el aire por la nariz. ¿Por qué no por la boca? Por esta razón: la garganta, en la parte de atrás de la boca, es muy delicada y se resfría o se inflama con facilidad. Si respiráis por la boca, el aire le da de golpe y puede provocaros un resfriado; en cambio, si respiráis por la nariz, el aire se templa al pasar por ella y llega a la garganta, como quien dice, por la puerta de atrás, ya calentito.

Pero hay otra razón más para respirar por la nariz.

En el aire flotan unos bichitos diminutos llamados gérmenes. Son tan pequeños que no se pueden ver a simple vista, aunque con una buena lupa de aumento sí se ven.

Son unas criaturas pequeñísimas y retorcidas, y muy peligrosas si se meten en vuestro cuerpo, porque pueden causar enfermedades de muchas clases.

Si respiráis con la boca abierta, lo más probable es que dejéis pasar algunos por la garganta hasta el estómago, donde pueden hacer mucho daño. En cambio, si respiráis por la nariz, quedarán atrapados en la mucosidad de las fosas nasales y los expulsaréis al sonaros.

Cuando hagáis un trabajo duro, si mantenéis la boca abierta, la garganta se os secará enseguida y tendréis sed, y eso no os pasará si respiráis por la nariz.

Se os ha dado la boca para comer y la nariz para respirar. ¿Por qué no usarlas para aquello para lo que se os han dado? Los indios pieles rojas de Norteamérica enseñaban a sus niños a respirar por la nariz atándoles la boca de día y de noche. Lo hacían para que no roncaran, porque solo roncan las personas que duermen con la boca abierta. Y roncar en un lugar rodeado de enemigos es muy peligroso, porque darían fácilmente con el sitio donde estáis durmiendo y os podrían apuñalar.

Las uñas

Saber por qué y cómo hay que llevar las manos aseadas y las uñas limpias y cortadas.

En el ejército japonés, donde, como ya os he dicho, los soldados son siempre muy limpios, tienen orden de lavarse las manos antes de cada com-

ida, y nunca pueden llevar las uñas sucias. Se cree que esta costumbre ha evitado muchas enfermedades entre los soldados.

La razón es que esos pequeños gérmenes venenosos que flotan en el aire viven en la suciedad, y es muy fácil que lleguen a vuestras manos y se escondan en las uñas. Por eso tenéis que tener mucho cuidado de llevarlas limpias, sobre todo antes de comer.

Las uñas, tanto las de las manos como las de los pies, deben llevarse bien cortadas con tijeras. Hay personas que a menudo sufren dolores porque la uña del dedo gordo del pie se les clava en el dedo de al lado. Normalmente es porque han dejado crecer demasiado esa uña, que, apretada por el zapato, se ve obligada a crecer hacia el lado y se mete en la carne. Tenéis que tener mucho cuidado de cortaros a menudo las uñas de los pies, una vez a la semana o, como mucho, cada diez días; cortadlas rectas, a ras del dedo, no en curva, y con unas tijeras bien afiladas.

Las uñas de las manos también tenéis que cortarlas una vez a la semana, para tenerlas en orden. Estas podéis cortarlas en curva, siguiendo la forma del dedo, para que las esquinas no se enganchen y se rompan.

Morderse las uñas es muy perjudicial.

Los dientes

Saber por qué y cómo hay que llevar los dientes limpios.

Un hombre se presentó al oficial de guardia para alistarse en el ejército. El oficial lo examinó para ver su fuerza, su estatura y su vista; después le miró los dientes y le dijo:

—Es usted un hombre grande y fuerte, pero no puede alistarse en el ejército, porque tiene los dientes en mal estado.

El hombre se marchó muy sorprendido y les contó a sus amigos que, por lo visto, hoy en día los soldados no solo tienen que servir para matar

al enemigo, sino también para comérselo. La verdad es que un soldado no sirve si no puede, cuando hace falta, masticar pan duro y carne dura.

Si una persona no mastica bien la comida, cuando esta llega al estómago no se aprovecha la parte que debe pasar a la sangre, y ya os he dicho que eso es necesario para la salud. Así que conservad los dientes sanos y fuertes.

No hay ninguna parte del cuerpo que los gérmenes venenosos ataquen más que los dientes. Se meten por sus huecos y los agujerean, y eso trae ese dolor tremendo que se llama dolor de muelas; los dientes se pican y hay que sacarlos, y entonces ya no se puede masticar bien la comida.

Pero todo esto os lo podéis evitar si os tomáis la molestia de limpiaros los dientes como es debido, cepillándolos y enjuagándolos hasta echar esos gérmenes de la boca.

Lo primero que hace falta es un cepillo de dientes y pasta o polvo dental.

Lo que no hay que olvidar es usarlo todas las mañanas y todas las noches, y también, si se puede, después de la comida del mediodía.

Haced la guerra a esos gérmenes con el cepillo hasta sacarlos de sus escondites, entre los dientes y por detrás de ellos, y luego echadlos de la boca con buenos buches de agua, para no darles ocasión de agujerear y destrozar las muelas.

En las selvas vírgenes de África no hay farmacias y, sin embargo, los nativos tienen unas dentaduras espléndidas, que mantienen limpias cepillándose después de cada comida con cepillos hechos de trocitos de madera. Cogen un palito y golpean una de sus puntas con un martillo hasta que queda como una brocha de pintar.



Juego: El cepillo de dientes y los gérmenes

Los Lobatos se ponen en círculo y se dan las manos con los brazos totalmente estirados. Un Lobato, en el centro, es el cepillo de dientes, y otro, fuera del círculo, es el germen. El objetivo del juego es que el cepillo de dientes atrape al germen. Los Lobatos del círculo pueden impedir que el germen entre o salga bajando las manos y juntándose; pero el cepillo de dientes puede entrar en el círculo y salir de él como quiera.

Los pies

Saber por qué y cómo hay que llevar los pies aseados.

Vuestros pies trabajan más que el resto del cuerpo y, además, como pasan todo el día encerrados en los calcetines y los zapatos, hay que lavarlos más a menudo.

No podréis caminar mucho si os duelen los pies. Los pies se llenan de ampollas con facilidad porque se dejan húmedos por el sudor, que además moja los calcetines; eso reblandece la piel, se forman ampollas y la carne queda en carne viva.

Esto se puede evitar quitándose los zapatos y dejando que los calcetines y los pies se sequen, para que la piel no se reblandezca.

Para evitar las grietas, conviene echarse polvos de talco o untarse grasa en los pies antes de ponerse los calcetines.

Ampollas. Si os salen ampollas en los pies, cuidadlas y se os curarán fácilmente; pero si os descuidáis, la piel se levanta y se forma una herida.

Así se tratan las ampollas: coged una aguja y pasadla por la llama de una cerilla para desinfectarla. Cuando se haya enfriado, pinchad con ella la ampolla por un lado y apretad la piel hacia la aguja para sacar todo el líquido que tenga dentro.

Botas. Las ampollas suelen salir porque las botas son demasiado grandes y los pies bailan dentro. Hay dos formas de remediarlo.

Una es usar calcetines más gruesos, o dos pares. La otra es sujetar bien los zapatos a los pies con una correa: se pasa por debajo de la suela, se cruza por encima del empeine y luego se rodea el tobillo, donde se ata. Así os ahorraréis las ampollas.



Tampoco uséis botas demasiado estrechas, porque con ellas nunca podréis caminar lejos: con tanto andar, los pies se hinchan, y hay que ser listo y dejarles sitio suficiente.

Si sabéis estas cosas y las ponéis en práctica, podréis disfrutar de verdad de vuestras caminatas.

Saber la hora

Saber decir la hora mirando el reloj.

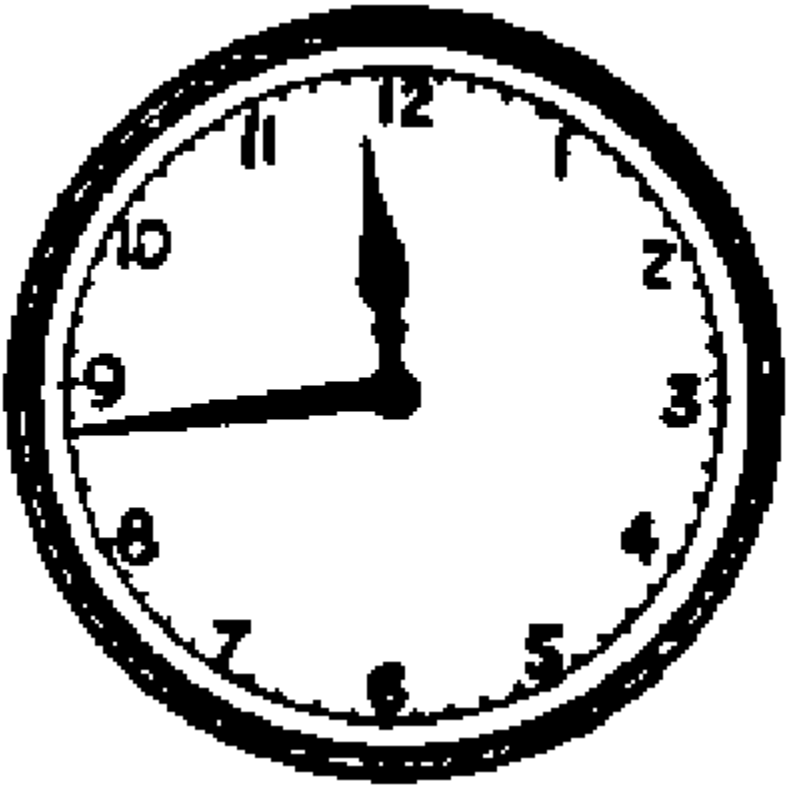
Antiguamente, cuando el hombre tenía que dedicar casi todo el tiempo a cazar, a matar y a comerse su comida, y a descansar después del trabaj-

o que todo eso le daba, no necesitaba saber la hora exacta del día o de la noche.

Pero hoy, que la gente tiene muchísimas cosas que hacer, hace falta saber la hora con precisión de segundos.

En la escuela habéis aprendido que 60 segundos forman un minuto, 60 minutos una hora y 24 horas un día con su noche.

Fijaos bien en la esfera de un reloj. Veréis que tiene dos manecillas (una grande y otra pequeña), doce números y 60 rayitas.



La manecilla pequeña se mueve muy despacio por la esfera, y cuando señala un número, o está cerca de él, ese número es la hora del día o de la noche.

La manecilla grande se mueve mucho más deprisa, porque señala los minutos y tiene que recorrer las 60 rayitas, de las doce a las doce, mientras la pequeña solo avanza de un número al siguiente.

Los doce números marcan las horas, pero sería un trabajo insoportable contar las rayitas una por una para saber cuántos minutos han pasado o cuántos faltan para una hora. Por eso los relojeros las han colocado de forma que entre un número y el siguiente hay cinco minutos. El número dos marca dos veces cinco minutos después de la hora, es decir, 10 minutos; el número ocho está cuatro veces cinco minutos antes de la hora, es decir, indica que faltan 20 minutos. El tres está a un cuarto de los 60 minutos (tres veces cinco); el seis, a la media hora, y el nueve, a un cuarto antes de la hora.

¿Sabríais decirme qué hora es cuando la manecilla pequeña está entre las tres y las cuatro y la grande en el cinco? Pues las tres y veinticinco, naturalmente.

Fabricaos vosotros mismos un reloj de juguete con manecillas que se muevan. Pronto seréis expertos, y cuando alguna ancianita que ya no ve bien el reloj os pregunte la hora, podréis decírsela y no tendréis que contestar «no lo sé».

Decirle la hora a alguien es hacerle un servicio.

Servicio

Haber cumplido tres meses de servicio satisfactorio como Lobato. Ser capaz de volver a pasar las pruebas de Parchetierno. Tener la credencial al día.

Me imagino que en vuestro Grupo tendréis Rover Scouts (quizá alguno os ayude a guardar la compostura). Pues bien, su divisa es «Servir», y tienen que buscar todas las formas posibles de hacer cada día un servicio, o un trabajo, a algún desconocido. Pero los Rovers no son los únicos que tienen que servir. Los Lobatos también harán en esto «lo mejor que puedan».

Por eso también vosotros tenéis que pasar tres meses sirviendo en vuestra Manada antes de recibir la Primera Estrella (la mayoría estaréis más de tres meses, porque seguramente Akela querrá que dominéis bien las materias antes de daros la Estrella). Se espera de vosotros que vayáis puntualmente a las reuniones y que en ellas hagáis lo que podáis para ayudar a que el programa salga adelante. No basta con ir con regularidad a las reuniones de la Manada. Tenéis que obedecer las órdenes con prontitud, hacer todo lo posible por ayudar a los demás Lobatos de la Manada y poner todo de vuestra parte para que los juegos y el trabajo salgan bien. Pero, sobre todo, tenéis que demostrar que intentáis hacer siempre lo mejor que podéis por cumplir la Ley de la Manada y la Promesa, no solo cuando estáis con la Manada, sino siempre: en casa, en la escuela y en la calle.

Juego: Las flechas

(Se llama así porque las preguntas son como flechas con las que se hiere a los Lobatos).

Los Lobatos se sientan en círculo, y en el centro se coloca el Jefe de Manada, que les hace preguntas sobre nudos, la bandera, etc. Si un muchacho falla la primera pregunta que se le hace, dobla un brazo como si lo llevara en cabestrillo; si falla por segunda vez, dobla el otro; a la tercera se pone de rodillas, y a la cuarta se tumba en el suelo como si estuviera muerto.

10. Décima dentellada



Señales · Segunda Estrella

Ya tenéis un ojo abierto y estáis preparados para que os entre algo de luz por el otro. Ya sois más grandes y más fuertes, y podéis ser un poco más listos; por eso, lo que tendréis que hacer ahora será también un poco más difícil. Y así sentiréis más satisfacción cuando lo hayáis aprendido y paséis las pruebas, ¿verdad?

Señales

Llegamos a una materia importante. Vamos a aprender a hacer señales, algo en lo que los Lobatos de todo el mundo están demostrando una gran habilidad. Parece que los scouts aprenden a hacer señales el doble de rápido que los soldados, y las Guías aprenden más deprisa que los scouts y que los soldados. Es importante recordar que no basta con saber cuál es el signo de cada letra: también hay que hacerlo con claridad y corrección, para que la persona a la que se le envía pueda leerlo con facilidad. Por eso tenéis que poner especial empeño en separar bien las letras y en colocar los brazos exactamente en la posición en que deben estar.

Más adelante encontraréis unas notas sobre señales en Semáforo y en Morse, pero no hace falta que aprendáis las dos. Preguntad a Akela cuál de las dos vais a aprender, porque es preferible que la Manada aprenda solo una.

Semáforo

Conocer el alfabeto Semáforo o el Morse y ser capaz de enviar y recibir despacio palabras sencillas. Para el Semáforo se pueden usar banderas pequeñas, si se desea. La prueba debe hacerse, a ser posible, al aire libre y a una distancia de al menos unos 50 metros.

Antes de empezar a aprender a enviar señales de Semáforo, hay que pensar bien qué significan las señales. Significan que vais a enviar un mensaje a una persona que está demasiado lejos para oír vuestra voz.

Es muy difícil transmitir un mensaje con toda claridad y con todos sus detalles si no se puede hablar con la persona a la que se envía. Así que vuestro trabajo consiste en enviar ese mensaje con las manos o con banderas de la forma más clara posible, para que a los demás les resulte fácil entenderlo. Por eso, desde el principio, haced todo lo posible para que vuestros signos estén bien hechos; no penséis que, porque estáis practicando, podéis formar una letra de cualquier manera.

Para enviar signos es muy interesante conocer los nombres que los señaleros dan a las letras. Como hay muchas que se confunden fácilmente, se les dan ciertos nombres para evitar confusiones; aunque, en realidad, son muy pocas las que tienen nombres especiales.

Esta es la lista de las letras con sus nombres especiales:

- A: Asno
- B: Burro

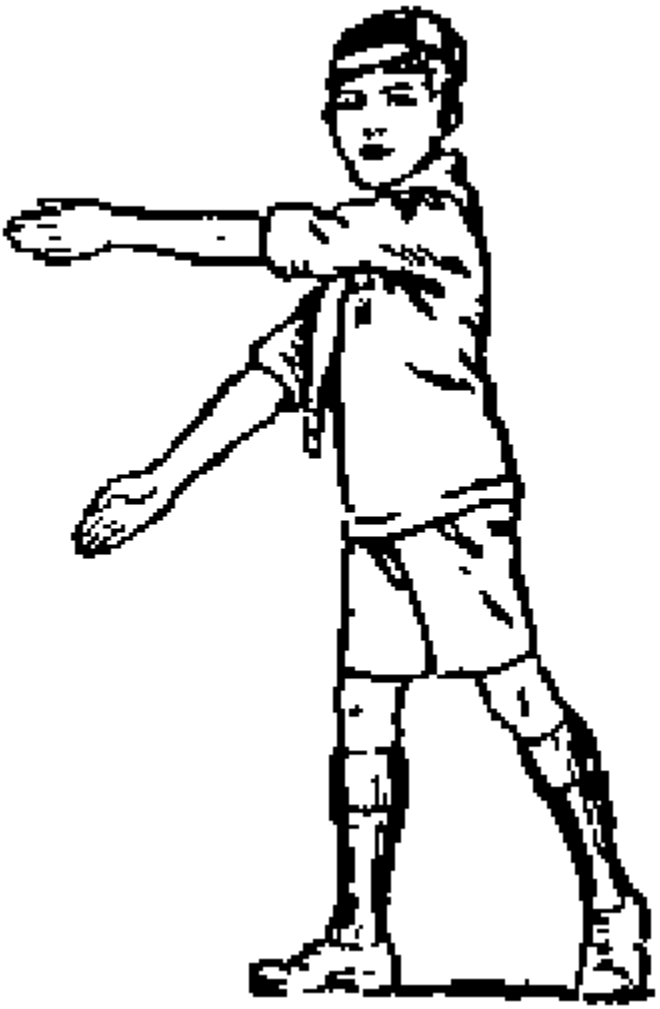
- C: Casa
- D: Día
- E: Eco
- F: Feo
- G: Gato
- H: Hoja
- I: Inés
- J: Juan
- K: Kiosco
- L: Luis
- M: Mes
- N: Nuca
- O: Osa
- P: Paco
- Q: Queta
- R: Río
- S: Sol
- T: Tos
- U: Uña
- V: Vaca
- W: William
- X: Xochimilco
- Y: Yolanda
- Z: Zapato

Son fáciles de aprender, y las personas que no saben de señales no entienden lo que decís. Por ejemplo, si estáis deletreando *mesa*, diréis: «Mes-Eco-Sol-Asno», y *pero*: «Paco-Eco-Río-Osa».

Antes de preocuparos por enviar una letra o una palabra, aprended a colocaros correctamente:

1. Poneos firmes, con los pies un poquito separados y de cara al receptor.
2. Si usáis banderas, sujetad el asta con el índice estirado a lo largo de ella y el palo a lo largo del brazo.
3. Mantened los brazos rígidos; no los dobléis ni mováis el palo de un lado a otro.
4. Conoced bien las siete posiciones distintas en que se puede usar una sola bandera, y haced los movimientos correctamente, con gesto enérgico.
5. Cuando practiquéis los movimientos, trazad siempre los círculos en el mismo sentido que las manecillas del reloj.

Ahora que ya sabéis colocaros para hacer señales, ha llegado el momento de aprender el alfabeto Semáforo. Eso significa que haréis todo lo que esté en vuestra mano para conseguirlo, poniendo en ello los cinco sentidos.

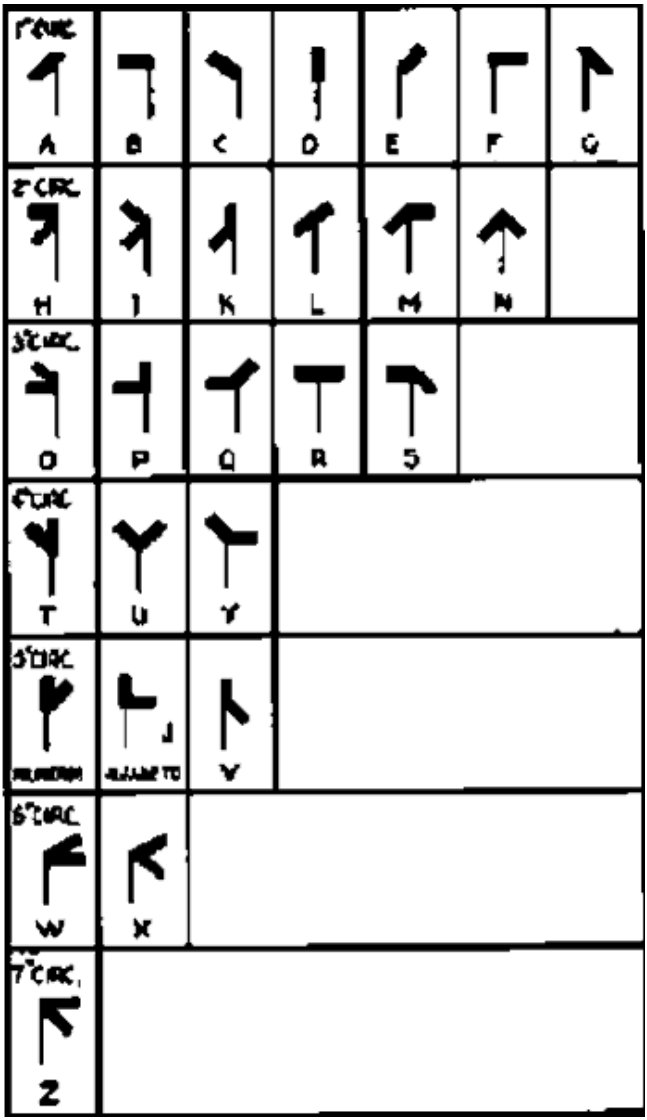


El primer círculo, de la A a la G, se hace con la mano derecha hasta la D (que queda por encima de la cabeza) y el resto con la izquierda. Aprended a reconocer estas siete letras a la perfección, en orden y salteadas, antes de intentar formar ninguna otra. Podéis probar a hacer palabras cortas

con ellas, como *aba*, *daga*, *gala*, *abad*, *café*, *faca*, etc. Formadlas vosotros y haced que otro Lobato las lea; después cambiad, de modo que él las forme y vosotros las leáis, para que os acostumbréis a verlas de un lado y del otro. Cuando estéis completamente seguros de que sabéis formar estas letras, seguid adelante.

El segundo círculo, de la H a la N, requiere usar las dos manos: la derecha se queda siempre en la posición de la A y la izquierda cruza el pecho. Empezad moviendo el brazo izquierdo en círculo mientras el derecho permanece quieto. Así formaréis las letras H, I, K, L, M y N. Os habréis dado cuenta de que la J se queda fuera del círculo; ya llegará más tarde. Practicad como hicisteis con las letras de la A a la G y luego pasad adelante.

Tercer círculo, de la O a la S: dejad el brazo derecho en la posición de la B mientras el izquierdo traza el círculo. Seguiréis así, moviendo despacio la mano derecha (como la manecilla pequeña de un reloj) y deprisa la izquierda (como la manecilla grande). Es muy sencillo hasta llegar a la letra U, del cuarto círculo: con la U empiezan las dificultades. Ahí hay que pensar y no seguir a ciegas, como un borrego. Después de la U, en lugar de la V, como sería lógico, viene la Y (¡solo Dios sabe por qué!). Y con ella empieza el quinto círculo, porque esta letra es el «signo de números» (significa que vais a transmitir números). Luego viene la J (que significa también «signo de alfabeto»), y después las letras V, W, X y Z, que siguen sin dificultad y forman el sexto y el séptimo círculos. No quiero que transmitáis números hasta que seáis scouts, pero bien podéis aprender ya los signos de números y de alfabeto del quinto círculo.



Una vez que conozcáis el alfabeto y sepáis cómo se forman las letras, lo único que os falta es práctica. No se os pide que transmitáis frases lar-

Pero recordad que dentro de poco seréis scouts, y entonces sí se os exigirá mucho más en esta materia. Así que practicad siempre y haced todo lo posible por recordar todas las letras.

Una tontería que hacen a menudo los Lobatos al enviar señales, y que hace imposible leer su mensaje, es mover los brazos sin parar mientras piensan en la letra siguiente. Si acabáis de enviar la P y la siguiente es la L, no mováis los brazos como si fueran aspas de molino mientras buscáis dónde tenéis que ponerlos para formar la L. Mantenedlos quietos en la P hasta que recordéis cómo se hace la L, y entonces, con toda calma pero con gesto enérgico, formad la letra. Al receptor no le molestará esa pausa mientras pensáis; en cambio, si tenéis los brazos en continuo movimiento, le será imposible saber qué queréis decir.

Cuando ya sepáis enviar palabras, recordad lo siguiente: al final de cada palabra, bajad las banderas con un movimiento rápido a la posición de «preparado para recibir», es decir, cruzadas por delante de vosotros. Pero no las llevéis a esa posición después de cada letra; después de cada letra, quedaos quietos y haced una pequeña pausa antes de seguir.

Morse

Enviar señales con el alfabeto Morse es un poco más difícil que con el Semáforo, pero tiene muchas ventajas. Por ejemplo, más adelante podréis enviar señales Morse de maneras muy distintas: con banderas, con un aparato telegráfico, con luces (heliógrafo o luz eléctrica), etc. Si sabéis parpadear bien, podréis incluso comunicaros en Morse con los ojos. Así que, al aprender Morse, no hace falta que penséis en banderas desde el principio, como pasa con el Semáforo. Ahora os voy a explicar el Morse lo más claro que pueda, pero hace falta que pongáis toda vuestra atención y mucha buena voluntad.

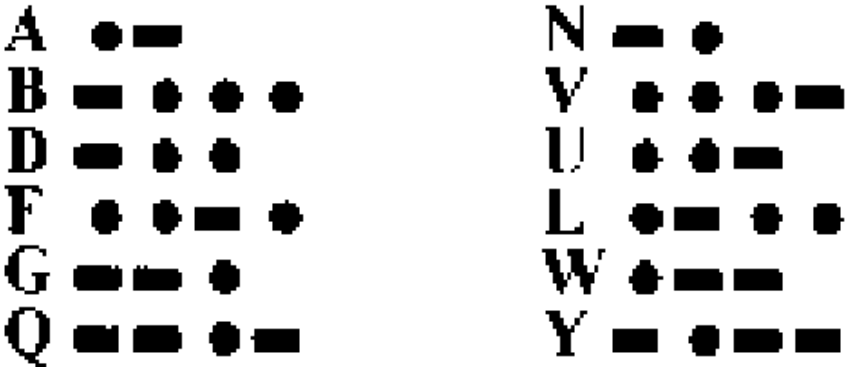
En el Morse, las letras se forman con puntos y rayas. Escritas, se ven así: ·— (A), —··· (B), y así sucesivamente. Lo importante es saber distinguir un punto de una raya. Pues bien, es cuestión de hacer pausas cortas y largas. Transmitáis como transmitáis, recordad siempre que una raya dura tres veces más que un punto. Si os fijáis en cómo se escriben los signos Morse, lo veréis fácilmente. Esto es un punto (·), y esto una raya (—), tres veces más larga que el punto. Pero antes de seguir, aprended el alfabeto Morse. Lo que os he dicho hasta ahora es solo para que se os grabe bien en la cabeza que, sea cual sea el sistema que uséis para transmitir y sea cual sea la velocidad, la raya será siempre tres veces más larga que el punto. Si lo olvidáis, nadie podrá leer nunca vuestros mensajes.

La forma más fácil de aprender el alfabeto es esta:

- **Solo puntos:** E (·), I (··), S (···), H (····).
- **Solo rayas:** T (—), M (— —), O (— — —).
- **Opuestas** (una es la otra al revés): A (·—) y N (—·); D (—··) y U (·· —); G (— —·) y W (·— —); B (—···) y V (···—); F (··—·) y L (·—··); Q (— —·—) y Y (—·— —).
- **Emparedadas:** K (—·—), R (·—·), P (·— —·), X (—··—).
- **Letras que no tienen opuesta:** C (—·—·), J (·— — —), Z (— —··).



Letras de solo puntos y de solo rayas.



Letras opuestas.

Cuando ya sepáis formar letras, sabréis también formar palabras; recordad que al final de cada letra tenéis que hacer una pausa tan larga como una raya. Esta es una palabra en Morse: «—·· (pausa) ·· (pausa) · —»; la palabra es «Día». Seguid practicando palabras hasta que os acostumbréis bien a transmitirlas, y también a transmitir guiñando los ojos (las rayas con el ojo derecho y los puntos con el izquierdo), o simplemente a transmitiros palabras a vosotros mismos en lenguaje de puntos y rayas cuando vayáis de camino a la escuela o estéis acostados.

Otra cosa muy importante que hay que recordar, sea cual sea el sistema con el que transmitáis, es enviar cada letra seguida, de principio a fin. Si os paráis a la mitad, el que recibe pensará que habéis querido transmitir dos letras distintas. Por ejemplo, si transmitís la letra C (que se compone de —·—·), hacéis la primera mitad (—·), os paráis y luego transmitís la segunda mitad (—·), pensarán que habéis querido transmitir dos enes. (Esto, entre los telegrafistas, se llama «ligar»).

Señales sonoras

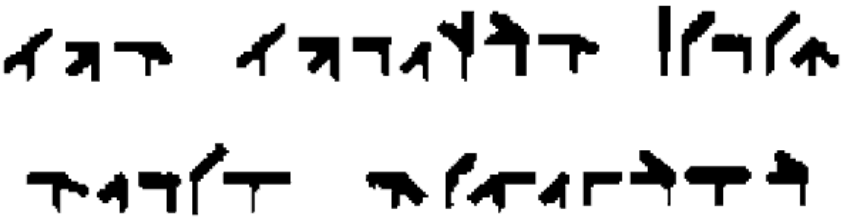
Se hacen con un silbato. Normalmente no sois vosotros quienes las hacéis, sino vuestros Jefes de Manada. No hay nada más molesto en el campo de juegos y prácticas que un Lobato o un scout que se cree que puede tocar el silbato cuando le apetezca. A menudo eso provoca errores y hasta confusiones. Por eso tenéis que saber exactamente qué quieren decir vuestro Seisenero o vuestro Jefe de Manada cuando dan una orden con el silbato. Lo más importante de todo es conocer la señal de «Atención», para acudir corriendo y obedecerla, estéis haciendo lo que estéis haciendo en ese momento. Consiste en un silbido largo.



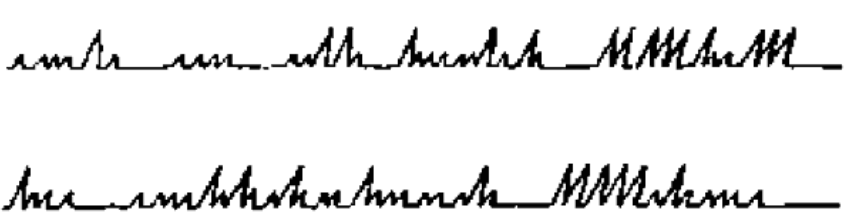
Las indicaciones que os acabo de dar se refieren a lo que es imprescindible para que paséis la prueba; pero no dejéis de hacer señales porque ya tengáis la insignia, porque habéis prometido seguir «practicando». Por eso os doy a continuación algunas indicaciones más y os explico algunos juegos que os ayudarán a practicar.

Juegos y prácticas

Escribir en Semáforo y en Morse. Escribid cartas a vuestros amigos en Semáforo o en Morse y, mejor aún, practicad transmitiendo notas que os hayan escrito a vosotros. El Semáforo se escribe dibujando cada signo tal como se forma: una línea vertical fina representa al Lobato, y una línea gruesa a un lado, su brazo. Así se ve a una persona cuando está transmitiendo; pero cuando sois vosotros los que transmitís, lo veis exactamente al revés.



El Morse podéis escribirlo con sus puntos y rayas, dejando un pequeño espacio entre letra y letra y una línea fina entre palabra y palabra. Un método mejor es usar un trazo corto para el punto y otro más largo para la raya; juntando puntos y rayas se forman las letras, como la A o la C. Después podéis unir las letras de una palabra con una línea pequeña, y separar las palabras con otra más larga.



Tratad de leer esta frase.

Tarjetas de Semáforo y Morse. Una buena manera de practicar el Semáforo es hacerse una colección de tarjetas y usarla. Hacen falta veinticinco tarjetas pequeñas, del tamaño de media postal; si queréis, podéis cortar postales por la mitad y usarlas, aunque es preferible conseguir algo más duro y más liso. En cada tarjeta pintad con lápiz azul o con pintura el signo de una letra del alfabeto, tal como se forma con los brazos. Si sois olvidadizos, escribid detrás de cada tarjeta la letra que representa el signo. También podéis comprar estas tarjetas en la tienda scout de vuestra asociación.

Coged la baraja de tarjetas, mezcladla y, con los signos hacia arriba, id dejando las tarjetas sobre una mesa mientras decís en voz alta la letra o el número que representa cada una. Fijaos en lo deprisa que conseguís pasar todas las tarjetas. Cada vez que os equivoquéis, no contéis esa partida: volved a barajar y empezad de nuevo.

Si conseguís hacerlo con rapidez, llegaréis a leer muy bien el Semáforo.

La gran ventaja de este sistema de práctica es que veis los signos de las tarjetas exactamente como se ve a la persona que transmite, es decir, al revés de como uno los siente cuando los hace. Por eso leerlos parece difícil, pero estas tarjetas os ayudarán a superar muy pronto esa dificultad. No practiquéis delante de un espejo, porque eso no os ayudará a leer. Veréis

vuestra figura reflejada en el espejo, pero invertida. Por ejemplo, si formáis la letra A, parecerá que el Lobato del espejo la está haciendo con la mano izquierda y no con la derecha, y por eso os parecerá una G en vez de una A.

Juego: La oficina de correos del Semáforo

Pueden jugar doce Lobatos. Cada Lobato elige una letra del alfabeto, que se pinta en grande con tinta sobre una tarjeta y se le prende en el pecho. A cada uno se le coloca en un sitio, en campo abierto (el Jefe de Manada decide a qué distancia deben quedar unos de otros, según lo que sepan los Lobatos). El Jefe de Manada se pone de pie en el centro de un gran semicírculo formado por sus Lobatos, para que todos puedan verlo, y les va haciendo cambiar de sitio (como en el juego de las cuatro esquinas). Si transmite la A y la P, los Lobatos que tienen esas letras salen de su sitio y corren a ocupar cada uno el del otro. Por eso todos los Lobatos tienen que tener la vista fija en el Jefe de Manada. Cada Lobato tiene cinco vidas. Si deja su sitio antes de que se haya transmitido su letra, pierde una vida; y si no echa a correr antes de que el Jefe de Manada haya contado hasta seis después de transmitir su letra, también pierde una vida. Cuando se acaba el tiempo fijado de antemano, gana el Lobato que haya perdido menos vidas.

Por supuesto, está terminantemente prohibido hablar durante el juego. El Jefe de Manada se las arreglará para que todos los Lobatos tengan las mismas oportunidades de cambiar de sitio. No conviene jugar mucho rato seguido, ni que jueguen más de doce muchachos, porque si no, no se pueden transmitir suficientes letras y se pierde el interés. Este juego enseña a los Lobatos a leer el Semáforo y también a concentrarse y prestar atención por completo. (Hay que tener en cuenta que la concentración

no supone un esfuerzo excesivo, porque mientras los Lobatos corren a cambiar de sitio, descansan). Si los Seiseneros transmiten bien las señales, se les puede dejar que transmitan ellos, y entonces el Jefe de Manada hace de juez y, al mismo tiempo, apunta los puntos de cada uno.

Expediciones. Las excursiones y los días de campo son una magnífica ocasión para echar a volar la imaginación. La Manada se convierte en un grupo de náufragos, una tribu de pieles rojas, una expedición de exploradores o una patrulla de soldados en territorio enemigo. Todas las comunicaciones entre los miembros del grupo deben hacerse con señales de banderas, silbatos, etc. Para practicar las señales sonoras y de movimiento, los Lobatos deben dispersarse por el campo de forma que, cuando el Jefe de Manada dé la señal, la obedezcan enseguida. El Jefe de Manada observará con atención a los Lobatos para poder decir el nombre y el número del último en obedecer. Así estarán más atentos la próxima vez. Conviene fijar una señal de «volved a vuestro puesto» para darla después de que se haya obedecido cada orden. (Puede consistir en dos silbidos agudos).

11. Undécima dentellada



Encender un fuego · Incendio de monte · Arreglo de la ropa · Limpieza del calzado · Entrega de mensajes · Brújula · Aseo

Os acordaréis de la historia de los duendes, los Buenos Chicos, aquellos hombrecillos tan útiles en la casa que hacían el trabajo antes de que nadie se levantara; y os acordaréis también de los Boggarts, unos pequeños holgazanes que no hacían otra cosa que correr de un lado a otro armando un ruido infernal, ensuciándolo todo y dejando cada cosa fuera de su sitio.

Los Lobatos no quieren parecerse nunca a los Boggarts. Al contrario, quieren ser como los duendes: útiles en su casa y a los demás, y sobre todo a su padre y a su madre.

Encender un fuego

Preparar, encender y apagar una fogata.

Para ser un buen Lobato, un niño tiene que saber colocar la leña y encender un fuego.



Es mucho más divertido encender una hoguera en el campo que la lumbre de una chimenea. Algún día, cuando seáis scouts, aprenderéis a hacerlo como es debido. Hasta entonces, más vale que, cuando salgáis de excursión, dejéis esa tarea a los Viejos Lobos.

Colocar la leña y encender el fuego en una chimenea requiere algo de práctica si se quiere que prenda pronto y con viveza; así que practicad mientras seáis Lobatos. Lo primero que hay que hacer es limpiar bien la chimenea, sacar la ceniza y sacudirla bien.

Mucha gente desperdicia combustible tirando todas las cenizas. Vosotros tenéis que tirar solo lo que se ha convertido en polvo y guardar los trozos medio quemados, porque, mezclados con el combustible nuevo, todavía dan calor y ahorran dinero.

Os cuento lo que hacía yo para separar las cenizas inútiles de las útiles. Si no tenéis una criba, usad cualquier malla de alambre. Con una pala, echad encima todas las cenizas: el polvo caerá al cubo de la basura y en la malla quedará lo que todavía se puede aprovechar.

Al hacer el fuego, procurad hacerlo lo mejor posible, porque, si no, os costará encenderlo y tendréis que empezar otra vez. Los principiantes suelen usar mucho papel, demasiado carbón y muy pocas astillas. Para empezar hace falta poca cantidad, sobre todo de carbón, porque su peso ahoga el fuego.

Romped un periódico en trozos, hacedlos bolas pequeñas y sueltas y tirabuzones largos y flojos, y colocadlos en el suelo de la chimenea; pero cuidado con usar demasiado papel. Conseguid unas tiras de madera seca (mejor si es madera blanca) y ponedlas encima del papel, sin aplastarlo. Con ellas haced un emparrillado, como si construyerais con ladrillos, de manera que no se caiga cuando le pongáis el carbón encima y que el aire pase con facilidad entre las tiras. Después colocad encima, con la mano y con mucho cuidado, trozos pequeños de carbón. Al principio no echéis el carbón con la pala, ni pongáis cenizas ni carbón medio quemado. Cuando todo esté listo, prended el papel por todo el suelo de la chimenea, con una sola cerilla. Vigilad el fuego hasta que haya prendido bien y la madera ya esté ardiendo; no os vayáis pensando que lo demás se hará solo. Cuando la madera y el carbón hayan cogido bien el fuego, ya se puede echar más carbón con la pala y aprovechar las cenizas que quedaron de otros fuegos.

Algunas veces tendréis que encender el fuego con leña mojada, palos viejos y duros, carbón malo y cenizas, y en una chimenea que tira mal. Es difícil, pero un Lobato no se deja vencer. Ahí van algunas ideas.

Conseguid aunque sea un trozo pequeño de madera y hacedlo astillas, como hace un scout cuando enciende un fuego al aire libre. Encended con esas astillas y un puñado de palos un fuego pequeño. Seguro que prende, y después solo tendréis que ir añadiendo poco a poco más palos y carbón. Un cabo de vela, desde luego, ayuda, pero eso es demasiado para un Lobato (es un gran desperdicio y deja un olor muy desagradable). Una

buena idea es hacerse con papel engrasado, como el envoltorio de la mantequilla o de la margarina: con él se enciende un fuego magnífico, y vale la pena guardarlo para eso. También va muy bien el papel viejo que se ha usado para limpiar un quinqué de petróleo y que tiene algo derramado; pero hay que tener cuidado, porque levanta mucha llama. Y nunca, nunca, hay que echar petróleo al fuego.

Incendios en el monte

Preparar, encender y apagar una fogata.

Todo scout sabe lo importante que es asegurarse de que el fuego en el que ha cocinado está bien apagado antes de marcharse. Se echa agua sobre las cenizas todavía calientes para que no quede ninguna chispa que prenda la hierba que rodea el campamento. En verano, la hierba es un gran peligro, porque, cuando el fuego coge fuerza en un campo, es difícil saber hasta dónde llegará.

Los scouts veteranos tienen mucho cuidado de cortar y quemar un buen trozo de hierba alrededor del sitio donde van a hacer la hoguera de campamento, para que, una vez encendida, el fuego no pase a la hierba de alrededor.

Cuando terminan de cocinar, como buenos acampadores que son, ponen mucho cuidado en acabar con el fuego: separan todos los leños a medio quemar y echan agua sobre las cenizas, de modo que ninguna chispa pueda empezar otro fuego. Los incendios de pastos y bosques nunca los provocan los scouts de verdad, sino los pies tiernos atolondrados. Un arbusto, en cuanto prende, levanta grandes llamaradas que se extienden a una velocidad tremenda, y en pocos minutos todo alrededor se convierte en un horno demasiado grande para que un solo hombre pueda apagarlo. Además, existe el peligro de que ardan cosechas, arboledas, rebaños y

granjas, e incluso pueblos y ciudades: todo lo que el fuego encuentre a su paso.

Por eso el verdadero hombre de los bosques es tan cuidadoso. Lo tiene tan metido en la costumbre que, cuando quema las ramas y las hojas secas de su jardín, lo hace con total seguridad: antes quita todo lo que pueda arder y, cuando termina, pisotea con cuidado hasta la última chispa antes de irse.

Recordad que la tierra y la arena suelen servir tanto como el agua para apagar un fuego.

Para apagar un fuego hay que golpearlo con ramas y sacos, pero los pies tiernos lo hacen muchas veces mal, porque se ponen en el lado de sotavento. ¿Sabéis lo que quiere decir eso?

Barlovento es el lado de donde viene el viento, el lado expuesto al aire. Sotavento es el lado contrario.

El lado de sotavento de una casa o de una roca es el mejor sitio para ponerse cuando sopla un viento helado; pero, cuando hay un fuego, es el peor, porque el viento lleva hacia allí precisamente el humo, las llamas y las chispas.



El lado de sotavento de una roca es un buen refugio.

Y, sin embargo, es el lado que suelen escoger los pies tiernos cuando intentan apagar un fuego. Yo supe de un muchacho que se quemó gravemente por hacerlo.



El lado de sotavento de un fuego es otra cosa.

Cómo salvar a una persona que se está quemando

Si veis a alguien que está ardiendo, recordad que lo primero es envolverlo enseguida, lo más apretado posible, con un saco, una manta o una alfombra. El fuego no se extiende sin aire: cuanto más aire tiene, mejor arde.

Si una persona con la ropa en llamas echa a correr, el fuego se aviva al instante. Vosotros tenéis que obligarla a tirarse al suelo, envolverla enseguida, lo más apretado posible, en una manta para ahogar el fuego, e ir inmediatamente a buscar ayuda.



No es agradable que te envuelvan en una alfombra y te hagan rodar por el suelo, pero es la única forma de salvar a una persona a la que se le ha prendido la ropa.

Arreglo de la ropa

Doblar correctamente las prendas de vestir.

El lema de los scouts es «Siempre listos», que quiere decir que hay que estar preparado para cumplir con el deber de día o de noche. Los soldados y los marineros, los bomberos y los policías, y otros como ellos, tienen que estar listos a cualquier hora del día o de la noche; por eso suelen dejar la ropa en su sitio y bien colocada, de modo que puedan cogerla sin dificultad, incluso a oscuras, y ponérsela deprisa.

Los scouts y los Lobatos deben hacer lo mismo: doblar bien la ropa y colocarla en el orden en que se la van a poner. De vez en cuando, saltad de la cama y vestíos a oscuras, y veréis cuánto más deprisa lo hacéis si tenéis la ropa ordenada y preparada que si la tenéis revuelta y tirada por todas partes.

El día de mañana, eso podría servir para salvar una vida.

Los marineros y los soldados tienen que guardar la ropa en sitios muy pequeños. Un soldado, como sabéis, lleva en la mochila, a la espalda, una muda de ropa y muchas otras cosas, como cepillos, navaja de afeitar, jabón, etc. Para conseguirlo, tiene que doblar cada cosa de forma adecuada y bien apretada, porque, si no, no le cabría todo.

Si vais de acantonamiento, tendréis que hacer lo mismo; así que aprended a doblar y meter vuestras cosas en muy poco espacio.



Aprended a doblar y meter vuestras cosas en poco espacio.

Os resultaría imposible si no tuvierais costumbre de doblarlas bien; de modo que acostumbraos a hacerlo todos los días, en vuestra propia casa.

Esta costumbre también es buena para la ropa: si se guarda como es debido, dura mucho más y luce mucho mejor cuando la lleváis puesta.

Además, cuando estéis fuera de casa y queráis que os manden algo, podréis decir con exactitud dónde tienen que buscarlo, si cada cosa está en su sitio en vuestro cuarto.

Limpieza del calzado

Limpiar y engrasar un par de zapatos.

Igual que me gusta hacerme la cama y guardar mi ropa, me gusta limpiarme los zapatos. Da mucha satisfacción llevar el calzado bien lustrado cuando es fruto de tu propio trabajo. Es tan agradable como sacar brillo a los objetos de metal con un poco de líquido limpiador y un trozo de franela. Para limpiar el calzado hace falta lo siguiente:

1. Un cuchillo viejo para quitarle el barro.
2. Un cepillo duro para quitarle el polvo.
3. Una brocha para darle la grasa.
4. Una caja de grasa.
5. Un cepillo suave para sacarle brillo.
6. Un trozo de franela para pulirlo.

Cuando uséis botas de campo, lo mejor es limpiarlas, pero no sacarles brillo: untadlas de grasa con un cepillo de dientes viejo, sobre todo entre las costuras. Sirve cualquier grasa: aceite o vaselina.

Si queréis llevar los pies secos, no os olvidéis de engrasar también las suelas, además de la caña.

Entregar un mensaje

Ir corriendo, andando o en bicicleta por un recorrido fijado, llevando de memoria un mensaje de quince palabras como mínimo, y entregarlo correctamente.

Esta es otra prueba de la Segunda Estrella. Muchos chicos, cuando van a pasarla, solo piensan en la carrera, es decir, en llevar el mensaje lo más deprisa posible, y se olvidan del mensaje en sí.

Vosotros tenéis que pensar al revés: primero aprenderos el mensaje y después correr a llevarlo. Fijaos bien en las frases del mensaje, repetíoslas a vosotros mismos y repetídselas a quien os lo da. Aseguraos de que lo habéis cogido bien y de que lo entendéis antes de salir; y después seguid repitiéndolo por el camino, para estar seguros de que lo entregáis tal cual.

Si no lo hacéis así, seguro que lo liaréis de tal manera que, aunque lleguéis los primeros, no os servirá de nada, porque tendréis que volver a que os lo den otra vez.

Lo mismo pasa cuando hay que transmitir un mensaje: tenéis que aseguraros de que lo habéis recibido bien de quien os lo pasó antes de pasárselo vosotros al siguiente. Si uno o dos de los que forman la cadena lo hacen sin cuidado, el mensaje llegará al final muy cambiado.

Brújula

Saber usar una brújula y conocer los ocho puntos principales.

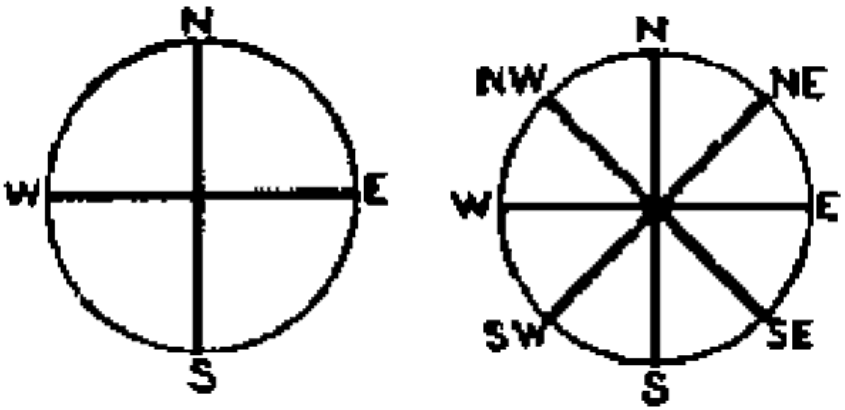
Cuando os manden con un mensaje, seguramente os dirán que vayáis en cierta dirección, por ejemplo «hacia el norte» o «hacia el este», porque así se dan las direcciones a los marineros, a los soldados y a los scouts. Así que procurad conocer bien la brújula. Tiene una esfera parecida a la

de un reloj, pero con una sola aguja, que apunta siempre al norte. Si os ponéis mirando hacia donde apunta la aguja, estaréis mirando al norte; y si dais media vuelta y os colocáis justo en la posición contraria, estaréis mirando al sur. El sur es exactamente lo opuesto al norte. Mirando al norte, el este queda a vuestra derecha y el oeste a vuestra izquierda. Estos son los cuatro puntos principales de la brújula: norte, sur, este y oeste.

Si no tenéis brújula, podéis averiguar las distintas direcciones por el sol o por las estrellas. El sol es lo mejor: sale por el este y se pone por el oeste.

Si os levantáis temprano, veréis por dónde sale el sol y así sabréis dónde queda el este. A mediodía, el sol está hacia el sur.

Entre los cuatro puntos principales de la brújula hay otros cuatro, también fáciles de recordar: el nordeste, el sudeste, el sudoeste y el noroeste. Estos son los ocho puntos de la brújula que tenéis que conocer.



Los cuatro puntos principales de la brújula y los ocho puntos.

Limpieza y orden

... y demostrar a Akela que hace todo lo posible por tener limpio y ordenado su dormitorio y el local de la Manada.

Otra de las pruebas de la Segunda Estrella consiste en demostrar a vuestro Akela que hacéis todo lo que podéis por tener limpia la Cueva de vuestra Manada y por no dejar desorden en las excursiones y los campamentos. ¿A que es importante? A la mayoría de la gente parece no importarle dónde tira la basura: colillas, billetes de tranvía, cáscaras de naranja y trozos de papel aparecen tirados por todas partes.

Cuando los scouts y los Lobatos crezcan, ya no habrá gente que tire esas cosas por cualquier sitio. Vosotros, scouts y Lobatos, os tomaréis la molestia de echarlas en las papeleras que hay para eso, o las llevaréis a casa y allí las tiraréis al cubo de la basura.

Las calles llenas de basura no solo se ven sucias, sino que además son peligrosas, por culpa de las pieles de plátano y de naranja, que hacen que la gente resbale y se rompa los brazos y las piernas.

También son peligrosas porque la fruta, al pudrirse, ayuda a que se desarrollen los gérmenes, y estos, una vez en el aire, son un auténtico veneno. El otro día me contaron de un Lobato que no encontraba ninguna Buena Acción que hacer y que, al ver una piel de plátano en su sitio, es decir, dentro de una papelera, la sacó y la dejó en la acera para que otro Lobato que pasara tuviera ocasión de hacer su Buena Acción.

Los Lobatos que viven en el campo no tienen ocasión de recoger papeles y basura en las calles, pero pueden hacer trabajos igual de útiles, como arrancar de raíz las malas hierbas que crecen en los terrenos de alrededor de sus casas y a lo largo de los caminos. Así no solo se ven limpios

has de esas hierbas, sobre todo los cardos y el zuzón, producen tal cantidad de semillas que el viento las lleva a los jardines y campos cercanos, donde brotan donde no deben.

Por eso, un Lobato que acaba con una de esas plantas evita que crezcan miles de ellas en los campos vecinos.

Así que es un trabajo muy satisfactorio salir de paseo todos los días con una azada, o por lo menos con un bastón, y acabar con unos cuantos cientos de esos enemigos.

A la entrada de un parque de Escocia han puesto este cartel:

Les rogamos que recuerden que
las pieles de plátano y los restos de comida,
las cáscaras de naranja y los envoltorios de chocolate,
las botellas vacías y los trapos,
los envoltorios de los carretes de fotos y las bolas de papel,
las colillas y las cerillas,
los cartones y los papeles,
las latas y otras cosas por el estilo
estropean lugares como este
y hacen que las personas decentes
dejen de venir a ellos.

Por eso los Lobatos tienen mucho cuidado de no dejar basura tirada por ahí.

Nunca hay que tirar papeles en la calle ni en el campamento: hay que guardarlos en el bolsillo hasta que se puedan echar en una papelera o al fuego. Sentíos orgullosos de la Cueva de vuestra Manada, y que cada uno ponga todo de su parte para tenerla limpia y ordenada, de modo que, cuando tengáis visitas, se den cuenta de qué clase de Manada sois por lo bien cuidada que está vuestra Cueva.

Juego: Mensaje en secreto

Cada Seisena se coloca en fila detrás de su Seisenero, con dos metros de distancia entre un Lobato y otro. El Seisenero recibe un mensaje de Akela y tiene que transmitírselo en secreto a su Seisena, empezando por el primer Lobato, que se lo repite al que tiene detrás, y así sucesivamente. Gana la Seisena que transmite el mensaje más deprisa y sin errores.

Juego: Rosa de los vientos

Trazad un círculo en el suelo y marcad en él los ocho puntos de la brújula, señalando el norte con la flor de lis. Poned un Lobato en cada punto y otro fuera del círculo. Akela nombra dos puntos, y los Lobatos que están en ellos se cambian de sitio, intentando llegar a su nuevo puesto antes de que el de fuera se lo quite.

12. Duodécima dentellada



Tejido y trenzado · Ahorro · Modelos · Colecciones · Libro de recuerdos · Banda de Lobatos · Himno nacional

Tejido y trenzado

... hacer un objeto tejido, trenzado o tallado...

Una de las cosas que debe saber un Lobato es tejer. No es difícil de aprender, y es muy útil poder hacer cosas para uno mismo y para los demás. Sobre todo, os servirá si algún día, de mayores, tenéis que ir como exploradores o colonos a algún lugar salvaje.

Los hombres de Shackleton que lo acompañaron en sus expediciones polares eran capaces de tejerse sus propios calcetines y bufandas, y yo he conocido a muchos cazadores, viajeros y soldados, sobre todo escoceses, que también sabían tejerse los calcetines.

Trenzar es otra habilidad muy útil. Cuando viajé por Cachemira, vi que las laderas de las montañas eran tan empinadas y resbaladizas que era imposible subirlas con unas botas inglesas normales, y tuve que hacer lo que hacen los nativos: usar *chaplis*, unas sandalias tejidas con hierba.

Son muy cómodas y, además, se adhieren al pie de tal manera que permiten subir y bajar por la ladera con tanta seguridad que yo me sentía capaz de caminar por la pared o por el techo de una habitación, como una mosca.

Como ya os imaginaréis, el calzado hecho de hierba no dura mucho, así que hay que tejer un par nuevo cada dos o tres días.

Por eso tenía que hacérmelo yo mismo. Trenzaba una cuerda larga de hierba, me la enrollaba al cuello y, mientras caminaba durante el día, iba tejiendo con ella mis sandalias.

También aprendí que es muy práctico saber hacer cestas. En los lugares salvajes no se pueden conseguir bolsas cuando a uno se le antoja, y, sin embargo, es muy importante tener algo en que llevar la carne después de cazar, o el pescado, la fruta o las verduras silvestres.

Alrededor siempre hay un montón de ramas y juncos. Lo importante es saber tejer cestas con ellos. Es fácil de aprender y muy entretenido de hacer.

Ahorrar dinero

Entender lo que significa ahorrar en todas las cosas y practicarlo; tener ahorrado como mínimo el equivalente a un dólar, ganado con su propio trabajo.

Los Boggarts, los Bandar-log (los monos) y los tontos, en cuanto juntan unos céntimos, se van al primer cine que encuentran y se los gastan en ver películas.

La gente sensata los mete en una hucha o en una caja de ahorros hasta que reúne dinero suficiente para permitirse esos lujos.

Un plan todavía mejor es comprar bonos con el dinero, porque al cabo de un tiempo dan intereses, y los intereses se pueden gastar sin tocar

lo principal, que es vuestro capital. Además, así el dinero está más seguro que en una caja, porque lo guarda un banco que tiene dinero de sobra para pagaros los intereses.

Hay que cuidar los centavos, que con facilidad se convierten en pesos.

Un hombre llamado Astor aprendió de niño a hacer silbatos y flautas, que vendía por unos pocos peniques. Fue metiendo sus peniques en un banco, al cabo de unos años se encontró con que se habían convertido en libras, y al final llegó a ser uno de los hombres más ricos del mundo.

En el libro *Veredas del norte*, de W. J. Long, se cuenta la historia de unos lobos jóvenes que en otoño conseguían más comida de la que podían comerse: avefrías, patos y gansos.

Los gansos se posaban de noche en algún banco de arena, muy lejos de las rocas, de los arbustos o de cualquier otra cosa que pudiera servir de escondite a un enemigo, y allí dormían en la playa abierta, en grupitos.

A medida que la noche se volvía más oscura, cuatro sombras se separaban de la orilla más cercana, donde la oscuridad era más espesa, y avanzaban hacia el banco de arena con la misma lentitud y paciencia con que pasaban las horas.

Arrastrándose cada vez más despacio y cada vez más pegados al suelo, se iban acercando a la bandada, hasta que por fin, de repente, echaban a correr, y enseguida se oía un batir de alas espantoso contra el agua y los graznidos ahogados de los gansos asustados.

Un minuto después, las cuatro sombras volvían al trote por el bosque, cada una con un ganso magnífico al hombro, sujeto por el cuello entre las mandíbulas bien cerradas.

Otras veces, cuando los lobos quieren una cacería emocionante, se lanzan sobre un grupo de focas que toman el sol en la playa. Se arrastran hasta colocarse entre el mar y las focas, de modo que, cuando suena la

alarma, las focas se encuentran con la retirada cortada y ya no pueden volver a un lugar seguro.

Un lobo rara vez agarra a su presa: lo normal es que le dé zarpazos y dentelladas hasta matarla. Pero con las focas tiene que sujetarla con firmeza para que no se tire al mar y se escape, y como las focas se revuelven y lanzan mordiscos feroces, el lobo pasa unos momentos de mucho ajetreo.

Con toda esa comida de gansos, patos, pescado y focas, los lobos se hacen una buena reserva de provisiones.

Porque los lobos no son tontos: saben que se acerca el invierno, que entonces la tierra estará cubierta por una gruesa capa de nieve, que los ríos estarán helados y que en esas condiciones será muy difícil encontrar comida. Así que aprovechan mientras brilla el sol. Matan toda la caza que pueden, enseñan a sus lobeznos a cazar día y noche y a matar a todos los enemigos que puedan, y arrastran las piezas cazadas hasta lugares seguros entre las rocas.

Allí meten la carne en las grietas de las rocas y la cubren de nieve. Así evitan que otros animales la huelan y vengan a escarbar y a comérsela, y al mismo tiempo la conservan fría, como en una nevera, hasta que llega el momento de usarla.

Así deben hacer los Lobatos: cuando puedan ganar dinero, deben juntar todo lo que puedan y meterlo en el banco, en una cuenta de ahorros, en lugar de gastarlo. Tienen que acordarse, como hacen los lobos, de que pueden llegar malos tiempos en los que haya que tirar de las reservas, y si han ahorrado así, estarán preparados para hacerles frente.

Antes de conseguir vuestra Segunda Estrella, tendréis que demostrar que habéis ahorrado con vuestro propio esfuerzo, como mínimo, la cantidad que os fijen. Algunos, con más suerte, podrán ahorrar más. No vale que un Lobato le pida a su madre que le regale el dinero que exige la prueba para enseñárselo a su Jefe y decir que ya la ha cumplido. Tenéis que

ahorrar ese dinero ganándolo con vuestro trabajo, o al menos sacándolo de la paga semanal que os dan vuestros padres, en vez de gastarla en golosinas y otras chucherías. Lo mejor es que hagáis algún trabajo para alguien y ahorréis esa cantidad de lo que os paguen. Entonces podréis pasar la prueba y seguir ahorrando poco a poco.

Modelos

Hacer un modelo o un objeto aceptable, hecho enteramente por el Lobato, en madera, metal, cartón, pasta, barro, plastilina u otro material parecido. No se admiten los modelos hechos con Meccano ni con otras piezas ya fabricadas.

No esperéis haceros ricos de golpe. Para hacer cosas grandes hay que empezar por hacer cosas pequeñas.

Para tener pesos hay que tener centavos, igual que para ser un hombre hay que haber sido niño.

Para construir un barco grande hay que construir antes un modelo.

Casi todos vosotros queréis construir algún día algo grande: un avión, una casa, un barco o una máquina. Pero el primer paso es ser capaces de construir un modelo.

Cuando se construyó el gran puente del Tay, primero se hizo un modelo a escala, y antes de construir el gran transatlántico *Mauretania* se hizo un modelo que parecía un barco de juguete.

Así, un Lobato que piensa hacer grandes cosas construirá primero un modelo. Si queréis construir una caja grande, construid primero una pequeña.

Si queréis construir una casa, empezad por hacer una de cartón; también podéis modelar en barro un pequeño caballo de carreras famoso, o hacer una máquina de hojalata, y muchas cosas más.

Además, es útil hacer un dibujo de esas cosas antes de construirlas. Cualquiera puede hacer dibujos sencillos y, con práctica, llegar a hacerlos bastante bien.

Todo scout tiene que saber dibujar un mapa. Sería un tonto si no supiera.

Colecciones

... una colección de al menos ocho dibujos en color, hechos por el Lobato con lápiz y pinturas, sobre temas como banderas nacionales, animales, flores, etc., cada uno con su nombre escrito con claridad.

Estoy seguro de que todo Lobato tiene una colección de algo, y si no la tiene, está a punto de empezarla: de postales, de conchas, de sellos, de cromos de cajetillas de cigarrillos, etc.

Esas colecciones son bonitas, pero son mucho mejores si están formadas por una serie de dibujos hechos por uno mismo.

Por ejemplo, a quien le gustan las flores puede dibujar distintas clases y colorearlas con lápices de colores.

Las flores dibujadas no se marchitan como las de verdad, y con el tiempo tendréis una magnífica colección de todas las flores que os hayáis ido encontrando.

Hay quien cree que las flores son difíciles de dibujar. Si a vosotros os lo parece, podéis hacer una colección de banderas de los distintos países: cualquier Lobato puede dibujarlas en una hoja de papel con lápices de colores.

Os contaré más sobre esto cuando hablemos de la especialidad de Coleccionista.

Libro de recuerdos del Lobato

Los Lobatos deberían hacerse un libro de recuerdos. Lo haréis con lo que más os interese: puede llevar dibujos, fotografías y recortes de periódico. Si todo está colocado con gusto y pegado con esmero, un libro así llega a ser, con el tiempo, muy valioso para su dueño. Lo sé por experiencia, porque a lo largo de mi vida he hecho varios, y no solo son interesantes, sino que me han ayudado a recordar cosas que pasaron hace muchos años.

Mi primer libro empieza con un retrato de mi padre y de mi madre, y después viene un dibujo que hice cuando solo tenía trece años. Como dibujo no vale gran cosa, pero es curioso ver lo que era capaz de hacer cuando era un Lobato tan joven.

Hacer un libro de recuerdos e ir pegando en él cosas distintas es muy entretenido, y tenerlo bien ordenado y limpio es todo un arte. Os cuento cómo empiezo yo esta clase de trabajos.

Lo mejor es conseguir un álbum de unos 30 centímetros de largo por 20 de ancho, porque uno más pequeño se llena demasiado deprisa; además, muchas veces querréis guardar una fotografía grande.

En la primera página escribid vuestro nombre y la fecha en que empezáis. Lo mejor es empezar con el año o el día de vuestro cumpleaños; así podréis tener un libro por año, como tengo yo, o dos libros, uno para cada uno de los aspectos principales de vuestra vida.

Por ejemplo, si vais al colegio, podéis reunir en un libro dibujos de vuestro colegio, de vuestros amigos, de los profesores, de los deportes y de las funciones; cuando seáis mayores, os dará mucha alegría volver a verlos. Un segundo libro puede servir para las cosas de casa y de las vacaciones.

Pero, claro está, hacer un libro de recuerdos es solo una afición más, y no debe quitar tiempo al trabajo ni a los juegos propios de los Lobatos.

Así que no vais a estar todo el día pringados de pegamento, recortando periódicos y llenando el cuarto de basura.

Lo mejor (por lo menos, eso me ha enseñado la experiencia) es tener un sobre grande donde ir metiendo todo lo que os parezca digno de guardarse: fotos de la excursión, una historieta interesante que haya salido en el periódico, fotografías de todas clases. Lo iréis reuniendo con cuidado para tenerlo a mano y poder escoger en algún rato en que no tengáis nada que hacer, o algún día de lluvia en que no podáis salir.

Por supuesto, si sabéis hacer fotos, podréis reunir una colección magnífica, aunque suele salir caro. Lo más bonito y lo mejor son los dibujos que hagáis vosotros mismos en vuestro libro.

Si se os da bien dibujar, podéis presentaros a la prueba de la especialidad de Artista.

Cuando llegue el momento de pegar los recuerdos en el libro, necesitaréis algo con qué pegarlos. El engrudo de harina o de almidón es fácil de hacer, y se prepara así: se pone cucharada y media de harina (o de almidón en grano) en un cacharro. Se añade un poco de agua fría y se bate la harina hasta formar una pasta líquida. Después se añade agua hirviendo y se sigue batiendo sin parar hasta que se convierte en una pasta pegajosa de color azulado. Conviene añadir unos clavos de especia para que no se agríe.

Además del engrudo, hace falta una brocha o un pincel, unas tijeras, una papelera (porque los recortes y desperdicios desperdigados por el cuarto le dan un aspecto de suciedad), un lápiz para escribir los nombres y las fechas debajo de los dibujos y un periódico viejo.

El periódico es algo excelente, y os lo recomiendo porque es utilísimo. Poned las fotografías boca abajo sobre el periódico y untadlas de engrudo hasta cubrirlas bien, incluidos los bordes y las esquinas; después colocadlas en su sitio en el álbum. La parte del periódico donde habéis untado la

foto queda muy pegajosa, pero, doblándolo, tendréis otra parte limpia para seguir untando.

Banda de música de Lobatos

Cuando los lobatos de la manada andan por la selva, hacen un ruido al que ellos llaman música, aunque nadie más lo llamaría así; pero se divierten con él y son felices.

Entonces, ¿por qué no va a tener una banda la Manada de Lobatos? Y por banda no me refiero a uno de esos asuntos caros, con trompetas de latón y tambores decorados, sino a una con instrumentos que hacen el mismo papel y no cuestan nada.

Lo primero que necesita una banda es un bombo. Es decir, hay que conseguir una lata grande de las de galletas o de gasolina y un par de mazas. Las mazas pueden ser un par de huesos de las patas de algún animal, conseguidos en la carnicería, o dos palos gruesos con un trapo enrollado en la punta.

¿Los timbales? Se pueden sacar de la cocina (siempre que mamá sea tan amable de dejarlo): dos sartenes.

¿El triángulo? Por supuesto que es imprescindible tener un triángulo, y lo tendréis bueno y grande con unas tenazas colgadas de un cordón y golpeadas con una llave grande.

Las trompetas, las flautas, los pífanos y todos los demás instrumentos de viento los imitarán con la boca los músicos correspondientes de la Manada.

Podéis silbar o tararear una melodía, pero suena muchísimo mejor si lo hacéis con un peine envuelto en papel de seda.

El director es un personaje realmente importante en el conjunto, y si es buen actor, hará su papel con mucho lucimiento.

Una banda así no hace el ridículo si, cuando toquéis, tenéis cuidado de hacerlo a compás y con orden.

Seguro que podréis tocar música de verdad, y no solo hacer ruido, si unas veces cantáis muy suave y otras a pleno pulmón; además, se oirá perfectamente y tendréis éxito.

Una de las mejores bandas de tambores y pífanos que he oído estaba formada por niños que llevaban latas de gasolina como tambores y silbaban imitando a los pífanos mientras desfilaban por la calle; la impresión que causaban era espléndida.

La banda casera puede tener primeros y segundos peines, tenazas, un par de jarras de aluminio, sartenes, latas de galletas y bandejas. Para conseguir el efecto de un tambor suave, se golpea una bandeja con un plátano.

Himno nacional

Saber cantar el estribillo y dos estrofas del himno nacional.

Querréis cantar el himno nacional cuando se cante en público; por eso tenéis que aprenderos el estribillo y las estrofas.

Cuando oigáis el himno nacional, poneos de pie, firmes, y al cantarlo pensad en las palabras que vais diciendo y en lo que significan.



13. Decimotercera dentellada

Acantonamientos · Comodidad en el campamento · Cómo hacer la cama · Equipo · Programa · Cosas que hay que recordar

Acantonamientos

Todo scout quiere ser un buen acampador, porque no se puede ser colono ni amante de los bosques si no se saben tomar las precauciones necesarias para vivir al aire libre con cualquier tiempo.

Vosotros, los Lobatos, tendréis que dejar los campamentos de verdad para cuando seáis scouts, y conformaros de momento con ir haciendo planes para entonces. Pero es de esperar que Akela lo prepare todo para llevaros de acantonamiento en vacaciones, siempre que os portéis bien. Si vais de acantonamiento, tenéis que saber antes algunas cosas para estar cómodos.



Comodidad en el acantonamiento

Hay quien cree que el campamento es algo muy incómodo. Pues bien, a un pie tierno sí le resultará desagradable e incómodo, porque va al campo por primera vez y, como no sabe dónde montar la tienda, la pondrá donde encuentre un poco de hierba verde, en alguna hondonada, y si llueve por la noche se le inundará.

Seguramente tensará los vientos de la tienda todo lo que pueda, y durante la noche el rocío o la lluvia harán que las cuerdas encojan y arranquen las estacas del suelo; así que, si se levanta un poco de brisa, la tienda se le vendrá abajo.

Hay mil cosas que hacen sufrir a un pie tierno en el campamento. Pero ninguna es dura para un scout veterano que sabe estar cómodo en él.

Un buen Lobato sabe perfectamente que hay que montar el campamento en un sitio alto y seco, protegido de los vientos del norte y del este

(que son los fríos), y que todos los campamentos de Manada tienen que tener un granero o una cabaña donde los Lobatos puedan cantar y jugar si hace mal tiempo.

Un Lobato sabe también que, si quiere un buen campamento, tiene que prepararlo con tiempo y no dejarlo todo para el último momento.

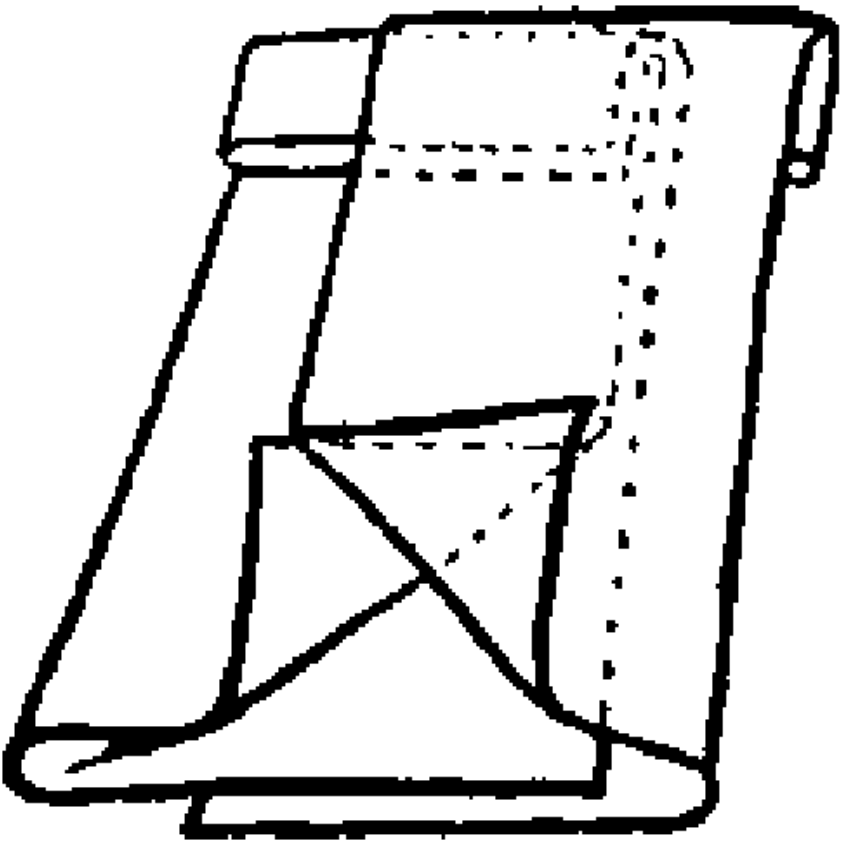
¿Cómo tenemos que prepararnos? ¿Ahorrando dinero? Sí.

Si vais de acantonamiento, abrid una hucha para el campamento en la que cada Lobato vaya metiendo algo de dinero. No importa que sea poco, siempre que los Lobatos se esfuercen de verdad por ayudar a sus padres a pagar sus diversiones; y el acantonamiento es, sin duda, una de las mejores. ¿A que sí?

Ese ahorro forma parte de la preparación, pero también tenéis que aprender las cosas que hay que hacer en el campamento.

Cómo hacer la cama

Es muy importante saber prepararse la cama de manera que, al despertar, sigas bien tapado. Lo primero es colocar el suelo impermeable con la cara brillante hacia abajo y, encima, el saco de paja. Luego se coge una manta doblada por la mitad, y otra doblada de la misma manera, pero colocando la mitad de la segunda de modo que su borde quede en el doblez de la primera. Al meteros dentro, tendréis abrigo doble por debajo y abrigo doble por encima. Si además dobláis hacia arriba el extremo de los pies y lo sujetáis con imperdibles, no se os saldrán los pies y no se os quedarán fríos.



Con doble manta debajo del cuerpo y un saco de paja, no pasaréis frío y dormiréis mucho más a gusto que cualquier pie tierno que piense que el abrigo solo hay que ponerlo encima y deje que por debajo entren la humedad y el aire.

Cómo preparar el equipo

Es muy buena idea ensayarlo en casa antes de hacerlo de verdad cuando llegue el momento, porque así os daréis cuenta de si necesitáis una mochila más grande y tendréis tiempo de conseguirla.

Haced una lista de las cosas que pensáis que vais a necesitar. Os servirá de guía la que os haya dado vuestro Jefe de Manada. Convertid la cama en un mostrador y poned encima todas las cosas. La lista será más o menos así:

- dos mantas (las mejores son las de lana) y un pijama o un camisón,
- unas zapatillas de deporte para los juegos,
- un pantalón corto y una camisa viejos, para el campamento, los juegos y el trabajo,
- una muda de ropa interior y calcetines,
- otro par de zapatos o de botas,
- unos cuantos pañuelos,
- un abrigo o un impermeable,
- una chaqueta o un jersey, además del impermeable y del abrigo, para ponérselo por la noche encima de la camisa,
- una toalla, jabón (mejor si es desinfectante), un trozo de franela, un cepillo de dientes y pasta o polvo dentífrico,
- un cepillo y un peine,
- un bañador,
- una libretita para apuntar los gastos,
- y unas cuantas hojas de papel y sobres para escribir a casa.

Acordaos también de que en el campamento se pasa mucha hambre, así que hay que llevar dos platos y una taza o un tazón (los mejores son los esmaltados, los de plástico o los de aluminio), un cuchillo, un tenedor y una cuchara.

Convenced a vuestro Seisenero de que lleve un espejo, para que al peinaros no os quede la raya más torcida que el zigzag de un rayo.

Cuando hayáis puesto todo esto encima de la cama, estará literalmente sembrada de cosas, y os haréis cruces pensando cómo vais a meterlo todo en la mochila.

Algunos chicos meten el impermeable en el fondo de la mochila y, cuando llueve, se desesperan porque tienen que sacarlo todo para cogerlo. Al hacer la mochila, empezad por poner en el fondo las zapatillas de deporte y el bañador; después, la muda; luego, el pijama y las mantas (entre los pliegues de las mantas, meted las cosas que se pueden romper). Lo mejor para el jabón es una bolsita impermeable; no lo metáis dentro de la taza, porque después todo lo que bebáis os sabrá mal. Arriba del todo, poned el suelo impermeable y, si aún os queda sitio, debajo de él el impermeable, la toalla y las cosas de aseo.

No os olvidéis de marcar la ropa, para que luego no se confunda con la de los demás.

Al ir de acantonamiento

Ahora que ya lo tenemos todo preparado, salgamos al campo. Escribid vuestro nombre y el lugar adonde vais en una etiqueta y atadla a la mochila. Buscad a alguien que os ayude a llevar la mochila a la estación o al sitio donde hayáis quedado con Akela. Una vez en el tren, no os apoyéis en las puertas ni saquéis la cabeza por la ventanilla, no sea que os la arranque otro tren que pase al lado.

En el acantonamiento

Y cuando estéis en el acantonamiento, recordad que habéis ido allí para divertiros, pero no olvidéis que el lema de los Lobatos para ser felices es: «Ayudar a los demás, y sobre todo a Akela».

Haced exactamente lo que se os mande y no andéis de acá para allá como un bobo.

Dejad vuestras cosas dentro de la mochila hasta que sepáis dónde vais a dormir; y cuando os lo hayan indicado, sacad lo necesario para haceros la cama.

Cuando os digan que es hora de dormir, cerrad los ojos y haced todo lo posible por dormiros; y por nada del mundo os pongáis a bailar encima de la cama ni a montar batallas de almohadas con vuestros vecinos.

Cuando os despertéis por la mañana, imaginad que habéis nacido sin lengua, y tenedla quieta hasta que sea la hora de levantarse.

Así se puede pasar el día, más o menos

- **7:30.** Levantarse. Dar la vuelta a la cama y doblarla para que los demás no la pisen. Cuando os lavéis, no lo hagáis a medias, sino bien, que merece la pena; tirad el agua donde corresponde y tended la toalla a secar en la cuerda de la ropa. Al levantaros, poneos ropa vieja y las zapatillas de deporte, porque a esa hora la hierba estará mojada y os empaparéis.
- **8:45.** Tareas del acantonamiento. Después del desayuno, cada Seisenero y cada Lobato tendrá algún trabajo que hacer, como arreglar su propia tienda y la cabaña y comprobar que no queden papeles ni bas-

ura tirados por ahí. Cada Lobato sacará sus mantas y las colgará en una cuerda puesta para eso; sacará su suelo impermeable fuera de la tienda, colocará encima su equipo bien ordenado y se pondrá el uniforme reglamentario de la rodilla para arriba. A esa hora todos deben ir al retrete.

- **10:00.** Revista de los Lobatos, del equipo y del campamento.
- **10:15.** Oración, izada de bandera y Gran Clamor.
- **10:30.** Juegos de campamento y otras actividades.
- **12:00.** Baño, si se puede.
- **13:00.** Comida. Aseo: cada Lobato tiene que lavarse él solo con estropajo y jabón, una palangana con agua tibia y una toalla seca.
- **13:45.** Descanso. No se deja que los Lobatos anden de un lado a otro, pero a esa hora tendrán tiempo para comprar cosas en la tienda, y uno de los Viejos Lobos les leerá una historia interesante o algo parecido.
- **14:45.** Juegos o expediciones.
- **17:00.** Merienda y aseo.
- **17:30.** Preparar las camas. Juegos y tiempo libre.
- **19:00.** Arriar la bandera.
- **19:15.** Cena.
- **20:00.** Fuego de campamento.
- **20:45.** Oración. Aseo y prepararse para meterse en la cama.
- **21:15.** Silencio.

Cosas que hay que recordar

Lo más importante que hay que recordar es la sonrisa del Lobato: no pongáis mala cara porque se haya quemado el cereal o porque otro Lobato se haya sentado sin querer encima de vuestro pan con mermelada o os lo haya tirado.

Desde antes de salir y durante todo el acantonamiento, decíos: «Voy a hacer todo lo posible para que este sea el acantonamiento más divertido que hayan tenido nunca los Lobatos».

Cuando termine el acantonamiento, no dejéis más rastro que una muestra de agradecimiento para quienes os acogieron y un buen recuerdo de vosotros.

Acordaos de que los árboles son seres vivos, y de que a vosotros no os gustaría que os cortaran un pie o un brazo.

Tened mucho cuidado con los árboles frutales. Aunque veáis manzanas caídas en el suelo, recordad que no por eso son vuestras; al contrario, aprovechad para hacer una Buena Acción: recoged todas las que estén buenas, ponedlas en una cesta y llevádselas al dueño.

No vayáis nunca a buscar leña si no vais acompañados de personas mayores, para no equivocaros tocando lo que no debéis.

La hierba que se va a segar, por ejemplo, no se debe pisar; recordad que, una vez pisada, cuesta mucho segarla con la máquina.

Procurad que las cancelas queden siempre como estaban antes de que pasara la Manada; y recordad que, si se cierran de golpe, se rompen.

No os metáis con las vacas, ni con los cerdos, ni con los caballos, ni con ningún otro animal que os encontréis. No se os advierte por el daño que esos animales os puedan hacer, sino por el daño que vosotros podríais hacerles a ellos.

Un mal acantonamiento se reconoce fácilmente por la cantidad de basura y papeles que se dejan tirados. Así que, cuando veáis papeles y basura tirados en vuestro campamento, recogedlos y no esperéis a que vaya José a recogerlos.

Dolor de tripa en el acantonamiento

—¿Qué pastel le gusta a usted? —le preguntó un anciano caballero a un muchacho.

—A mí me gusta el pastel de ciruelas, el de especias, el de grosellas, el de jengibre, el de limón, el de...

—¡Basta, basta! —le interrumpió el caballero—. Si sigue usted así, va a probar un pastel que no le va a gustar nada: el dolor de tripa.

Pero, aunque no comáis demasiados pasteles, podríais pasar por esa triste experiencia, sobre todo en el campamento, y eso que se puede evitar con un poco de cuidado.

Así que, si queréis disfrutar del campamento y no tener que volver a casa a los pocos días, recordad estos consejos y ponedlos en práctica:

- **Fruta.** No comáis demasiada fruta. Un poco de fruta es muy buena, sobre todo si está cocida o hervida. La fruta demasiado madura o verde puede hacer que os pongáis malos.
- **Agua.** El agua suele ser peligrosa si no está filtrada o si no viene de un buen manantial. Muchas veces un arroyo que parece de agua limpia y fresca lleva los desagües de alguna granja que está más arriba, y, aunque el agua parezca limpia, contiene un veneno terrible.
- **Aseo.** Lavaos siempre las manos antes de cada comida, porque los dedos, o aunque solo sean las uñas, se ensucian, y aunque no lo notéis tienen gérmenes venenosos.

- **Moscas.** Haced todo lo que podáis para que no haya moscas en el campamento, porque les encanta posarse en toda clase de porquerías y después llevan el veneno en las patas. Tened presente que una mosca puede llevar en las patas gérmenes suficientes para matar a un hombre. La mosca no se cría donde hay limpieza, así que no dejéis que haya basura en el campamento: limpiadlo todo con cuidado, juntad los desperdicios y quemadlos. Así no habrá moscas. No dejéis fuera los tarros de mermelada; guardad bien todo lo que tenga dulce.
- **Letrinas.** Procurad usarlas todos los días, con regularidad. Si no lo necesitáis, acudid a Akela para que os dé una medicina. Los Lobatos que van de acantonamiento ya son lo bastante sensatos para cuidarse en este aspecto.

Frotación en seco

Cuando estuve acampado en el país de los zulúes, estábamos demasiado lejos del agua para poder bañarnos; pero como el aseo es imprescindible para mantenerse bien y sano, salíamos muy temprano, cuando la hierba estaba empapada de rocío, y nos revolcábamos en ella. Así nos mojábamos bien todo el cuerpo; enseguida nos secábamos con toallas ásperas y quedábamos tan limpios y frescos como si nos hubiéramos dado un baño.

Siempre se puede conseguir agua suficiente para humedecer una toalla y darse con ella una buena friega, por lo menos una vez al día. Os sentará muy bien.

Ropa seca

Muchos pies tiernos se resfrían en el acantonamiento, pero un scout solo coge un catarro cuando tiene que dormir en una casa sin ventilación.

El motivo por el que se cogen catarros en el acantonamiento es llevar puesta la ropa húmeda mientras se seca al aire, porque eso es lo que enfría.

Fijaos en un acampador veterano y veréis que tiene mucho cuidado de cambiarse de ropa en cuanto se le moja.

En el África occidental nunca me dio la fiebre, aunque a todos mis compañeros les había dado. Yo tenía dos camisas: una la llevaba puesta y la otra colgada a la espalda, con las mangas atadas al cuello. Esta se secaba mientras la que llevaba puesta se iba empapando (recordad que allí hace muchísimo calor). En cuanto hacíamos un alto, aunque fuera solo un momento, me quitaba la mojada y me ponía la seca. Así nunca me quedaba quieto con la camisa mojada, y la brisa no podía enfriármela y provocarme un resfriado, como les pasa a tantos. Por eso yo me mantenía en forma y sano, mientras otros enfermaban y algunos murieron.

Como ya os dije, al levantaros, cuando la hierba esté mojada, usad zapatillas de deporte, sin calcetines.

14. Decimocuarta dentellada



Suciedad en una herida · Quemaduras · Escaldaduras · Ejercicios corporales · Andar guardando el equilibrio sobre un tablón · Investidura del Lobato de Segunda Estrella

Suciedad en una herida

Demostrar cómo limpiar y vendar un dedo cortado.

Los soldados japoneses tienen la obligación de mantenerse muy limpios, y sus jefes se preocupan mucho de que puedan darse un baño caliente todos los días. ¿Entendéis por qué se hace esto?

Porque, si un hombre resulta herido con la piel sucia, la herida se infecta y se agrava; en cambio, si la piel está limpia, se cura enseguida. Por eso debéis manteneros limpios y lavaros las manos a menudo. A cualquiera le puede pasar que se corte un dedo o se levante la piel de los nudillos, y, si tenéis la piel limpia, se curará pronto. Pero si dejáis que entre suciedad en el corte, se inflamará, se infectará y la curación será larga y dolorosa, y todo por no haber mantenido limpia la herida. Así que, si os hacéis un rasguño o un corte, poned encima un poquito de yodo, de mercurocromo o de tintura de metafén, y todo irá bien.

Un caballero bailaba con una dama cuando a ella se le aflojó la peineta del peinado. Al levantar la mano rápidamente para sujetársela, arañó sin querer a su compañero en la nariz. Él no le hizo caso ni le dio importancia, pero seguramente el polvo de la sala se metió en aquella heridita, que se le infectó y le envenenó la sangre de tal manera que murió al cabo de una semana.

Así que tened cuidado con toda clase de heridas, por pequeñas que sean: lavadlas bien y tapadlas para que no les entre el polvo, y así se curarán pronto. Lo que uséis para cubrirlas tiene que estar muy limpio y libre de gérmenes, y las heridas deben quedar bien tapadas para que no les dé el aire y duelan menos.

Quemaduras

Demostrar cómo cubrir una escaldadura o una quemadura.

Si alguna vez os habéis levantado la piel, sabréis que la carne que queda debajo es muy sensible y que el aire frío produce un dolor tremendo. Cuando alguien se quema, la piel se destruye y la carne queda al aire. Lo que hay que hacer entonces es ponerle encima grasa, aceite, vaselina o picrato, y cubrirla enseguida con una tela suave o con papel limpio. La zona quemada es muy sensible, no soporta nada duro y además se vuelve muy pegajosa; por eso, lo que se ponga directamente encima tiene que llevar mucho aceite, y después una gasa de lino o papel. Si no tenéis a mano aceite de oliva, podéis usar mantequilla, pero no aceite alcanforado. Recordad que las quemaduras producen un fuerte choque nervioso, así que el herido tiene que sentarse o tumbarse bien abrigado para no perder calor hasta que se recupere de verdad.

Escaldaduras

Demostrar cómo cubrir una escaldadura y una quemadura.

El fuego quema; pero el agua, el aceite y cualquier cosa caliente y húmeda escaldan. Una escaldadura, igual que una quemadura, hay que cubrirla lo antes posible, aunque sea con un trozo de tela si no tenéis otra cosa; pero nunca le pongáis aceite. Lo mejor es extender pomada de ácido bórico sobre una gasa gruesa o un trozo de tela limpia y vendar con ella la herida, sin apretar. Una escaldadura casi siempre forma ampollas: tened mucho cuidado de no reventarlas ni arrancarlas.

Ejercicios corporales

Hacer los siguientes ejercicios tal como se describen en el «Manual de Lobatos»: tocarse los dedos de los pies y flexión de rodillas.

Hay algunos ejercicios corporales que debéis practicar. Si los aprendéis y los hacéis todos los días, o varias veces al día, sobre todo al levantaros o antes de acostaros, os ayudarán a crecer sanos y fuertes mucho más deprisa que si no los hicierais. Pero tenéis que hacerlos todos los días, no solo cuando os acordéis, una vez al mes o los domingos.

Hay que hacerlos muy despacio, poniendo en juego todos los músculos de vuestro cuerpo, por dentro y por fuera; así, en poco tiempo, seréis grandes y fuertes.

> Siempre es mucho mejor tener salud que unos músculos vistosos. El atleta empieza fabricando músculo y acaba fabricando grasa.





Ejercicio de tocarse los dedos de los pies

Este es también un ejercicio de respiración, con el que se desarrollan los pulmones y el corazón, y la sangre se vuelve más sana y vigorosa. Para hac-

erlo, tenéis que estar de pie con naturalidad, levantar las manos hacia arriba todo lo que podáis y después doblaros hacia delante y hacia abajo hasta que los dedos de las manos toquen los de los pies, sin doblar las rodillas.

Poneos de pie, con los pies un poco separados; tocaos la nuca con las manos y mirad al cielo, echándoos hacia atrás todo lo que podáis.

Si unís vuestras oraciones a vuestros ejercicios, mientras miráis al cielo de esa forma decidle a Dios: «Soy tuyo de pies a cabeza», y respirad el aire de Dios (por la nariz, no por la boca). Después estirad los brazos hacia arriba todo lo que podáis, soltando el aire y diciendo el número de veces que lleváis hecho el ejercicio. A continuación, muy despacio, inclinaos hacia delante con las rodillas rectas hasta tocaros los dedos de los pies con la punta de los dedos de las manos.

Luego, sin doblar los brazos ni las rodillas, incorporaos poco a poco hasta volver a la posición del principio, y repetid el ejercicio varias veces.



Figura 1. Manos en la nuca, mirando al cielo. Las flechas indican que se coge el aire por la nariz; el círculo con flecha, que se suelta por la boca.

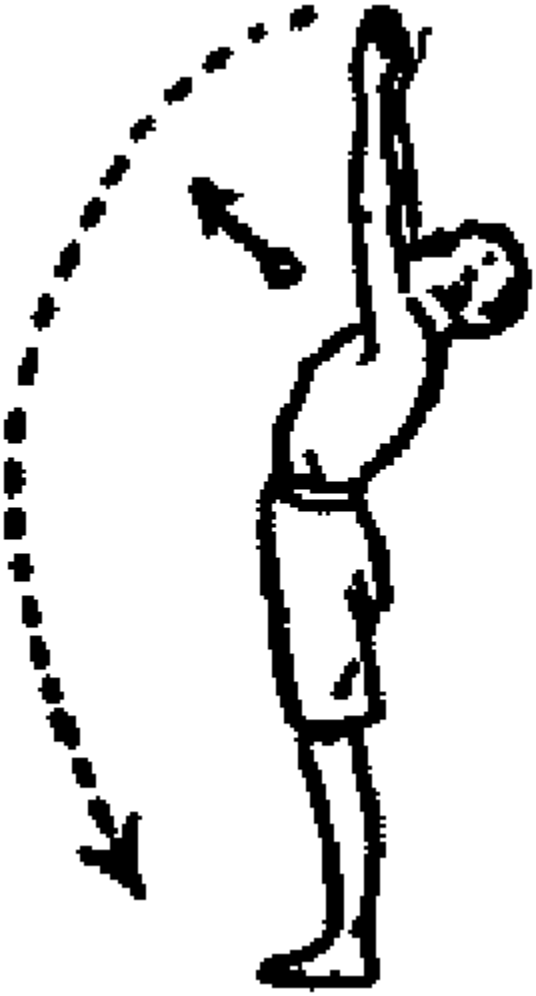


Figura 2. Brazos estirados hacia arriba, soltando el aire.



Figura 3. Tocarse los dedos de los pies sin doblar las rodillas.

A algunas personas les cuesta tocarse los pies con la punta de los dedos, pero pueden empezar poco a poco, intentando primero tocarse las espinillas, y en pocos días llegarán a los pies. Por mi parte, os diré que yo

me puedo tocar los dedos de los pies con los nudillos, que es un poco más difícil que hacerlo con la punta de los dedos; así se estiran muy bien los tendones de la parte de atrás de las piernas. Intentadlo.

Ejercicio de flexión de rodillas

Poneos de pie en posición de firmes (es mucho mejor hacerlo descalzos, porque así se fortalecen los dedos de los pies, y unos dedos fuertes os ayudarán a correr y a saltar). Con las puntas de los pies un poco hacia fuera, poned las manos en las caderas, poneos de puntillas, abrid las rodillas hacia fuera y doblad las piernas despacio hasta quedar en cuclillas, sin que los talones toquen el suelo en ningún momento.

> Este ejercicio os fortalecerá la parte inferior del cuerpo y las pantorrillas.



Flexión de rodillas.

Después levantaos despacio hasta volver a la posición de firmes, y repetid el ejercicio varias veces. La espalda debe quedar recta; hay que coger el aire por la nariz al subir y soltarlo por la boca al bajar. El peso del cuerp-

o tiene que descansar todo el tiempo sobre los dedos de los pies, y las rodillas, abiertas hacia fuera para ayudar a mantener el equilibrio. Mientras hacéis este ejercicio, recordad que sirve para fortalecer las pantorrillas y los músculos de los dedos de los pies, y también el estómago; por eso os sentará bien si lo practicáis varias veces al día.

Como en este ejercicio estáis unas veces de pie y otras en cuclillas, os servirá para recordar que, tanto si estáis de pie como sentados, trabajando o descansando, vuestra postura tiene que ser siempre correcta. Estos ejercicios no son un simple pasatiempo: ayudan a crecer y hacen fuertes a las personas.

Caminar sobre un tablón

Caminar sobre un tablón de cuatro metros de largo y quince centímetros de ancho, colocado por encima del suelo.

Para pasar la prueba hay que caminar sobre un tablón de cuatro metros de largo y quince centímetros de ancho, colocado a la altura de una mesa normal. Pero los Lobatos no se conformarán con eso: se inventarán otras formas más difíciles de guardar el equilibrio. Para practicar, buscad un tubo metálico de 10 o 15 centímetros de diámetro tendido en el suelo, un par de tablones de canto o un muro bajo, y poned al final una manzana o un pequeño premio para el Lobato que consiga recorrerlo, ponerse en cuclillas o agacharse para coger el premio y volver con él sin perder el equilibrio.

> Este ejercicio os fortalecerá las piernas y los pies, y, por dentro, la parte alta del estómago.

Juegos y prácticas

Piedras para cruzar. Poned en el suelo trocitos de cartón o de madera (clavados al suelo), o dibujad una línea quebrada que represente las piedras por las que se cruza un río, unas más juntas y otras más separadas. Cada Lobato tiene que intentar pasar él solo, dos veces. En el segundo intento llevará en la mano una tabla de 20 centímetros de lado con una pelota de tenis encima, que, por supuesto, no debe caerse.

Haced simulacros de incendio, imaginando que a un muchacho lo envuelven las llamas. Envolvedlo en cualquier tela que tengáis a mano: una manta, la chaqueta de un compañero, una alfombra, etc. Practicadlo con cada muchacho, porque es la mejor manera de que se le grabe en la cabeza cómo debe actuar y no lo olvide nunca. Curad al «herido» como si de verdad tuviera una quemadura. Limpiad y vendad una quemadura en un dedo.

Haced que cada muchacho, por turno, practique los ejercicios físicos hasta que estéis seguros de que entiende cómo se hacen y para qué sirven.

Fin de las pruebas de Segunda Estrella

Haber cumplido por lo menos nueve meses de servicio satisfactorio como Lobato. Ser capaz de volver a pasar las pruebas de Lobato y de Primera Estrella. Tener la credencial al día.

Ya hemos llegado al final de la prueba de Segunda Estrella, y vuestros dos ojos estarán abiertos como los de un lobo. Ahora podréis ser mucho más útiles a vuestro Akela, a los Lobatos, a vuestros padres en casa y a las personas con las que tratéis. Pero solo seréis serviciales de verdad si seguís

practicando todo lo que habéis aprendido, no solo para la Segunda Estrella, sino también para la Primera, desde que erais Parchetiernos.

En la segunda parte de este libro encontraréis los detalles de las especialidades que ya podéis conseguir; pero antes hay que celebrar una pequeña ceremonia, que preparará Akela, en la que os convertiréis en Lobatos de Segunda Estrella.

Investidura de los Lobatos de Segunda Estrella

La Manada forma el Círculo de Parada, con Akela en la Roca del Consejo. Los Lobatos que han conseguido la Segunda Estrella se colocan en grupo en el centro del Círculo, con la cabeza descubierta. La bandera nacional queda a la derecha de Akela y el Tótem de la Manada, a su izquierda. Akela tiene las gorras, con las dos estrellas ya puestas, y anuncia a los Lobatos que han superado la prueba y que, por tanto, ya son Lobatos de verdad. Les recuerda el significado de las dos estrellas y les explica que, igual que los lobos nacen con los ojos cerrados, caminan a ciegas unos días y poco a poco empiezan a ver las cosas, primero con un ojo, y después aprenden a ver y a obedecer las órdenes del Viejo Lobo, así ellos, como Parchetiernos, han aprendido la Ley de la Manada, la Promesa y la manera de hacerse sanos, activos y fuertes.

«Mirarás siempre hacia delante, observarás a tu alrededor para ayudar a los demás y empezarás a cazar tú solo en la selva tu propio alimento».

«Ya que has demostrado que tienes abiertos los dos ojos y que, por tanto, puedes ver, a partir de ahora llevarás la gorra con dos estrellas, que significan que tus ojos son tan brillantes y limpios como ellas».

Miraréis hacia delante y estaréis preparados para hacer lo que se os pida; observaréis a vuestro alrededor para ayudar a los demás, y miraréis

hacia atrás para recordar todo lo que se os ha dicho. Así seréis lobos despiertos y útiles.

Si la Manada tiene Tótem, se lleva al centro del círculo y la Manada lo saluda con el Gran Clamor. El Jefe de Manada lo sostiene y dice:

—Ahora que vuestros dos ojos, los dos ojos del Tótem y todos los ojos de la Manada están puestos en vosotros, ¿repetiréis vuestra Promesa de Lobatos?

Cada Lobato, por turno, se acerca al Tótem y lo coge con la mano mientras repite la Promesa; entonces el Jefe de Manada le pone la gorra en la cabeza.

El Lobato se retira y pasa el siguiente. Cuando todos han repetido la Promesa, el Jefe de Manada les pregunta si harán siempre lo mejor que puedan, y los nuevos Lobatos responden: «¡Lo haremos!». El Jefe de Manada les desea buena caza y los despide. Los Lobatos de Segunda Estrella corren a reunirse con su Seisena y estrechan la mano a cada uno de sus compañeros.

15. Decimoquinta dentellada



Ascendiendo

«Como el serrucho que corta el tronco del árbol, la Ley va de atrás hacia delante y de delante hacia atrás, porque la fuerza de la Manada es la Tropa, y la fuerza de la Tropa es la Manada».

Esta es la historia de unos muchachos que querían entrar en los scouts, pero eran demasiado pequeños:

«... El escribano cogió la pluma y anotó que la gran Hermandad de los Scouts nació en 1908 y había crecido como ninguna otra de las fundadas para muchachos. Sus Tropas aparecieron por el norte y por el sur, por el este y por el oeste, y todos los scouts les decían a sus tíos y tías, a sus hermanos y hermanas: "No hay nada mejor que esto".

»Pasaron unos años, y los Jefes de Tropa empezaron a notar que los muchachos más pequeños se arremolinaban a la puerta de los locales de los scouts y miraban hacia dentro con ganas. Aquellos muchachos les decían: "Dejadnos ser scouts", y los Jefes de Tropa tenían que contestarles: "No, sois demasiado pequeños; marchaos". Pero los muchachos no se iban, y al final los Jefes de Tropa acudieron al Jefe de todos los Scouts:

"Díganos usted qué hacemos". Y el Jefe Scout respondió: "Haced que se preparen para ser scouts; hacedlos Lobatos y reunidlos en una Manada".

»Los Jefes de Tropa volvieron a su local y se lo contaron a los muchachos que querían entrar, y ellos contestaron: "Así sea. Formaremos nuestra Manada, y en ella creceremos lo bastante para convertirnos en scouts".

»Pasaron los años y todo iba muy bien. Entonces el Jefe Scout, los Jefes de Tropa y los Jefes de Manada les dijeron a los muchachos que ya no eran demasiado pequeños: "Ya podéis ser scouts". Pero muchos de ellos habían olvidado para qué los habían hecho Lobatos, y empezaron a poner excusas y a decir...».

¡Bueno! Ya sabéis perfectamente lo que dijeron: que eran muy felices con los Lobatos y no querían dejarlos; que no querían quedarse sin sus insignias y sus cintas para convertirse en unos don nadie en la Tropa; que los scouts no tenían ningún interés; que no conocían al Jefe de Tropa y que todos sus amigos estaban en la Manada.

Solo veían el lado malo de las cosas: que sería menos atractivo y que quizá se llevarían una desilusión. Ni siquiera se dignaban mirar el lado más importante, el que les había enseñado que el Escultismo es una gran aventura; que el Lobato nunca deja del todo la Manada, y que como scout puede hacer por ella más de lo que nunca pudo hacer como Lobato, porque los scouts juzgarán a la Manada por lo que hagan los que han salido de ella.

Los caballeros de antaño se enfrentaban al peligro y luchaban por el buen nombre de su señor, de su país y de su dama.

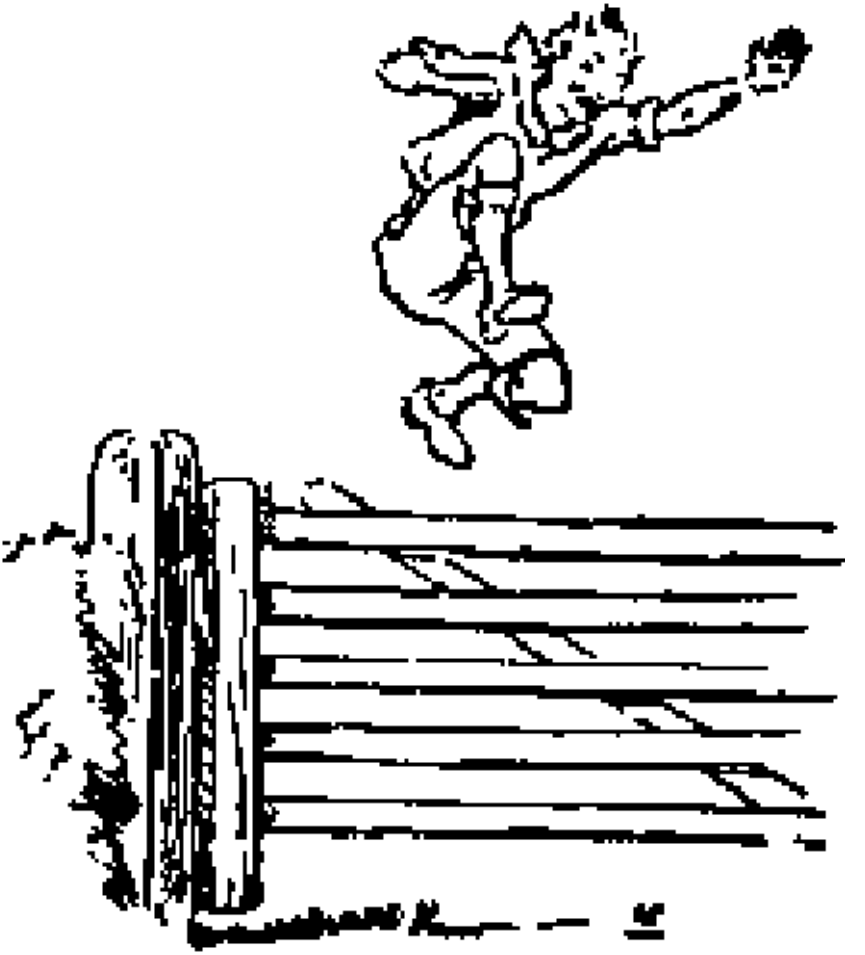
Los Lobatos de hoy pueden ir a la Tropa por el buen nombre de su Manada.

Cuantos más peligros os salgan al paso, más ocasiones tendréis de arrimar el hombro y seguir adelante. Si alguien os contara la historia de un hombre que se dio media vuelta ante una dificultad porque se encontraba

más a gusto en casa, seguramente no lo tendríais en mucha estima, ¿verdad?

En la Manada no tenéis ocasión de ganaros las espuelas: lo único que hacéis es prepararos para ganarlas cuando seáis scouts. Todas las estrellas e insignias por las que trabajáis están ahí con ese fin, y por eso las lleváis también en vuestro uniforme scout. En cuanto consigáis vuestra Tercera Clase (Pietierno), habréis llegado mucho más lejos de donde estabais.

Los caballeros buscaban el peligro y estaban seguros de encontrarlo; pero, si miráis a vuestro alrededor, veréis muchachos que entraron en la Tropa antes que vosotros. ¿Acaso tienen un aspecto miserable o parecen medio muertos? ¡Me parece que no! Pues bien, probadlo vosotros y veréis lo que pasa. Las cosas parecen tremendas cuando uno tiene miedo.



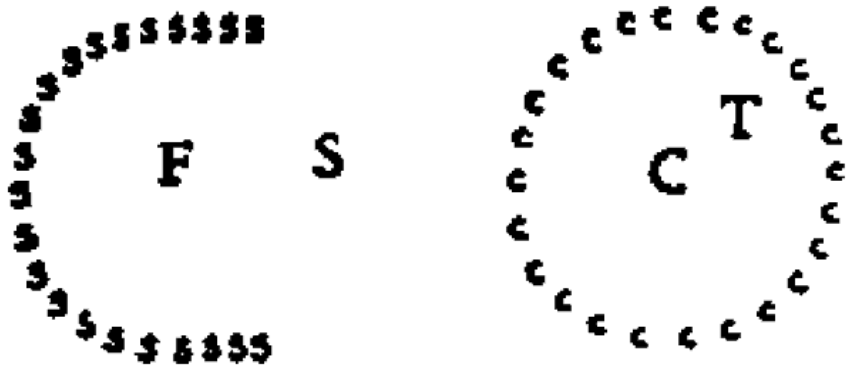
Proponeos seguir adelante con la Tropa: desde que erais lobeznos sois miembros de la gran Hermandad Scout, que os admitió entonces; no la abandonéis ahora que se os pide dar un paso más. Ayudad a hacer realidad la frase con la que empieza esta dentellada.

Claro que no digo que la Tropa sea exactamente igual que la Manada. No, no lo es. En la Manada habéis estado como en una especie de criadero de la selva; en la Tropa tendréis que pensar por vosotros mismos y valeros por vosotros mismos, dominar vuestros impulsos y no seguir a la multitud sin estar seguros de que esa gente hace una labor scout. Tendréis que frenaros o animaros para no empezar a la ligera, ni dejar a medias, una empresa que os parezca difícil o aburrida. En una palabra, necesitáis mostrar verdadero valor y constancia.

«Respetar a los hombres, temer a Dios, honrar al Rey y amar al prójimo»: ese era el código de los caballeros. Vosotros ya tenéis vuestra armadura de scout (vuestro Guía y vuestro Jefe de Tropa os ayudarán a colocar cada pieza en su sitio); a ver, pues, lo que sois capaces de hacer con ella.

Paso de la Manada a la Tropa

Al final de la última reunión de vuestra Manada se celebrará una ceremonia parecida a esta. La Manada forma el Círculo de Parada en un extremo de la sala, y la Tropa forma en herradura en el otro. Entre la Tropa y la Manada, dos ayudantes sostienen una cuerda a poca altura del suelo; la cuerda simboliza la frontera entre las dos, y el Lobato tiene que cruzarla. La Manada lanza el Gran Clamor. Akela llama al Lobato que sube a la Tropa; este sale del Círculo y se coloca frente a su Jefe de Manada, que le desea buena caza en nombre de la Manada y le dice estas palabras:



Cómo se colocan en la ceremonia: s, scouts; S, Jefe de Tropa; F, bandera del Grupo; c, Lobatos; C, Jefe de Manada; T, Tótem.

«Hace tiempo, cuando llegaste a la Manada, te aceptamos como Parchetierno y pasaste a formar parte de la gran Hermandad de los Scouts. Ahora que sigues adelante hacia la Tropa, te pedimos que no nos defraudes.

»La Tropa no será para ti lo mismo que la Manada. En la Manada has estado como en el regazo de la selva, rodeado de cuidados; pero en la Tropa tendrás que pensar y valerte por ti mismo.

»Sigue por el buen camino, que es el camino del scout. Aunque el mundo intente arrollarte y hacerte dudar, ya no podrás dejar de hacer una cosa porque te parezca aburrida o difícil. Respeta a todos los hombres, ama a Dios, honra a tu patria y quiere a tu Hermandad. Ese era el código de los caballeros».

El Lobato repite por última vez su Promesa de Lobato, empezando por «Yo he prometido...». Después da la vuelta al círculo estrechando la mano de cada uno de los Lobatos y vuelve al centro. La Manada lanza tres vivas en su honor.

El muchacho y el Jefe de Manada avanzan hasta la línea, donde los espera el Jefe de Tropa. El Jefe de Manada le entrega el muchacho al Jefe de Tropa, que lo lleva a la herradura y lo presenta a su Guía. El Guía lo conduce a la que será su Patrulla.

La ceremonia termina con el grito de la Tropa. Es un paso más: ya habéis recorrido la selva y habéis abierto los ojos para hacer muchas cosas admirables. Ahora tenéis que seguir vuestro camino en el Escultismo. Akela y la Manada os despiden con un «¡Buena caza!» que os anima. Nunca olvidaréis los días que pasasteis en la Manada, y puede que algunos volváis a ella algún día para ayudar a otros Lobatos a abrir los ojos en la selva.

¡BUENA CAZA!

Parte II



1. Especialidades de Lobatos y cómo obtenerlas

Las insignias de especialidad sirven para ayudar a corregir los defectos y para desarrollar el carácter y la salud física. No deben consistir en lo mismo que las pruebas para conseguir las estrellas, y normalmente no deben formar parte del trabajo habitual de la Manada. Las insignias son actividades individuales que pueden hacer los Lobatos de Segunda Estrella para avanzar más en los caminos del lobatismo. Hay que animarlos a conseguirlas, teniendo en cuenta que estas actividades los hacen crecer, pero sin que sea a costa del trabajo ordinario de la Manada. Conviene recordar que los Lobatos de Segunda Estrella son los que pueden presentarse a las pruebas de especialidad, pero eso no quiere decir que los Lobatos de Primera Estrella no puedan dedicarse también a estas actividades.

Las especialidades de Lobatos se dividen en cuatro grupos: 1.º Carácter (insignia azul); 2.º Manualidades (amarilla); 3.º Servicio a los demás (roja), y 4.º Salud física (verde). Cada grupo se subdivide en tres materias, y cada una de ellas tiene su insignia.

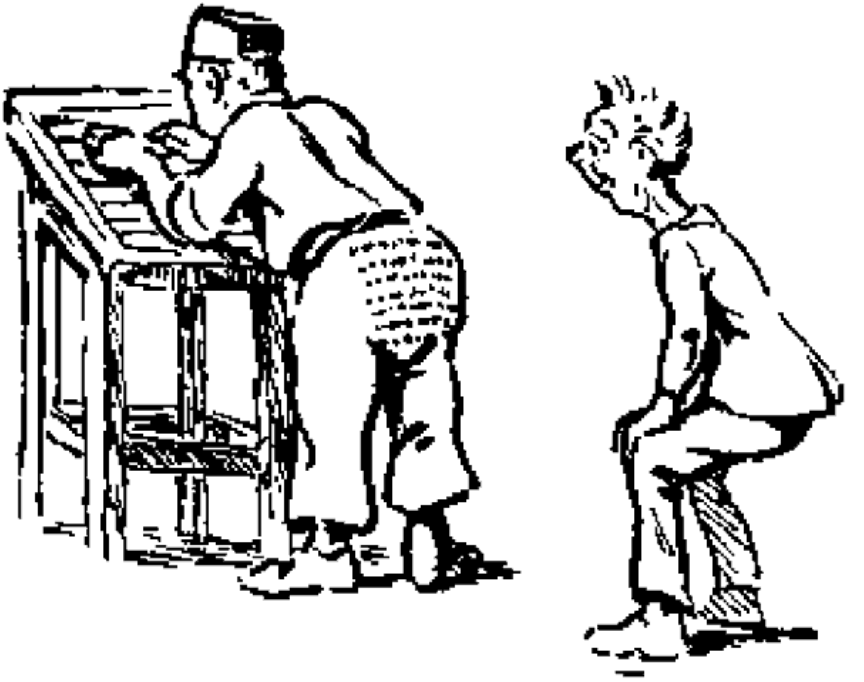


Diagrama de las faltas de los niños y el remedio del lobatismo

(Esquema original de B.-P.)

Faltas habituales de los niños pequeños	Causas	Educación necesaria	Remedios: actividades del Lobato y especialidades
Exhibicionismo, bravuconadas, timidez, mentira	Inexperiencia	Carácter: inteligencia y perseverancia	Coleccionista, Observador, Jardinero
Travesuras, destrozos, descuido, impaciencia	Falta de interés y de curiosidad	Manualidades	Artista, Remendón, Juguetero
Desobediencia, egoísmo, crueldad	Desprecio por los demás	Servicio al prójimo	Primeros Auxilios, Doméstico (deberes en casa), Guía
Torpeza, desarrollo físico insuficiente, defectos físicos que tienen remedio	Falta de conocimientos y de ejercicio	Salud física: gimnasia e higiene	Atleta, Nadador, Jugador de Equipo

Las especialidades se conceden a propuesta de un examinador competente e independiente, aprobado por la Asociación Local. Las insignias se llevan en el brazo derecho, en hileras paralelas, entre el hombro y el codo.

Grupo I. Carácter (azul)

Coleccionista

Reunir una colección de un tipo de objetos, ordenada con buen gusto y con método, durante un periodo mínimo de tres meses; saber algo sobre ella y mostrar por ella un interés inteligente. El tipo de colección lo elige el Lobato. Algunas ideas: sellos, cromos de cajetillas de tabaco, envoltorios de fruta, cajas de cerillas, monedas, plumas, hojas o flores (en el caso de estas dos últimas, se aceptan reproducciones fotográficas o con papel carbón).

O bien, llevar durante un mínimo de tres meses un álbum con recortes de acontecimientos, etc.



Insignia de Coleccionista.

Observador

1. Haber observado el aspecto, a ser posible en libertad, y saber algo de las costumbres de: a) seis animales, o b) seis aves.

O bien, ser capaz de reconocer y nombrar sin error, en su medio natural: c) seis flores de primavera, seis de verano o seis de otoño, y además d) seis árboles.

2. Encontrar el camino en un lugar desconocido, en un recorrido de no más de 300 metros, siguiendo las indicaciones que le dé el examinador (rumbos de brújula, señales trazadas en el suelo, señales hechas con elementos naturales o una combinación de ellas).
3. En el juego de Kim, ser capaz de recordar nueve objetos de doce. (Es preferible elegir variantes de este juego que no se usen en la Tropa).



Insignia de Observador.

Jardinero

1. Cuidar y cultivar un huerto de no menos de dos metros cuadrados, a ser posible un cuadrado de aproximadamente 1,5 metros de lado, durante un mínimo de cuatro meses.
2. Ser capaz de nombrar al menos seis de los siguientes ejemplares comunes que crecen en la tierra: a) flores de jardín; b) legumbres, hortalizas

o verduras.

3. Distinguir y nombrar: a) cuatro semillas comunes; b) tres enemigos comunes de los jardines; c) tres amigos comunes de los jardines.
4. Demostrar cómo se usan y cómo se cuidan estas herramientas: pala, rastrillo, azada y desplantador.

En las Manadas de ciudad, cuando sea imposible tener un huerto, en lugar de los puntos 1 y 4 se puede elegir lo siguiente:

5. Cuidar una jardinera de ventana durante cuatro meses. O bien, cuidar dos o más plantas perennes en macetas, plantadas durante cuatro meses.
6. Hacer crecer dos plantas de las siguientes: a) un bulbo en agua, o musgo de turbera en tierra; b) una castaña o una bellota en agua, en tierra o en musgo; c) mostaza y mastuerzo, o guisantes o judías, sobre franela.



Insignia de Jardinero.

Grupo II. Manualidades (amarillo)

Juguetero

Hacer un objeto con material de desecho, como piñas de abeto, pinzas de la ropa, etc., y además un juguete de tamaño razonable, como un barco, una máquina, un coche, un muñeco o un animal. O bien, en proporciones bastante exactas y en color, un juguete de varias piezas, como una granja, una selva, un zoo con animales, una cabaña con sus muebles o una estación. O bien, arreglar dos juguetes duraderos, de acuerdo con el Jefe de Manada.



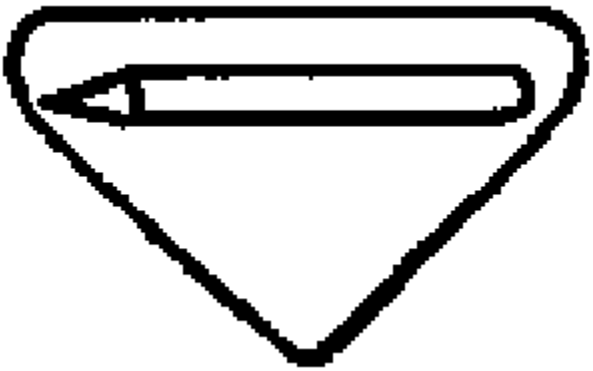
Insignia de Juguetero.

Artista

1. Dibujar, delante del examinador, a lápiz, con pincel, con plumilla o con ceras, una ilustración original de cualquier escena o personaje de un cuento sencillo, de un tamaño no menor de 18 por 12 centímet-

ros: a) Dibujar del natural o de memoria, con tinta y plumilla o a lápiz, cualquier animal o persona que haya visto. b) Dibujar del natural un paisaje o un grupo de seres vivos. c) Llevar un cuaderno de dibujos durante tres meses. d) Ilustrar un cuento con dibujos de monigotes de palitos, en una serie de no menos de cuatro ilustraciones. e) Hacer una tarjeta de felicitación sencilla, diseñada por él, con lápiz, pincel, plumilla o ceras. f) Hacer una figura de arcilla, barro u otro material de modelar.

Nota. Hay que fomentar las inclinaciones naturales del niño en todos los campos: el espíritu y la intención del trabajo valen tanto como el respeto a las reglas académicas.



Insignia de Artista.

Remendón

Enhebrar una aguja y coser un botón, zurcir un agujero de un jersey o de unos calcetines y un desgarrón, y hacer dos de las siguientes pruebas:

1. Hacer alguna prenda de punto.

2. Hacer una pieza de malla, como un saco para grano, una funda de maleta, etc.
3. Bordar un dibujo en punto de cruz sobre cañamazo.
4. Hacer una alfombrilla o un felpudo de lona o de arpillera.
5. Lavar y planchar su pañoleta.
6. Hacer una cesta.
7. Tejer un objeto útil con rafia.



Insignia de Remendón.

Nota. Un objeto que se haya presentado para la prueba de Segunda Estrella no debe aceptarse como parte de esta especialidad.

Grupo III. Servicio a los demás (rojo)

Primeros Auxilios

1. Saber cómo limpiar y curar un rasguño.

2. Ser capaz de curar y vendar una mano y una rodilla con cortes, y de poner correctamente un cabestrillo grande.
3. Saber cómo cortar una hemorragia nasal.
4. Saber cómo apagar la ropa que ha prendido fuego y cómo tratar quemaduras y escaldaduras leves.
5. Demostrar que entiende que hay que pedir ayuda a los adultos.
6. Conocer el tratamiento sencillo del choque (no eléctrico).



Insignia de Primeros Auxilios. La venda sustituye a la cruz roja.

Guía

1. Ser capaz de dar indicaciones claras y breves, bien expresadas y dichas con claridad, a un forastero que pregunte por un camino, y hacerlo con amabilidad y rapidez.
2. Saber dónde están la comisaría, el médico, la farmacia, el teléfono público, los bomberos, la estación de tren, la gasolinera, el taller y el hotel más cercanos.
3. Saber cómo llamar a los bomberos, a la policía y a la ambulancia.

4. En las ciudades, saber el número y al menos dos paradas del recorrido de los autobuses locales, hasta un máximo de cuatro líneas. En el campo, conocer el recorrido de los autobuses de la zona.



Insignia de Guía.

Doméstico

1. Hacer una buena cafetera de café y freír o batir un huevo.
2. Preparar patatas y cocerlas o freírlas.
3. Hacer una cama y fregar los cacharros de cocina.
4. Limpiar ventanas y objetos de latón.
5. Barrer y quitar el polvo de una habitación, o recoger la mesa después de comer y fregar los cacharros.
6. Poner la mesa para tres personas como mínimo y para una comida de dos platos.



Insignia de Doméstico.

Grupo IV. Salud física (verde)

Atleta

Estas pruebas se dividen en dos clases, A y B. La clase A es para los Lobatos de 7 a 9 años, y la clase B, para los de 9 a 11. Las pruebas son del mismo tipo en los dos casos, pero las marcas son distintas.

(*Nota:* La estatura media de los Lobatos de la clase A es de 1,20 metros. Si un Lobato de esta clase está muy desarrollado, y no solo en altura, debe evaluarse en la clase B. Si está poco desarrollado, debe hacer las pruebas de la clase A).

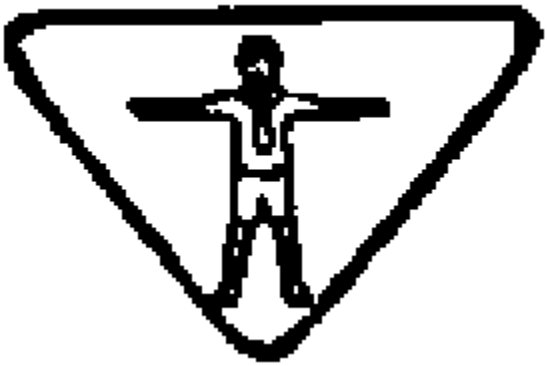
Clase A. El Lobato debe:

- Correr 45 metros en 10 segundos.
- Saltar 75 centímetros de altura.
- Saltar 1,80 metros de longitud.

- Trepar a un árbol hasta al menos 4,5 metros, o subir por una cuerda hasta 3 metros de altura.
- Lanzar una pelota de críquet a 18 metros y coger una lanzada desde 9 metros.

Clase B. El Lobato debe:

- Correr 54 metros en 10 segundos.
- Saltar 80 centímetros de altura.
- Saltar 2,25 metros de longitud.
- Trepar a un árbol hasta al menos 4,5 metros, o subir por una cuerda hasta 3 metros de altura.
- Lanzar una pelota de críquet a 26 metros y coger una lanzada desde 13 metros.



Insignia de Atleta.

Jugador de Equipo

Ser jugador habitual de un equipo organizado de fútbol, béisbol, baloncesto, voleibol u otro juego parecido (el equipo debe estar a cargo del Jefe de Manada, del maestro de la escuela o de otra persona autorizada por el Jefe de Manada). El Lobato tiene que haber jugado con el equipo un mínimo de seis partidos, y su capitán y el responsable del equipo deben recomendarlo de forma especial por su espíritu deportivo.



Insignia de Jugador de Equipo.

Nadador

1. Nadar 25 metros en cualquier estilo.
2. Ser capaz de flotar boca arriba durante 60 segundos en agua salada o 30 segundos en agua dulce, o mantenerse a flote dos minutos en agua salada o uno en agua dulce.
3. Nadar 15 metros de espalda.

4. Ser capaz de bucear, ya sea entrando de pie o nadando; o, en su lugar, saltar con las manos agarrando las rodillas desde la orilla o desde una barca, o tirarse por un lado de la piscina.



Insignia de Nadador.

Tótem de Manada

La Manada tiene derecho a tener un Tótem. Cada vez que un Lobato consigue una especialidad, se añade una cinta al Tótem, del color del grupo al que pertenece la especialidad. El nombre de quien la ha ganado se escribe en una etiqueta pegada a la cinta.

Al final del año se reúnen todas las cintas conseguidas durante ese año y se pasan por una anilla con la fecha, para separarlas de las ganadas en años anteriores y de las que se ganen en los siguientes.

Uno de los objetivos del Tótem es animar a los Lobatos a prepararse bien consiguiendo el mayor número posible de especialidades. Así se muestra a primera vista lo eficaz que es la Manada, se reta a otras Seisenas

a ser igual de eficaces y se anima el esfuerzo de cada uno para contribuir a un buen historial en honor de la Manada.

Al mismo tiempo, hay que recordar que el número de especialidades no es la verdadera prueba de una Manada. El espíritu de familia feliz cuenta más que ninguna otra cosa.

Entrega de insignias

Antes se acostumbraba a pedir a los Lobatos que hicieran una promesa antes de recibir una especialidad, y la promesa variaba según el tipo de insignia. Como se vio que hacer varias promesas restaba valor a la Promesa del Lobato, esta costumbre se ha abandonado. Sin embargo, es conveniente subrayar la importancia de conseguir una especialidad. Para ello hay que preparar una pequeña ceremonia de entrega y aprovechar la ocasión para grabar en los Lobatos, con una breve charla, que deben seguir practicando la materia de su especialidad y aprendiendo más sobre ella con el paso del tiempo. Esto es especialmente importante en las insignias del grupo III, porque practicarlas hace al Lobato más útil a los demás.

2. Especialidad de Coleccionista



Nota a los Jefes de Manada. Aquí no se pueden incluir los detalles sobre cómo ordenar los sellos, ni sobre escudos, etc., ni instrucciones sobre hojas y flores. Todo eso hay que buscarlo en libros dedicados a esas materias. Daremos, sin embargo, algunas sugerencias sobre métodos que ayudan a los Lobatos a ordenar sus colecciones o sus libros de recuerdos.

Lo principal es animar al niño a trabajar con método; y mejor aún si sigue un sistema propio, practicando la claridad y la limpieza en las notas descriptivas.



¿Qué coleccionar?

Ya sabéis, claro, cómo se coleccionan postales. Con los sellos aprenderéis enseguida si conseguís un álbum especial. Son de lo mejor que puede coleccionar un Lobato, porque, además, enseñan geografía. No los peguéis en el álbum con goma para siempre: preguntad a vuestro Jefe de Manada,

que os enseñará a despegarlos del sobre y a usar las fijaciones especiales para colocarlos. Hasta aquí, todo bien; pero hay otras cosas que podéis coleccionar. Si vivís a la orilla del mar, podéis coleccionar conchas.

La forma correcta de hacerlo es pegarlas con limpieza en un cartón y escribir su nombre debajo.

Los fósiles o las distintas clases de piedras hay que ordenarlos en cajas o en los cajones de un armario o una cómoda, y en la etiqueta no solo debéis poner su nombre, sino también la fecha y el lugar donde los encontrasteis.

Las flores y las hojas tienen que estar bien prensadas y secas antes de pegarlas en el libro. Buscad su nombre correcto en un libro y escribidlo con limpieza debajo de cada ejemplar, y después, entre paréntesis, su nombre popular, es decir, el nombre que le da la gente del campo en el lugar del mundo donde estéis.

Si se guardan las hojas mismas, se secan, se vuelven quebradizas y a menudo se rompen en varios trozos. Por eso es buena idea hacer lo que se llama una reproducción, con fotografía o con papel carbón. Si usáis el primer método, colocad la hoja sobre un trozo de papel fotográfico y encima un cristal grueso, y ponedlo al sol o a la luz hasta que el papel se vuelva de color marrón oscuro. La hoja aparecerá fotografiada en el papel, que luego habrá que fijar. Cualquier aficionado a la fotografía os podrá explicar cómo se hace. Si preferís una copia con carbón, usad el mismo papel que se usa en las máquinas de escribir para sacar una o dos copias de una carta. Poned la hoja boca abajo sobre una superficie plana y dura, colocad encima el papel carbón, también boca abajo, y sobre él un papel corriente y resistente; frotad con la punta de los dedos, suave pero firmemente, toda la superficie de la hoja y, sobre todo, los bordes. Así el revés de la hoja quedará cubierto de carbón. Levantad los papeles y, con cuidado, también la hoja, cogiéndola por el tallo, y ponedla con el revés hacia abajo sobre una

hoja de papel en blanco, una tarjeta o un libro, donde queráis tener la reproducción. Colocad otro papel encima de la hoja y frotad como antes, con mucho cuidado de que la hoja no se mueva, porque si no la reproducción saldría borrosa. De esta manera, el carbón del revés de la hoja pasará al papel blanco, en el que la hoja quedará impresa para siempre, y después le podréis poner su rótulo. Si os cuesta conseguir papel carbón, o es demasiado caro, podéis lograr algo parecido con humo: sostened una hoja de papel amarillo sobre una vela encendida hasta que toda su superficie quede bien ahumada, moviéndola con cuidado, y usad el papel así preparado igual que usaríais el papel carbón.

Una colección muy interesante es la de monedas, pero son difíciles de conseguir.

Cajas de cerillas

Conozco scouts que tienen colecciones de más de 150 clases diferentes: cajas de cerillas de todas las marcas y algunas de otros países.

Les prometí recogerles algunas cuando viajara por el extranjero, y el resultado fue que acabé tan interesado como ellos, y también interesé a mis amigos. Recogíamos cajas de cerillas viejas de la nieve en Suiza, y las comprábamos en los rastros y en las tiendas de Florencia. Semanas después, mis amigos me mandaban tapas de cajas de cerillas dentro de sus cartas. Es sorprendente la cantidad de estampitas que se consiguen así.

Todos podéis coleccionar los cromos que vienen en las cajetillas de tabaco; pero coleccionar no quiere decir que os hagáis insoportables para los desconocidos.

Podéis pedir a vuestros padres, a vuestros hermanos, a vuestros tíos o a vuestros primos que os los consigan, y cuando tengáis por lo menos una docena, podéis poneros a ordenarlos en un libro.

Consejos para coleccionar en libros de recuerdos

Ya hablamos del libro de recuerdos en la duodécima dentellada.

El libro. Si vais a pegar en él fotografías, estampas, escudos, sellos, flores o ejemplares de cualquier clase, no uséis como álbum un cuaderno de ejercicios barato. Los muchachos suelen hacerlo, y eso significa que, cuando han terminado de pegar todos sus ejemplares, tienen un libro abultado y deforme. Podéis conseguir un libro hecho a propósito para pegar cosas, con el lomo ancho, para que, cuando las páginas estén llenas, quede liso y no se deforme. Así que ahorrad lo necesario para comprar un libro de recuerdos en una juguetería o una papelería. También podéis comprar hojas sueltas de cartulina, de las que llevan una tira de tela pegada en un borde a modo de bisagra, que se pueden unir unas con otras para formar un libro cuando estén llenas.

Para los sellos, claro está, tendréis que conseguir un álbum especial. Los hay bastante baratos, con unas fijaciones pequeñas e invisibles para pegar los sellos de manera que se puedan quitar sin estropearlos.

El pegamento. No uséis esa pasta amarilla tan pegajosa, y en tal cantidad que acabéis con la mesa, las páginas y las manos llenas de pegamento y con todo a vuestro alrededor hecho un desastre. Hay muchísimos pegamentos. En la duodécima dentellada ya os di las instrucciones para fabricar uno vosotros mismos. También podéis comprar un bote de pegamento con su brocha, o un frasco de goma. Tened mucho cuidado de llevar las manos bien limpias al usar la goma o el pegamento, porque si no dejaréis vuestras huellas, pegajosas y negras, en todo lo que toquéis. No apretéis los recortes con los dedos: usad un trapo suave. Tened especial cuidado con esto al pegar fotografías.

Los rótulos. No escribáis nunca el nombre de un ejemplar debajo de él sin haber trazado antes una línea suave a lápiz que os sirva de guía para escribir recto (luego se puede borrar). Practicad hasta hacer bien las letras de imprenta. Es una idea estupenda poner los nombres con limpieza en letras mayúsculas, primero a lápiz, muy suave, y después repasarlas con tinta. La limpieza de los rótulos marcará una gran diferencia en el aspecto de vuestro libro.

Si podéis conseguir tinta china, usadla, porque queda mejor que la tinta corriente. Os daré un buen consejo sobre los rótulos: comprad una pequeña imprenta de letras de goma para imprimir nombres. Podéis conseguir una con mango, tampón y todo por poco dinero. Colocad las letras necesarias para formar las palabras que queráis, entintadlas con el tampón y apretadlas con fuerza contra el papel. Quedarán mucho mejor que escritas a mano, y además es muy divertido. Aseguraos de que la palabra está bien escrita. Y más importante todavía que la buena ortografía y la limpieza es que los nombres y las descripciones sean correctos. Buscad siempre el nombre exacto del ejemplar y poned las cosas en orden, no revueltas: a esto se le llama hacer las cosas con método. Suena un poco pedante, pero es importantísimo. Nada en el mundo sale bien sin método. Recordad el proverbio:

«Planead vuestro trabajo, y luego trabajad según vuestro plan».

3. Especialidad de Observador



Nota a los Jefes de Manada. La elección de las aves, los animales, las flores y los árboles queda a criterio de los Jefes de Manada y de lo que quieran los propios Lobatos; los más adecuados para observar son los más comunes en la zona. Por eso, las instrucciones sobre ellos no pueden incluirse en este libro; pero hay publicaciones excelentes y económicas sobre estos temas en las que se encuentra toda la información necesaria. Hay que decir que, aunque los libros son necesarios para adquirir conocimientos exactos y detallados, esta materia debe estudiarse, en lo posible, directamente en la naturaleza. Los Lobatos descubrirán que el acecho de aves y animales es fascinante, pero que exige paciencia y dominio de uno mismo. Aunque se les debe permitir buscar nidos, interesarse por ellos y reconocer los huevos, no se les debe permitir coleccionar nidos ni huevos. Coger nidos suele ser algo muy cruel cuando lo hacen niños pequeños; y, de todos modos, coleccionar nidos da lugar a tanta crueldad y destrucción que es mucho mejor enseñar a los Lobatos a dejar esas cosas en paz, y aprovechar cualquier ocasión para grabarles en la cabeza y en la imaginación lo cruel que es robar los nidos y los huevos de los pájaros. Hay que cambiar las ganas de tener huevos por las ganas de

observarlos y protegerlos, para que de ellos salgan pajarillos que sean útiles al hombre por su canto y por las malas hierbas que destruyen.

Observación y acecho

Algo dijimos ya sobre el acecho en la octava dentellada, pero es importantísimo que el buen observador sepa acechar, porque si no, no conseguirá ver ningún animal ni ningún ave: los espantará antes de poder echarles la vista encima. Lo primero que hay que recordar es caminar suavemente, sin hacer ningún ruido, y saber «congelarse», es decir, quedarse completamente quieto en cualquier momento. Aprended a caminar de manera que todo el pie se apoye por igual en el suelo y que las puntas de los pies miren siempre hacia delante, porque así tropezaréis con menos cosas, y mantened los brazos y el cuerpo lo más quietos que podáis.



El juego del acecho del ciervo, del que hablaremos más adelante, ayuda a caminar sin hacer ruido, y hay además otros juegos de acecho para jugar bajo techo que os darán mucha práctica y os prepararán para el acecho de verdad en el campo. Además de mantener el equilibrio (para lo que os

ayudan las pruebas de las estrellas), tenéis que llevar los ojos y los oídos bien abiertos, para ver y oír cualquier cosa al instante. Cuando veáis un animal o un ave en campo abierto, quedaos quietos un momento y luego empezad a acercaros con precaución, agachándoos según avanzáis, hasta estar lo bastante cerca para observarlo con atención. Tomad nota mentalmente de su tamaño, su color, sus movimientos, el ruido que hace, etc. No sirve de nada tomar notas en un papel allí mismo, porque el ruido y los movimientos que hagáis lo espantarán. Pero las notas hay que escribirlas inmediatamente después, en cuanto podáis.

Pronto descubriréis que la mayor parte de vuestras observaciones de verdad tendréis que hacerlas solos. Es un error sentarse o quedarse quieto en un sitio: veréis mucho más si camináis en silencio. Enseguida os daréis cuenta de lo fascinante que es observar las cosas reales, y podréis pasar más de una tarde feliz, solos, con esta afición.

Lo mejor que puede hacer un observador es llevar un diario en el que anote todo lo que le haya interesado de la naturaleza cuando estaba en el campo. Los días de mal tiempo, cuando no tenga nada que hacer, puede ilustrarlo con dibujos, fotografías o estampas de animales, aves, etc., recortadas de periódicos y revistas. Así tendrá la historia completa y duradera de todo lo que ha visto. Una Seisena, o incluso toda la Manada, puede llevar un libro de este tipo, al que cada Lobato contribuya de vez en cuando.

Exploración

Seguir pistas con señales dibujadas. Hay muchas maneras de explorar. Una de ellas es seguir pistas marcadas con señales artificiales. Pero, mientras un muchacho cualquiera solo buscaría la flecha dibujada, un Lobato lleva los ojos abiertos y la cabeza despierta, y se fija hasta en el detalle más

pequeño que pueda indicarle qué dirección lleva alguien que va por delante. He comprobado que los Parchetiernos cometen a menudo pequeños errores que les hacen perder la pista del todo o, por lo menos, perder tiempo. Incluso algunos buenos Lobatos se equivocan porque se olvidan de estar siempre alerta o van tan deprisa que se les escapan muchas cosas, y al final pierden más tiempo que si hubieran ido despacio.

Juego: Seguir pistas

Un grupo de vaqueros va a emprender un largo viaje a través de las llanuras. Esperan que otro grupo de los suyos los siga una semana después, así que se ponen de acuerdo en dejarles señales de pista o mensajes a lo largo del camino. Los Lobatos se dividen en dos grupos, y uno de ellos sale a través del campo o del bosque, a ser posible por un camino o una senda. Por el camino irán dejando señales, ya sea en el suelo, en las cercas o en las piedras: flechas que apuntan en la dirección que siguen. Esconderán mensajes escritos en papel, en piedras o en trozos de madera, contando cómo les va, dónde se puede encontrar agua y avisando a sus compañeros de los peligros que han encontrado. Cuando haga falta, marcarán con una X un «camino que hay que evitar». Mientras tanto, el otro grupo de Lobatos sale también (después de dar diez minutos de ventaja a los vaqueros), pero no como los amigos a los que estos esperan, sino como indios que han encontrado la pista y la siguen con malas intenciones tras los «caras pálidas». Siguen la pista borrando todas las huellas y señales que han dejado los vaqueros y leyendo sus mensajes. Si quieren, los indios pueden mandar exploradores sueltos (buenos corredores) a espiar y traer noticias de cuántos vaqueros hay y dónde están. Pero los exploradores indios lo hacen bajo su propia responsabilidad: si un caras pálidas ve a uno de ellos, lo hace prisionero y pasa a formar parte de su grupo. (El vaquero que vea

a un explorador enemigo lanza el grito de los Lobatos, y el indio tiene que jugar limpio y entregarse). Al final de una jornada de un kilómetro (o más), a los caras pálidas se les acaban las provisiones y tienen que detenerse. Como sospechan que los persiguen los indios, se esconden. Cuando los indios se dan cuenta de que la pista se acaba, buscan a los vaqueros (ver a uno y decir su nombre equivale a matarlo); pero el caras pálidas que consiga salir de su escondite sin que lo oigan y tocar a un indio sin que este lo vea lo mata (es decir, lo deja fuera de combate). Gana el grupo que tenga más supervivientes cuando el Jefe de Manada toque el silbato.

Puntos de referencia

Orientarse por puntos de referencia no es lo mismo que seguir señales de pista. En lugar de mirar al suelo, hay que mirar a vuestro alrededor en busca de algo que forme parte del paisaje de manera permanente, que todo el mundo conozca y que se vea con facilidad: una colina, unas lomas, un estanque grande, un árbol solitario o una roca. Las iglesias y los edificios grandes también sirven como puntos de referencia, y resultan muy útiles para guiarse.

Debéis aprender a conocer todos los puntos de referencia que hay alrededor de vuestra casa, por dos razones: primera, para poder orientar a los forasteros, y segunda, para que, si alguna vez os perdéis, sepáis dónde estáis. Puede que os encontréis en un bosque sin saber qué camino tomar para volver. Pues bien, os subís a un árbol, miráis a la izquierda y, a lo lejos, veis la línea plateada del río brillando al sol. Entonces os diréis: «Si el río está a mi izquierda, tengo que ir en esa dirección para volver a casa. Además, veo el molino que hay a la orilla del río, así que debo de estar a cinco kilómetros de casa». O quizá veáis la torre de la iglesia, o una colina grande que se alza detrás de vuestra casa.

A esto se le llama orientarse por puntos de referencia. Cerca de casa no tendréis ninguna dificultad, pero cuando estéis en un lugar desconocido será muy importante. Cuando vayáis de acantonamiento, lo primero que debéis hacer es fijaros en todos los puntos de referencia que os rodean; así sabréis encontrar el camino de vuelta. Un Lobato nunca debe tener que preguntar por dónde se va.

Seguir una dirección con la brújula

Seguro que ya sabéis lo importante que es la brújula para guiar un barco en alta mar, donde no hay ningún punto de referencia. Pero quizá penséis que en tierra sirve de poco. En Inglaterra encontraréis señales y postes indicadores de millas en todos los caminos. Hay tantos que se cuenta que un americano que recorría por primera vez las carreteras inglesas en un coche muy potente, al poco rato se volvió hacia su amigo y le dijo:

—¡Qué cementerio tan grande!

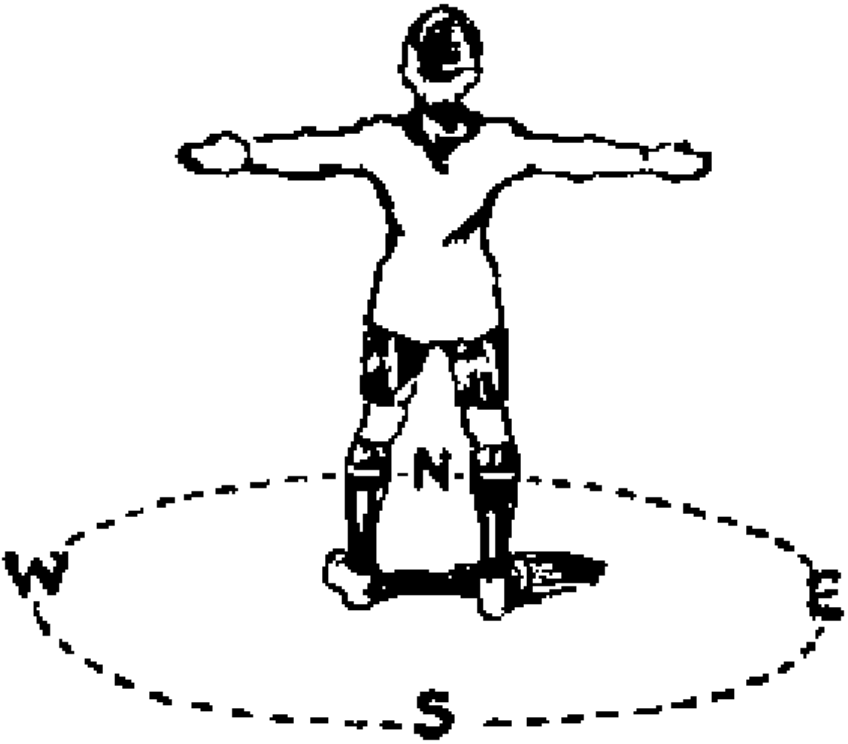
Había pasado junto a tantos postes que los había confundido con lápidas. Además, allí tenemos muchísimos puntos de referencia: iglesias, ruinas, colinas y bosques.

En otros países, en cambio, la cosa es distinta. En Australia, por ejemplo, la hierba por la que hay que caminar es más alta que un hombre, y a menudo no hay caminos, sino solo senderos borrosos y sin postes indicadores; allí una brújula es muy útil. Puede que no haya ningún punto de referencia, o como mucho una colina lejana, tapada por la niebla o por la luz del crepúsculo. A veces los forasteros caminan durante horas y horas creyendo que van en línea recta, cuando en realidad están dando vueltas en círculo entre aquella hierba alta, y al cabo de muchas horas llegan al mismo sitio de donde salieron. Si usaran la brújula, nunca les pasaría eso.

(Todo lo referente al uso de la brújula lo encontraréis en la duodécima dentellada).

Además de la brújula, hay otras maneras de encontrar el norte, el sur, el este y el oeste. Cuando seáis scouts, aprenderéis a encontrar el norte con el reloj y el sol, y también a orientaros por las estrellas. Pero hay algunos métodos más sencillos que un Lobato puede usar.

Primero, recordad que, si sabéis señalar una dirección, por ejemplo el este, podéis señalar las demás con mucha facilidad. Si sabéis dónde está el este, extended el brazo derecho hacia él, como si fuerais a poneros en cruz, y estaréis mirando hacia el norte. El sur quedará a vuestra espalda y el brazo izquierdo apuntará hacia el oeste. Lo mismo vale, claro está, para cualquier otro punto que conozcáis. Si el que sabéis con seguridad es el oeste, extended el brazo izquierdo hacia él; si es el sur, ponedle la espalda. Así quedaréis siempre mirando hacia el norte.



Con el brazo derecho hacia el este, miráis al norte.

Un buen método para saber el rumbo es fijarse en el sol. Todos sabéis que el sol sale por el este y avanza hacia el oeste, que es por donde se pone. Así que, si por allí está el este, el oeste será el punto exactamente opuesto. Si el sol salió hace ya unas horas, pensad en cómo se mueve, en el gran arco que describe, y podréis calcular, más o menos, por dónde salió: ese será el este. Y si se está poniendo, os será fácil señalar enseguida el oeste, que es por donde se pone.

Juego: Kim

El juego de Kim no es difícil: para hacerlo bien basta con practicar.

Cuando estéis mirando la bandeja, fijaos enseguida en los objetos que más cuesta retener y grabadlos con especial cuidado en la memoria; los fáciles ya se quedarán solos. Por ejemplo, la navaja scout, el hacha o el tintero se os quedarán grabados sin esfuerzo, mientras que un botón de tela, un tirador o una caja de cerillas se os olvidarán con facilidad.

Esta misma regla sirve para otros juegos de observación y memoria.

Juego: Acecho del ciervo

El Jefe de Manada hace de ciervo. No se esconde, sino que se queda de pie, moviéndose de vez en cuando. Toda la Manada sale en busca del ciervo, y cada uno intenta, a su manera, llegar hasta él sin que lo vean. En cuanto el Jefe de Manada ve a un Lobato, le ordena que se quede quieto, porque ha fallado. Al cabo de un rato, el Jefe de Manada grita «¡Alto!» y todos se detienen donde están. Gana el que esté más cerca del ciervo.

Este mismo juego puede servir para poner a prueba la habilidad de los Lobatos para andar sin hacer ruido. En ese caso, el juez tiene los ojos vendados. Se practica mejor en un sitio donde haya hojas secas, piedras, grava, etc., por el suelo.

Cada Lobato, por turno, intenta tocar al que tiene los ojos vendados, empezando desde cien metros de distancia y sin entretenerse: digamos que en un minuto y medio. Gana el Lobato que llegue más cerca del juez sin que este lo oiga ni lo detenga.

Juego: La batalla naval

Una puerta abierta representa la entrada del puerto, y dos Lobatos con los ojos vendados, uno a cada lado, son un par de cruceros.

Los demás Lobatos, que son los barcos enemigos, intentan entrar en el puerto de uno en uno sin hacer el menor ruido, para que no los atrapen los centinelas.

Juego: Prácticas de emboscada

La Manada se divide en dos grupos. Uno sale primero y se esconde entre la maleza, o donde sea, a un lado del camino. El otro sale detrás y, sin salirse del camino, va diciendo el nombre de los Lobatos que ve. Se puede seguir jugando todo el tiempo que se quiera, turnándose los dos grupos: una vez se esconde uno y busca el otro, y la siguiente al revés. Al principio hay que dar más tiempo a los que se esconden, pero poco a poco tendrán que hacerlo más deprisa.

Cuando uno del grupo escondido sea descubierto, el resto aprovechará siempre para volver a esconderse, lo más rápido que pueda, de manera que, cuando su compañero regrese, hayan desaparecido como por arte de magia. Esto divierte muchísimo a los Lobatos.

Juego: Nativos

Cuando los Lobatos ya saben esconderse muy bien, se pueden dividir en tres Seisenas. Una forma una partida de exploradores y las otras dos hacen de «nativos».

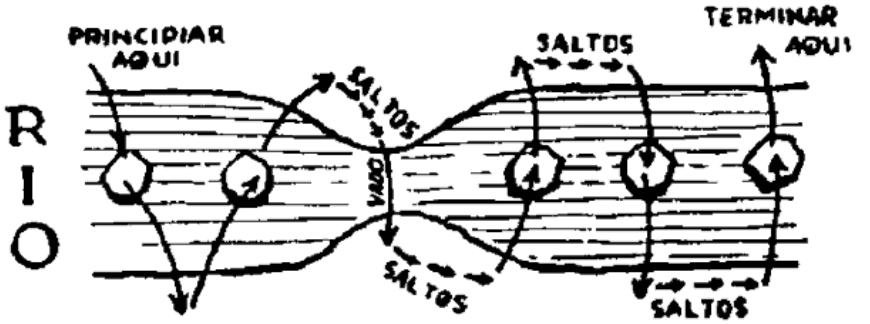
El grupo de exploradores sale en orden, y en cada edificio, pueblo o grupo de árboles se detiene y envía a algunos de los suyos a explorar, como haría cualquier explorador de verdad. Una de las Seisenas de «nativos» se habrá escondido, y unas veces se comportará de manera amistosa y otras como una tribu hostil.

Mientras una de las Seisenas de «nativos» hace este papel, la otra se adelanta y se prepara.

Este juego, bien organizado, resulta muy entretenido y, al mismo tiempo, sirve para enseñar actividades de Lobatos.

Juego: Saltar

Se marca en el suelo un «río», con piedras para pisar y un vado. El Lobato tiene que cruzarlo de un extremo a otro a la pata coja. No puede descansar en ningún momento: tiene que seguir saltando todo el tiempo.



Se empieza en una orilla y se termina en la otra, saltando siempre.

* * *

Todos estos juegos os darán práctica en el acecho (véase «Observación y acecho»). Os ayudarán a dominaros en todo momento y a tener los ojos y los oídos bien abiertos, de modo que poco a poco seréis observadores mejores y más rápidos, reconoceréis con facilidad distintos animales y aves y descubriréis diferentes flores, árboles y arbustos. Escojáis la materia que escojáis de estas dos para vuestra Insignia, tendréis que investigar por vuestra cuenta, y no limitaros a los libros o a lo que os digan. Un observador es el que descubre las cosas por sí mismo, aunque le cueste mucho tiempo y paciencia; pero luego la recompensa de haberlo descubierto él solo le llena de alegría.

4. Especialidad de Jardinero



Nota a los Jefes de Manada

Recordad que la afición a la jardinería despierta varias de las cualidades que querríais ver en todo Lobato: paciencia y constancia, previsión, observación, amor a la naturaleza y habilidad manual.

Además, hay que interesar en ella tanto a los Lobatos de ciudad como a los del campo. Los más afortunados tendrán un jardín, pero las pruebas alternativas permiten que el Lobato que no tiene una parcela conozca, aunque sea de forma limitada, lo divertido que es cuidar un jardín.

Los Jefes de Manada que consigan entusiasmar a sus Lobatos con la jardinería tendrán la satisfacción de saber que los han iniciado en una afición que les durará toda la vida, porque el microbio de la fiebre de la jardinería es prácticamente incurable.

Sugerencias para los Lobatos sobre jardinería

Los Lobatos que tienen la suerte de tener un jardín saben que la jardinería es un entretenimiento que no pierde el interés en todo el año. A finales del invierno y principios de la primavera hay que remover y preparar la

tierra para sembrar en ella las semillas de las verduras o de las flores. Después vienen la siembra y la plantación; más tarde, en verano, hay que trasplantar, quitar las malas hierbas, podar y regar. Incluso en otoño hay mucho que hacer para preparar el año siguiente. Si no se hacen planes con tiempo, y si en verano se olvida uno de quemar los desperdicios y hacer la limpieza general del jardín, no merecerá la pena ni volver a mirarlo. Por eso todo jardinero tiene que pensar en su jardín con antelación.

Además de hacer planes, es muy importante ser constante: no descuidéis vuestro jardín durante unas cuantas semanas, porque luego os costará mucho volver a ponerlo en buen estado. Las malas hierbas crecen más deprisa que las plantas buenas.

Otro pequeño consejo: cuando tengáis ocasión, echad un vistazo a otros jardines y escuchad lo que hablan los jardineros; así podréis aprender un montón de cosas.

Conseguiréis los mejores resultados si empezáis a trabajar vuestro jardín en primavera. Si podéis elegir, escoged un terreno al que no den sombra los árboles. Cavadlo hondo y limpiadlo de malas hierbas. Si podéis conseguirlos, mezclad con la tierra estiércol y hojas secas. Desmenuzad bien la tierra y allanadla con un rastrillo. Cuando hayáis hecho todo esto, estaréis listos para sembrar lo que queráis.



La siembra

Se pueden comprar sobres de semillas de todas clases a precios muy bajos, y a menudo traen las instrucciones para sembrarlas. Hay semillas de flores que hay que sembrar cada año, como las del maíz y la reseda. Otras se siembran cada dos años. Y otras son perennes, lo que quiere decir que la planta dura varios años. Pero las que duran un solo año son las mejores, sobre todo para empezar.

Al sembrar, si la tierra está muy suelta, pisadla un poco, porque las semillas se desarrollan mejor en tierra firme. Si las semillas son grandes (como las de los guisantes o los berros), hay que ponerlas de una en una, a centímetro y medio de profundidad. Si son pequeñas, como las de amapola, se esparcen sobre la tierra y después se aprieta esta con suavidad. No hay que sembrar las semillas pequeñas un día de viento, porque se las llevará fuera del bancal.

Algunas semillas brotan a los pocos días, según el tiempo que haga; pero no hay que impacientarse si pasan una o dos semanas y todavía no

han empezado a salir. Cuando las plantitas hayan crecido un poco, habrá que arrancar algunas: es lo que se llama «aclarar». Se hace porque las plantas necesitan mucho sol y mucho aire, y si los tallos están demasiado juntos, ninguno crecerá como es debido. En algunos casos habrá que proteger los tallos del sol, si calienta demasiado.

La plantación

Si en lugar de semillas os decidís por plantas, haced un agujero lo bastante grande para que sus raíces puedan extenderse y cubridlas bien con tierra fina. Mantened la superficie del terreno mullida con la azada: así acabaréis con las malas hierbas y, al mismo tiempo, dejaréis que penetren el aire y la humedad.

Riego y escarda

Si veis que vuestro jardín necesita riego, regadlo por la tarde, y no os conforméis con mojar un poco la superficie: las raíces son profundas, así que hace falta mucha agua.

Arrancad todas las malas hierbas sin compasión. Solo con la experiencia se aprende a reconocer las verdaderas malas hierbas. Cualquiera distingue el diente de león, la ortiga y las distintas clases de hierbajos; pero hay otras muchas, y las peores son la correhuela y la grama, que tienen unas raíces horrorosas que se enroscan alrededor de las plantas y las ahogan.

Plantas de maceta

Una planta de maceta necesita más cuidados que una que crece al aire libre, así que tenéis que saber más sobre ella. Por ejemplo, a simple vista no se sabe cuándo necesita agua; pero si golpeáis la maceta y suena claro, quiere decir que la planta está demasiado seca: echadle agua por arriba varias veces, hasta que salga con facilidad por abajo. Si suena sordo, la planta no está muy seca. Un Lobato con buen oído aprenderá pronto a distinguir la diferencia. No reguéis nunca con agua demasiado fría, tal como sale del grifo; la mejor es el agua de lluvia. Y nunca hay que dejar la maceta debajo de un grifo.

A veces a los helechos y a otras plantas les gusta que los sumerjan en un cubo de agua durante una o dos horas; además, los helechos y otras plantas pueden sacarse a la lluvia en un día caluroso.

Pero tened cuidado con los vientos fríos de fuera y con las corrientes de aire dentro de casa. Las plantas de maceta necesitan aire y sol, pero odian las corrientes. A veces conviene limpiarles las hojas con agua tibia y una esponja para quitarles el polvo, pero hay que hacerlo con muchísimo cuidado.

Los geranios, los jacintos y los narcisos son unas plantas de maceta magníficas.

Jardineras

En primavera se pueden adornar preciosamente con flores, y en verano con dos o tres geranios rojos trepadores, o con plantas anuales sembradas de semilla. Los berros crecen muy bien en las jardineras, y también las

plantas trepadoras. Recordad que es mejor un buen riego de vez en cuando que un riego superficial muy seguido.

Bulbos en agua

Conseguid un tarro con la boca más estrecha que el bulbo, para que este no se caiga al fondo. Llenadlo de agua, escoged un bulbo bonito y firme y colocadlo en la boca del tarro. Dejadlo a oscuras hasta que empiecen a asomar las raíces, y entonces sacadlo a la luz.

El alféizar de una ventana es un buen sitio para ponerlo. Cambiadle el agua una vez a la semana. Al principio no lo pongáis donde haga mucho calor.

Sembrar mostaza y mastuerzo en una franela

Tomad un platillo o un plato y un trozo de franela de su mismo tamaño. Humedeced la franela y esparcid las semillas sobre ella, cuidando de que no se seque nunca.

5. Especialidad de Artista



Nota a los Jefes de Manada

Los Jefes de Manada deben tener en cuenta que la Especialidad de Artista no está pensada solo para los que ya tienen gusto y talento artístico, sino para cualquier Lobato que tenga ojos, dedos y sentido común. Su objetivo es animar al Lobato a expresarse, a observar, a memorizar, a trabajar con limpieza y a concentrarse. Hay que animar a los muchachos despiertos a conseguir esta Insignia, sobre todo si muestran inclinación por ella. Si el Jefe de Manada tiene algún amigo artista, debe procurar que vaya a las reuniones para dar consejos a los muchachos y corregirles los trabajos. Cinco minutos de consejos de un experto con alma de artista valen tanto como cinco horas de consejos de un aficionado cuya única cualidad como maestro es la buena voluntad.

Aunque no se exige que se ciñan a las reglas académicas, sí se pide gusto y cierta ejecución artística. Por ejemplo, un montón de intentos grotescos presentados por un muchacho que no es más que un «cazador de insignias», sin ningún talento artístico, no merece la Insignia. En cambio, siempre hay que animar un deseo sincero de expresar ideas, aunque se haga de forma tosca.

Sugerencias para los Lobatos

Todo el mundo puede dibujar si lo intenta; no hace falta aprender.

Si practicáis un poco y copiáis cuadros de otros para ver cómo se las arregla el artista, pronto os daréis cuenta de que sois capaces de hacer algo.

Todos los artistas del mundo tuvieron una época en la que no dibujaban mejor que cualquier otro niño pequeño.

No esperéis convertiros en artistas de golpe y porrazo. Lo más probable es que al principio lo hagáis bastante mal, pero sed constantes e iréis aprendiendo poco a poco.

No es cuestión de lo que se aprende en la escuela.

En la parte más salvaje del sur de África viven algunas tribus nativas tan poco civilizadas que apenas son algo mejor que los monos. No tienen lenguaje propio, viven en la maleza y en los árboles, no llevan ropa y no cocinan los alimentos, sino que se los comen crudos: son verdaderos salvajes. Y, sin embargo, hacen muy buenos dibujos en las paredes de sus cuevas y en las rocas.

Nunca aprendieron a dibujar en la escuela; ni siquiera saben lo que es una escuela. Pero con un palo quemado a modo de lápiz y barro de distintos colores como pintura, hacen cuadros espléndidos de los animales salvajes que viven a su alrededor.

Si estos hombres de la selva, como se les llama, pueden hacer buenos dibujos sobre las piedras con herramientas tan rudimentarias y sin que nadie les enseñe, seguro que un Lobato puede hacer lo mismo con buenos lápices de colores o pinceles, buen papel y buenos consejos. ¡Probad!

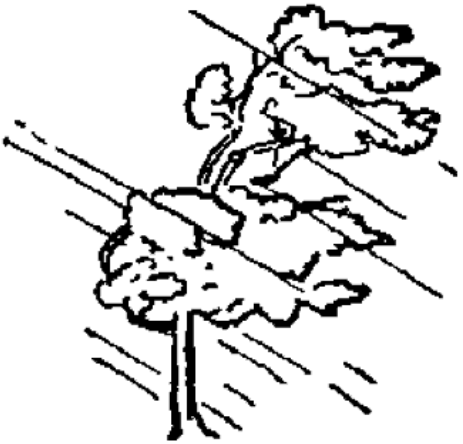


Dibujos primitivos que dan sensación de movimiento y de vida.

Sacad buena punta a los lápices, porque con eso tendréis medio dibujo ganado. Al principio nunca conseguiréis un buen dibujo con un lápiz despuntado. Lo mismo vale para los dibujos a pluma: usad una plumilla dura y tinta china.

Cuando dibujéis, no pongáis nunca una línea ni un toque sin una buena razón; si no, el dibujo se vuelve confuso.



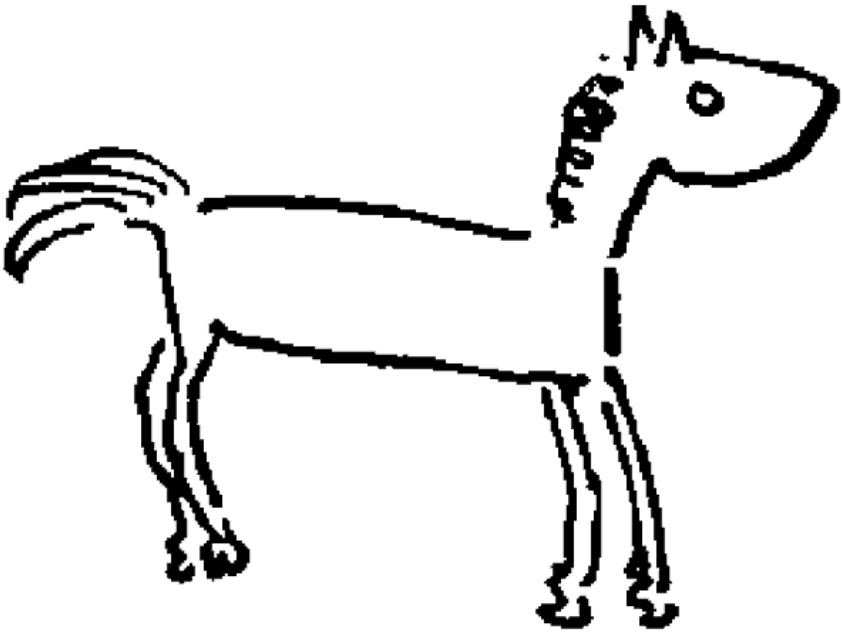


Lo correcto es pensar primero en lo que vais a dibujar, trazar luego un contorno suave y repasarlo después con líneas más oscuras y precisas.

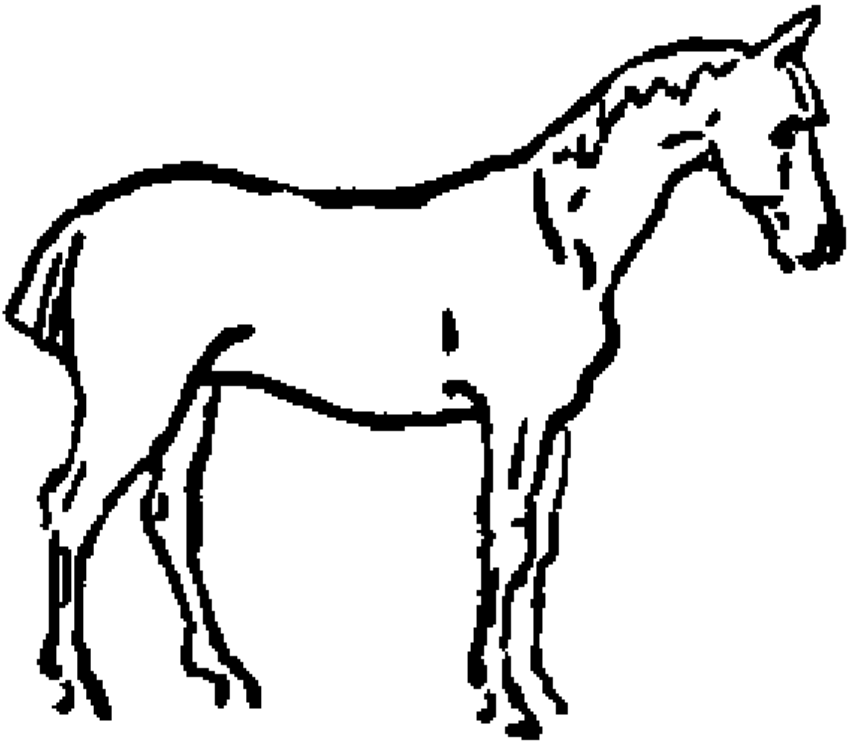
El papel limpio también ayuda mucho a hacer un buen dibujo, pero nunca tendréis el papel limpio si lleváis los dedos sucios.

Forma

Pensad en lo que queréis dibujar y dibujadlo lo mejor que podáis. Puede que os salga un caballo con un cuerpo larguísimo, la cabeza y el cuello en una esquina, las patas delanteras en otra, las traseras en la tercera y la cola en la cuarta; y, una vez dibujado, no se parecerá en nada al animal que vemos por la calle. Buscad entonces un dibujo de un caballo hecho por un artista y copiadlo. Así veréis qué le faltaba al vuestro para parecer un caballo.



Vuestro caballo.



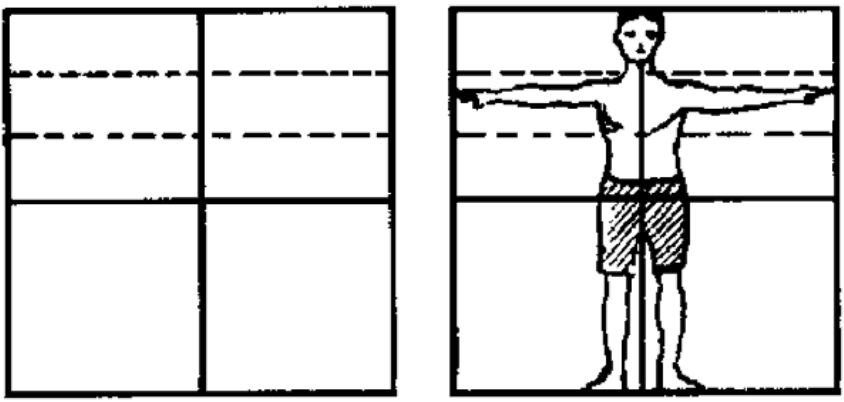
El mismo caballo, dibujado por un artista.

Dibujad una casa, un árbol, un hombre o lo que queráis. Luego copiad un cuadro sobre el mismo tema y veréis vosotros mismos cómo podéis mejorarlo.

Hay errores que cometen todos los principiantes al dibujar una figura humana. Uno es hacerle los brazos demasiado cortos. Cuando hayáis dibujado los brazos de un hombre, pensad en los vuestros: si los estirara hacia abajo, ¿llegaría siquiera a tocarse las rodillas? Seguramente descubriréis que apenas le llegan a las caderas. Además, tenderéis a dibujar piernas muy grandes y cuerpos muy pequeños, y probablemente sin cuello.

Uno de los grandes artistas del mundo, Miguel Ángel, ponía especial empeño en dibujar y esculpir el cuerpo humano con sus verdaderas proporciones, e inventó una escala muy sencilla. Cualquier Lobato puede hacerla y comparar con ella sus dibujos para ver si están bien. Consiste en un cuadrado dividido en cuatro partes exactamente iguales, con la parte de arriba dividida a su vez en tres.

Si dibujáis dentro de ese cuadrado a un hombre de pie con los brazos extendidos, veréis que el centro exacto del cuadrado coincide con el centro de su cuerpo; que sus pies llegan al borde inferior; y que sus brazos, estirados a los lados con los dedos también estirados, tocan justo los dos lados del cuadrado. Su cabeza toca la línea de arriba y ocupa todo el alto de la última franja, es decir, una sexta parte del total. Esa era, según Miguel Ángel, la proporción correcta del cuerpo humano, así que creo que podemos usarla sin miedo como escala para nuestros dibujos.



La escala de Miguel Ángel para las proporciones del cuerpo humano.

Expresión

Cuando ya hayáis hecho el contorno de la cosa, es decir, su forma, tenéis que darle algo de vida.

El otro día vi un retrato magnífico que un niño de cinco años había hecho de su madre. Podría haberla dibujado rígida, con líneas fijas, pero no lo hizo: como era un día de viento, la dibujó tal como la veía, y me parece muy bien. El vestido de su madre se movía sacudido por el viento, así que no podía dibujar con líneas fijas algo que no paraba de moverse; lo que hizo fue dibujar los pliegues que recordaba de su vestido.



Así pudo haberla dibujado (arriba); pero la dibujó como la vio, con el vestido movido por el viento (abajo).

Así se hace un buen dibujo: se miran las cosas con los ojos bien abiertos, como un buen lobo, se recuerda cómo eran y luego se pasan al papel.

Una buena manera de expresar el movimiento en vuestros dibujos es hacer primero pequeños bocetos de figuritas con cabeza de alfiler, hasta conseguir que representen lo que queréis, y dibujarlas después a mayor tamaño.



a) Un scout con cabeza de alfiler; b) hacedlo moverse; c) hacedlo correr; d) dibujadlo corriendo.

El color

Claro que querréis hacer dibujos en color. Pues bien, al principio podéis hacer mucho con solo tres lápices: uno rojo, otro azul y otro negro. Podéis dibujar un muñeco con la cara roja, la chaqueta azul y las botas negras. Lo mejor es dibujar primero el contorno muy suave con el lápiz negro y luego colorearlo.

O podéis dibujar un vapor negro con chimeneas rojas sobre un mar azul y un cielo azul. Poned espuma blanca en las olas y nubes blancas en el cielo, y añadid el humo negro y rizado, muy negro a la salida de la chimenea, pero cada vez más claro a medida que se aleja.

Si tenéis muchos lápices o tizas de colores, pintad flores. Podéis copiar las que hayáis coleccionado o dibujar alguna historia que os hayan contado.

Si tenéis una caja de pinturas y pinceles, mejor todavía.

No os hacen falta muchos colores: con el rojo, el azul, el amarillo y el marrón basta para hacer muchísimos, porque, mezclándolos entre sí, se obtienen un montón de colores.

- El rojo y el azul dan el violeta.
- El azul y el amarillo dan el verde.
- El marrón y el azul dan el negro.
- El rojo y el amarillo dan el naranja.

6. Especialidad de Remendón



Nota a los Jefes de Manada

Esta Especialidad no llama la atención del Lobato a primera vista, como otras que entusiasman a los muchachos. Pero si Akela les hace ver que los marineros y la mayoría de los soldados se cosen los botones, se remiendan la ropa y llevan siempre encima lo necesario para hacerlo (agujas, hilo, botones, etc.), y si se lo presenta de una forma novelesca, se sentirán atraídos por esta materia.

Además, coser un botón, zurcir un jersey o un calcetín o remendar un desgarrón puede ser una Buena Acción en casa, para la madre, o en el campamento, para Akela, al tiempo que se gana una Insignia.

Si a un Lobato no le atrae zurcir y remendar, tiene además otras muchas cosas entre las que escoger para completar la prueba de esta Insignia.

Algo muy importante: por el motivo que sea que la elijan, deben hacer las cosas con un propósito bien definido: un regalo para alguien, algo para usar en el campamento, algo que el Grupo pueda vender en una tómbola o algo para la Cueva de la Manada. Un Lobato no se interesará por fabricar un objeto si no sabe que va a tener un destino concreto. Y

tampoco esperéis que un Lobato se interese durante mucho tiempo por un trabajo de este tipo.

Sugerencias para los Lobatos

Esta Insignia de Trabajos Domésticos es utilísima, porque os enseña a usar los dedos para coseros un botón y hacer otras cosas útiles, en lugar de cargar con ese trabajo a vuestra madre o a vuestra hermana. No creáis de ninguna manera que son cosas de mujeres. Todos los exploradores y todos los aventureros han tenido que coserse la ropa durante sus viajes para que les durara. Robinson Crusoe no habría estado nada cómodo en su isla si no hubiera sabido hacerse él mismo la ropa con pieles.

Todo Lobato que quiera esta Insignia tiene que saber enhebrar una aguja y coser un botón. Después puede escoger dos cosas, entre ocho, para hacerlas. Hay muchas para elegir, de modo que cada uno puede hacerlo según sus gustos: hacer punto, hacer un cesto, trenzar rafia, zurcir un agujero o poner un remiendo. Pero el Lobato no tiene por qué conformarse con saber solo las tareas obligatorias; si se enorgullece de ser útil, aprenderá a hacer la mayoría.

No voy a explicar aquí con detalle cómo se hace cada una de estas pruebas. Sería una tontería, porque no vais a intentar aprenderlo en un libro, sino que buscaréis a alguien que os lo enseñe. Seguro que vuestro Jefe de Manada está muy capacitado para enseñaros muchas cosas, sobre todo si es una Jefa; pero también vuestra madre, vuestra hermana o alguien de vuestra casa os enseñará con mucho gusto, siempre que le demostréis que de verdad queréis aprender. Así que no dudéis en pedírselo y muy pronto aprenderéis.

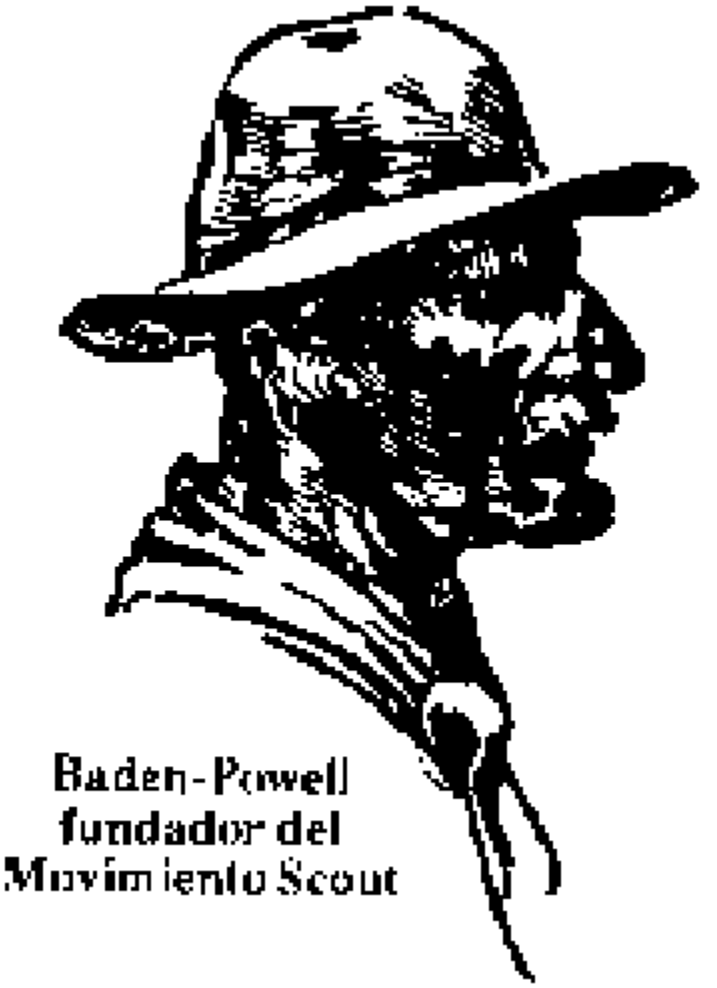
Aun así, puede que os vengan bien unas palabras sobre lo que se espera de vosotros.

Aguja y botones

La aguja que hay que enhebrar no es la de zurcir, que tiene el ojo grande, sino la aguja corriente que se usa para coser un botón en la camisa. Para enhebrarla os hace falta buena vista y pulso firme, y con eso está todo hecho. Pero hace falta práctica, así que hay que practicar. Usad hilo blanco, porque así os daréis cuenta de si lo mantenéis limpio. El botón tiene que estar bien cosido, de modo que tenga cuello, que pase por el ojal y que aguante el trabajo para el que está hecho. Tenéis que hacerlo con la mayor limpieza posible, de manera que la tela, una vez cosido el botón, quede pulcra, limpia y en orden. Después de esto, cuando estéis de campamento, podréis coseros vosotros solos los botones, y espero que hagáis lo mismo en casa.

Hacer punto

Cuando tenía vuestra edad, yo solía hacer punto, aunque ya casi lo he olvidado del todo: bufandas, guantes y otras cosas útiles por el estilo. Hay otros objetos que podéis idear vosotros mismos, como agarradores para la tetera. Para hacer punto veréis que es mucho mejor usar lana o algodón grueso, y tejer preferiblemente con agujas de hueso o de madera, no de metal, a no ser que seáis muy ambiciosos y vayáis a tejer calcetines o medias.



Baden-Powell, fundador del Movimiento Scout.

Redes

No intentéis hacer una red muy grande. Os llevaría mucho tiempo hacer una red de tenis o una hamaca. Basta con una bolsa para llevar las pelotas de la Seisena o de la Manada, o una red pequeña para llevar lo que necesitéis para vuestros juegos. Poned mucho cuidado en que la red quede pareja y en usar cuerdas resistentes.

Agarrador para la tetera

Es muy fácil hacer uno de estos agarradores a punto de cruz sobre cañamazo, pero tenéis que daros cuenta de que, para pasar bien esta prueba, hace falta algo más. Por ejemplo, decidir bien el tamaño, la forma, el color y el dibujo es importantísimo, y tendréis que elegirlo vosotros mismos. En un agarrador para la tetera, además de su utilidad, hay que tener en cuenta su belleza y su resistencia.

Tapete

Aquí también hay que advertiros que no seáis demasiado ambiciosos ni empecéis haciendo tapetes grandes: sería un trabajo larguísimo y aburrido. Con los materiales necesarios, y en cuanto a la ejecución en sí, es fácil hacer un tapete de cañamazo; pero recordad que, una vez más, la elección de los colores y del dibujo también cuenta. Un tapete con base de arcilla refractaria requiere pegar a la arcilla parte de la tela, etc. Quizá os convenga juntaros de dos en dos para hacer un tapete algo más grande del que podría hacer cada uno por separado.

Zurcir

No se espera que sepáis hacer un zurcido invisible, pero sí que seáis capaces de zurcir con esmero un agujero del jersey o del calcetín. Naturalmente, para hacerlo escoged siempre hilo del mismo color, y luego trabajad con mucho cuidado y tal como os hayan enseñado. Este tipo de trabajos no sale bien si se hace a toda prisa: hay que ir despacio, porque «despacio se coge al mono», como les repito constantemente a los scouts. Sería magnífico que pudierais cuidar y remendar vosotros mismos vuestros uniformes, sin tener que recurrir a nadie.

Trenzar

La rafia es un material muy apropiado para este trabajo. Se saca normalmente de unas palmeras que crecen en Madagascar, y se puede teñir de toda clase de colores vivos. Vosotros mismos podéis dar color a la rafia blanca con cualquier tinte. Con rafia se pueden hacer muchísimas cosas: salvamanteles para la tetera, cestos, etc. Trenzad la rafia lo más pareja que podáis y elegid vosotros mismos los colores que vais a usar.

Hacer cestos

Algunos de vosotros ya habréis aprendido en la escuela a hacer cestos y no querréis repetir lo que ya sabéis. Pero seguro que os resultará interesante hacer cestos del mismo modo con juncos y ramas. Es un entretenimiento estupendo para un día de lluvia en el campamento. Las ramas de sauce, de mimbre, de lilo y de chopo son muy buenas para hacer cestos. Tenéis que

poner mucho cuidado para rematar el cesto con esmero y ponerle el asa bien firme. Si hacéis un cesto pequeño de juncos o de ramas y lo forráis de musgo, veréis que va muy bien para llevar huevos. También podéis forrar uno de estos cestos de musgo, llenarlo de tierra y plantar en él helechos para llevarlos a casa.

Remendar un desgarrón

Quizá sea esta una de las cosas más útiles que se pueden aprender. Como somos animales sanos y activos, no paramos de rompernos la ropa al pasar junto a los arbustos, los árboles y otras cosas, y nos volvemos insoportables pidiendo a los demás que nos la remienden. Propongámonos desde ahora remendarnos la ropa nosotros mismos. Si lo hacemos, pronto descubriremos que tenemos que ser cuidadosos y andar con ojo, porque, si no, a cada rato nos haremos desgarrones, y cada uno será peor que el anterior.

Ser útil

Veréis fácilmente que todas estas pruebas de trabajos domésticos os dan ocasión de ser útiles a los demás en casa, a la vez que sois útiles para vosotros mismos. Así que sed constantes.

7. Especialidad de Juguetero



Materiales

Todo Lobato puede reunir por su cuenta montones de cosas que los demás tiran. Lo mejor es conseguir dos o tres cajas de zapatos de cartón y dividirlas en compartimentos, cosa que se hace con cualquier trozo de cartón y un poco de pegamento. El tamaño de cada compartimento dependerá de lo que penséis guardar, por ejemplo: cajas de cerillas, piñas, pinzas de la ropa, cáscaras de castaña, cáscaras de cacahuete, cerillas usadas, corchos, carretes, bellotas, cuentas, botones, moldes de botones, alambre, alfileres y cartones. Estas cosas se colocan en los distintos compartimentos, cada una lista para usarla cuando haga falta. Una caja grande para guardar muchas cosas pequeñas no es lo mejor: en una caja grande las cosas se mezclan sin remedio y se pierde mucho tiempo cuando hay que sacar, por ejemplo, un alfiler.

Novedades

Con piñas se pueden hacer toda clase de animales maravillosos, poniéndoles patas de alambre y una bellota como cabeza. La cabeza también se

puede hacer muy bien con lacre, y un poco más de lacre en la punta de las patas sirve para pegarlos a un trozo de cartón. Estos animalitos pueden servir de calendario, de soporte para menús, de acerico, de cerillero, etc.

Se pueden hacer relicarios con dos mitades de cáscara de nuez unidas con muelles y pintadas de colores vivos.

Se puede hacer una silla con cáscaras de castaña, alfileres y un poco de rafia o de lana para tejer el asiento y el respaldo.

Se pueden hacer candeleros con carretes, brochetas de carne y un manguito.

Con tres carretes de los que tienen los bordes redondeados, uno pequeño y dos más grandes, se puede hacer un muñeco magnífico. El pequeño sirve de cabeza y los otros dos de cuerpo; los brazos y los pies se hacen de cartón duro y se pegan a los carretes. La cara se pinta con tinta y un molde de botón hace de sombrero. Todo ello, pintado de colores vivos, da un juguete muy resultón. Del mismo modo se pueden hacer animales, con un carrete como cuerpo y las patas, la cabeza y la cola de cartón.

Con cerillas usadas y un poco de pegamento se pueden hacer maquetas muy graciosas. Quedan mejor si se tiene el cuidado de lijarlas.

En lugar de carretes se pueden usar corchos, que se adaptan con mucha facilidad a la forma que uno quiera lijándolos bien. Las cerillas hacen unas patas estupendas para las figuras de corcho.

Con cajas de cerillas se pueden fabricar carritos y toda clase de muebles. Las chapas de las botellas sirven de maravilla como ruedas para estos carritos. Las cerillas hacen de ejes, y unas cuentas mantienen las ruedas en su sitio.

Juguetes más grandes

Para la segunda parte de la Especialidad son muy útiles las cajas más grandes. Para hacer un molino: una lata de conservas, una brocheta, un carrete, alambre, alfileres, cajas de cerillas y papel.

Las ruedas se pueden hacer serrando rodajas de un palo de escoba.

Una máquina de tren se puede hacer con una lata de conservas, una caja de cartón, dos cajitas de pastillas, el fondo de una caja de dátiles, dos trozos planos de madera, dos carretes y un trozo de palo de escoba.



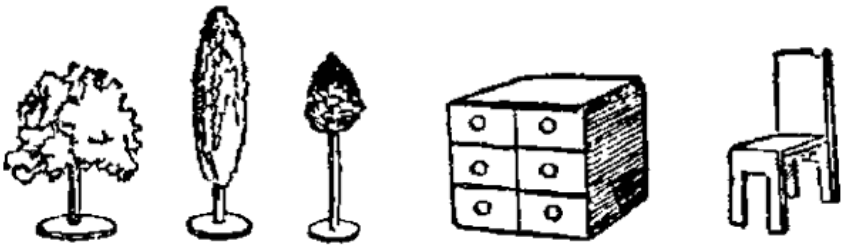
Una caja de dátiles también es muy útil para hacer un tranvía.

Con un par de calcetines viejos, algo de lana, dos botones forrados de lino, dos botones de zapato y unos cuantos trocitos de tela brillante se hace un muñeco excelente. Las cajas de zapatos son una base estupenda para construir casas, teatros, estaciones, iglesias, etc. Las cajas de cartón en

forma de tubo sirven de maravilla para hacer columnas, rodillos de jardín, torrecillas, topes y apisonadoras.

Con las cajitas redondas de queso se pueden hacer raquetas, relojes de pared, tambores, tiovivos y panderetas. Con un corcho y unas plumas se puede hacer un molinillo de viento.

Se pueden hacer árboles con trozos de esponja pintada, pegados a un palito de madera y con una chapa como base; más adelante os servirán para construir una selva.



Juguetes de pasta de modelar

Para las figuras de pasta, si queréis que vuestros animales duren, lo mejor es hacerlos con Duroplast (de Harbutt's) o con Potta (de Nodor Co.). Esta pasta se endurece y se conserva muy bien. También sirve para decorar la casa, porque los adornos se le pueden pegar con un poco de cola. Y es excelente para hacer la fruta de una tienda de juguete. Con este mismo material podéis hacer también la vajilla de la cocina de vuestra casa de juguete, y decorarla como más os guste.

Si de verdad queréis hacer un buen juguete, necesitáis una navaja bien afilada, un martillo, un serrucho, una regla y papel de lija.

No os sirve de nada pensar que podéis conseguir esta Especialidad presentando otra vez la maqueta que hicisteis para vuestra Segunda

la, o cualquier otra figurita que hayáis hecho. Tenéis que hacer algo que merezca la pena, y para eso necesitaréis paciencia y habilidad antes de conseguirlo; pero si sois constantes y practicáis una y otra vez, al final seguro que lo lograréis, y entonces os sentiréis orgullosos y verdaderos artistas.

8. Especialidad de Primeros Auxilios



Nota a los Jefes de Manada

Los primeros auxilios son una materia importante y difícil, porque exigen mucho cuidado, exactitud y sentido común, cualidades nada naturales en un muchacho corriente. La Especialidad de Socorrista es una de las más importantes entre las insignias de los scouts, pero es demasiado para los Lobatos. A los niños pequeños les resulta muy difícil usar bien el vendaje triangular, en sus diferentes formas, de modo que sirva de algo; y el objeto de aprender estas cosas es servir a los demás. También es muy difícil aprender los venenos y sus antídotos, y saber cómo detener las distintas hemorragias según su clase. Los Lobatos, con sus manos pequeñas y sus brazos cortos, no pueden hacer la respiración artificial, y levantar cosas pesadas puede hacerles daño. Aun así, la sencilla prueba de primeros auxilios que se les pide puede enseñar al Lobato la ayuda fácil y práctica que es capaz de prestar en accidentes de poca importancia. Así, lo que hagan lo harán realmente bien, sin rebajar el nivel de las pruebas de Socorrista de los scouts.

Como la Cruz Roja significa ya tanto para el público, y supone obligaciones serias, no debe usarse como insignia; por eso se ha sustituido por

una venda.



Cortadura en una mano

Si alguien se corta una mano, vuestro deber es prestarle los primeros auxilios, y para ello tenéis que pensar en dos cosas:

a) Si la cortadura sangra mucho, es decir, si la sangre sale a chorros, tendréis que intentar detener la hemorragia. Haced que el herido se siente y que levante la mano todo lo que pueda por encima de la cabeza, mientras buscáis un pañuelo o un trozo de trapo limpio (lo que se llama un apósito) para ponerlo sobre la cortadura y sujetarlo firmemente con vuestra pañoleta de Lobato.

b) Lo normal es que la sangre no salga a chorros, sino que brote poco a poco, y eso os da tiempo para preparar el apósito y limpiar la herida. Siempre que haya un desgarro de la piel, aunque sea un simple arañazo,

amos suciedad no es lo que vosotros entendéis normalmente por esa palabra, barro o polvo, sino cualquier cosa que contenga gérmenes. Los gérmenes son seres vivos, tan pequeños que no se ven a simple vista, pero que, si entran en la cortadura, pueden infectarla y convertirla en algo tan peligroso que puede acabar con la pérdida de un dedo o de una mano. Los peores gérmenes son los que vienen de la tierra del jardín y del barro de la calle. Pueden producir una enfermedad terrible llamada tétanos, así que hay que tener mucho cuidado cuando alguien se corta mientras trabaja en el jardín. Pero también el polvo de cualquier objeto sucio puede contener gérmenes, y de hecho los contiene.

Por eso, antes de vendar una cortadura, tenéis que intentar sacar de ella todos los gérmenes lavándola con agua templada, si la hay, y si no, con agua fría. Hay algunos antisépticos, que se compran en la farmacia, para echar en el agua y matar los gérmenes; probablemente encontraréis alguno en el botiquín de los scouts, o quizá vuestras madres los tengan en casa. Los más útiles tienen nombres difíciles: tintura de metafén o mertiolato. Puede que encontréis también un frasco cuya etiqueta diga «tintura de yodo». Es muy práctica para pequeños cortes o arañazos, porque no hace falta mezclarla con agua: basta con pintar la cortadura con ella. Escuece un poco, pero mata los gérmenes.

Después de lavar la herida, hay que poner sobre ella algo muy limpio. Probablemente lo mejor que podéis encontrar es la cara interior de un pañuelo limpio doblado; si no lo tenéis a mano, puede sustituirlo un trozo de papel limpio de las hojas interiores de un cuaderno o el interior de un sobre. Una vez cubierta la cortadura, hay que poner encima algo acolchado, por ejemplo varios pañuelos o trozos de trapo. A continuación hay que vendar con firmeza para detener la hemorragia, con tiras de trapo o con un pañuelo grande doblado. Haced que el herido mantenga la mano en alto y colocádsela en un cabestrillo, que podéis hacer con una corbata o

con un pañuelo grande. Recordad que vuestra ayuda es solo de primeros auxilios; por tanto, llevad enseguida al herido a alguien que pueda curarlo como es debido.

Rozaduras

Una rozadura es un raspón en el que la piel se ha levantado y que suele estar cubierto de suciedad. Por regla general no sangra mucho. Para tratarla, hay que lavar la zona con agua templada a la que se añade un poco de mercromina y yodo, aclararla bien y limpiarla después con un trozo de gasa o con un trapo. Cuando se haya quitado toda la suciedad, cubrid la rozadura con un trozo de tela limpia y vendadla con firmeza, pero no tan apretada que resulte incómoda.

Torceduras

En este caso, aplicad compresas frías para calmar el dolor y bajar la hinchazón. Las compresas se hacen empapando bien en agua fría un trozo de tela o una toalla pequeña doblada varias veces; luego se escurre y se vuelve a doblar para envolver con ella el tobillo. Si así no se alivia el dolor, la compresa tiene que ser de agua caliente. Estas compresas calientes se llaman fomentos, y hay que recordar varias cosas sobre ellos. Se echa agua hirviendo sobre la tela doblada, que debe ir envuelta en una toalla para poder escurrirla después. Poned mucho cuidado en escurrirla bien, porque si no, escaldaréis al herido. Sacudid el fomento para que le entre aire y aplicadlo rápidamente, cuando todavía está bien caliente. Cubridlo con algo impermeable (hule o algo parecido), envolvedlo con algodón o franela y vendadlo. Cuando el dolor haya pasado, dejad de poner fomentos.

Más adelante se explica cómo vendar un tobillo torcido. Si hace falta, el vendaje se pone bien apretado por encima de la bota, y el herido no debe andar ni apoyar el pie.

Vendaje triangular

Hay muchas maneras de aplicar el vendaje triangular; las aprenderéis cuando seáis scouts. Por ahora solo se os enseñarán las dos más corrientes, y por eso se espera que sepáis ponerlas bien.

El cabestrillo sirve para sostener el antebrazo y la mano. Se pone así: coged una venda triangular y colocadla sobre el pecho del herido, de modo que la punta pase por debajo del codo del brazo lastimado. Uno de los extremos quedará entonces sobre el hombro sano; el otro se lleva por el otro lado del cuello y se ata al primero con un nudo de rizo. Después se dobla la punta sobre el codo y se sujeta bien con un imperdible.



El cabestrillo.

Para poner el vendaje triangular en un tobillo torcido, doblad la venda en la forma llamada «venda ancha»: se dobla la punta hasta que toque la base y después se vuelve a doblar por la mitad.



Cómo doblar la venda triangular para hacer una «venda ancha»: se lleva la punta hasta la base y se vuelve a doblar.

Colocad el centro de la venda bajo la planta del pie del herido, subid los extremos y cruzadlos con fuerza sobre el empeine (la parte de arriba del pie). Llevad los extremos alrededor del tobillo, cruzadlos por detrás y traedlos otra vez hacia delante para atarlos con un nudo de rizo. Este vendaje no sirve de nada si no está bien apretado. Para que, en vez de aflojarse, apriete cada vez más después de ponerlo, hay que mojarlo: al secarse encogerá y comprimirá por igual toda la parte vendada.

Hemorragias nasales

Por lo general, estas hemorragias no tienen consecuencias ni causan gran daño, pero a veces cuesta cortarlas, y eso hace que el herido pierda sangre. El antiguo método de tumbarlo en el suelo no da buen resultado, porque lo único que se consigue es que la sangre le baje a la garganta. La manera de cortar esta hemorragia es la siguiente: sentad al herido en una silla, donde le dé una corriente de aire, y haced que eche la cabeza bien hacia atrás y respire solo por la boca. Ponedle una esponja fría sobre la nariz, entre los ojos, y otra en la nuca. También se le pueden meter los pies en agua caliente y darle a chupar un trozo de hielo.

Apagar un fuego

Si a una persona se le prende fuego la ropa, un Lobato puede ser de gran ayuda si conserva la sangre fría, sabe exactamente lo que tiene que hacer y lo hace deprisa. La mejor forma de apagar las llamas es envolver a la persona con una manta, una alfombra, un abrigo o cualquier cosa gruesa, apretándola contra su cuerpo y haciendo que se tumbe. Así se impide que el aire llegue a las llamas, y estas tienen que apagarse. El agua, por supuesto, es lo segundo más útil. Si el fuego viene de gasolina o de queroseno, lo mejor para apagarlo es la arena.

Quemaduras

Una quemadura duele muchísimo, como probablemente ya sabéis; pero ¿sabíais que lo que causa el dolor es el aire frío que toca la herida? Por tanto, lo que hay que hacer es cubrir cuanto antes la piel quemada para que el aire no pueda tocarla. Lo mejor para cubrirla es un pañuelo limpio o un trapo suave y limpio empapado en aceite dulce, aceite de oliva o vaselina; encima se pone algo acolchado y se venda con suavidad. Nunca lavéis una herida de este tipo. Recordad siempre que las quemaduras duelen mucho y hacen que el herido se encuentre muy mal, sienta que se desmaya y no pueda tenerse en pie. Haced que se siente o se tumbe, y si se marea, se pone pálido y tiene la piel fría y sudorosa, abrigadlo con algo que le dé calor y dadle de beber algo caliente mientras conseguís la ayuda de alguien que sepa.

Escaldaduras

Una escaldadura es una quemadura sencilla, producida casi siempre por agua hirviendo. Tratadla igual que una quemadura, pero tened muchísimo cuidado de no reventar las ampollas que se hayan formado.

Atragantamientos

Si alguien se atraganta gravemente, aflojadle el cuello de la ropa e intentad enseguida sacarle de la garganta lo que lo está ahogando, con el dedo o con el mango de una cuchara. Dos o tres golpes fuertes en la espalda suelen hacer que expulse lo que le estorba. Si se trata de una espina o un hueso clavado en la garganta, que trague miga de pan. Si alguien se ha tragado un objeto pequeño, por ejemplo un botón, hay que darle una purga de aceite de ricino. Pero si el objeto pincha o corta, como un alfiler, una aguja o un trozo de cristal, dadle pan para comer y llamad al médico. Si a alguien se le mete algo en la tráquea, llamad inmediatamente a un médico.

Prácticas y exhibiciones

Una buena forma de que los Lobatos practiquen los primeros auxilios, y de paso ofrezcan una exhibición atractiva, es escribir una pequeña obra de teatro cuyo tema sean los primeros auxilios.

* * *

Por ejemplo, dos golfillos se pelean en la calle. Uno tira al otro al suelo, y este se corta la mano con el filo del bordillo; además, le hace un raspón

con una patada salvaje, y el otro, a su vez, se tuerce el pie. Aparece en escena una Seisena de Lobatos, separa a los que se pelean y les presta los primeros auxilios.

* * *

Tomasito y Margarita van al zoo con su tía (esta obra tiene mucho éxito si se consigue la ayuda necesaria). Los niños se empeñan en hacer rabiar al oso a través de los barrotes de su jaula (una piel de oso con cabeza, con un chico metido debajo, causa un efecto magnífico). Dos Lobatos que pasan por allí intentan hacer ver a los niños que no deben ser crueles con los animales, pero no lo consiguen y siguen su camino. El oso, furioso, acaba hiriendo a Tomasito, a Margarita y también a la tía. Una Seisena de Lobatos corre a socorrer a los heridos: echan un lazo al oso, consiguen calmarlo con caricias y palabras cariñosas y enseguida curan a los niños, que ahora están muy arrepentidos. Luego reaniman a la tía, que se ha desmayado, dándole a oler sales.

* * *

Otra forma de exhibición es esta. Una o más Seisenas se colocan de pie, de cara al público. Cada Lobato tiene a sus pies una venda triangular. El Seisenero se pone a la derecha, con el silbato en la mano, y da estas órdenes: «¡Alerta!», «¡Cabestrillo!», «¡Listos!». Uno sí y otro no, los Lobatos se agachan, cogen la venda y vuelven a ponerse firmes. El Seisenero da un toque de silbato y cada Lobato que tiene la venda en la mano se gira hacia la derecha y le pone el cabestrillo al compañero que tiene al lado; en cuanto termina, los dos se vuelven de frente y se ponen otra vez firmes. Cuando todos han acabado, se hace una pausa para que el público vea cómo lo han

hecho. Después el Seisenero ordena: «¡Como estaban!», y los Lobatos deshacen los cabestrillos y dejan la venda a sus pies. Para el vendaje del tobillo torcido, a la orden de «¡Listos!», los Lobatos que hacen de heridos se sientan, y todo lo demás se hace igual que con el cabestrillo.

9. Especialidad de Guía

Sugerencias para los Lobatos

Para ganar de verdad la Especialidad de Guía, tenéis que explorar los alrededores del lugar donde se reúne vuestra Manada. No os conforméis, por ejemplo, con aprender la dirección del médico: aseguraos de que sois capaces de encontrar su casa a cualquier hora del día o de la noche. No sirve de nada aprenderse de memoria una lista de nombres y direcciones para recitarla como loros; tenéis que saber exactamente dónde están esos sitios y cómo llegar a ellos. Lo mismo pasa con los pueblos de los alrededores: tenéis que saber qué camino lleva a cada uno y, si es posible, algo sobre ellos.

Ayuda al forastero

Si un forastero quiere que alguien lo guíe con seguridad, buscará a un scout o a un Lobato, porque piensa que un scout o un Lobato conoce bien el camino. Sabe, además, que le contestará con rapidez y cortesía, que lo orientará con exactitud y que lo hará con gusto, sonriendo y sin esperar nada a cambio. Si un desconocido os habla, no os pongáis tímidos,

asustados ni huraños; procurad mostraros amables y despiertos. Escuchad con atención lo que os dice, para no tener que preguntarle al final, con cara de idiotas: «¿Qué?». Si os pregunta por dónde tiene que ir para llegar a tal sitio o a tal casa, pensad antes de contestar: fijaos en el lugar donde estáis y tratad de recordar por dónde queda. Luego intentad recordar si hay algún punto de referencia especial en el camino que tiene que seguir, como una iglesia, una posada, una estación, un estanque, una verja o un árbol. Mirándolo a la cara y hablando claro y despacio, decidle más o menos cuánto tardará en llegar y cualquier otra cosa que os parezca que puede servirle. (Llamadlo siempre «señor», y si es una dama, «señora» o «señorita».) Si os ofrece dinero, dadle las gracias con una sonrisa y decidle que sois Lobatos y que por eso es un placer para vosotros ayudar. No aceptéis nunca una propina, y al despediros, saludad con elegancia.



Juegos y prácticas

Este es un juego con el que los Lobatos pueden practicar el arte de guiar a los forasteros y que, al mismo tiempo, es un juego de verdad.

Juego: Ayuda a un forastero

La Manada forma en círculo. El Jefe de Manada, de pie en el centro, dice: «Soy un viejecito que ha venido de Londres; no conozco la ciudad ni sé

cómo llegar adonde voy. ¿Podría alguien ayudarme?». Uno de los Lobatos da un paso al frente, saluda y dice: «Sí, señor».

«Muchísimas gracias», responde el Jefe de Manada. «Estoy en... y quiero ir a...». El lugar donde se supone que está y el lugar adonde se supone que va se los dice al Lobato en secreto; lo demás, en voz alta.

El Lobato empieza a darle las indicaciones. La Manada escucha con atención para averiguar por ellas: 1) dónde está el viajero, y 2) adónde quiere ir. En cuanto el Lobato termina, los que saben la respuesta a estas dos preguntas se ponen de pie. El Lobato que ha dado las indicaciones se anota un punto por cada Lobato que lo ha entendido, porque eso demuestra que sus indicaciones eran correctas. Además, el Jefe de Manada le da dos puntos por hablar con claridad, dos por hacerlo con cortesía y uno extra por algún servicio especial que haya sabido prestar. Cada Lobato que dé bien las dos respuestas gana también dos puntos. (Las cuentas se simplifican si el Jefe de Manada lleva un saquito de fichas o de judías y da una por cada punto conseguido.) Parece difícil saber si todos los Lobatos que se han puesto de pie han acertado, pero se puede comprobar haciendo que todos contesten a la vez (para que no puedan copiarse unos de otros) y confiando en que cada Lobato jugará limpio y se volverá a sentar si se ha equivocado.

La conversación será más o menos así. Jefe de Manada: «Estoy en... y quiero ir a...». El Lobato: «Siga usted por este camino, señor, unos cien metros. Cuando llegue a la escuela de niñas, gire a la izquierda y siga esa calle hasta pasar un estanque y la comisaría. Enseguida llegará a un paso a nivel. Puede que las barreras estén cerradas, pero podrá pasar sin dificultad por la puerta pequeña. Entonces verá enfrente la iglesia. Cuando llegue a ella, verá el cementerio. Crúcelo y siga el sendero campo a través durante un cuarto de kilómetro, y habrá llegado adonde quiere ir. Ah, se me olvidaba, señor —añade el Lobato para ganar un punto extra—: en el

campo de al lado del cementerio hay un toro, así que no se salga del sendero». (Ocho Lobatos se ponen de pie, deseando demostrar lo que saben.)

—Gracias, muchacho —dice el anciano—. Le estoy muy agradecido por su ayuda y por unas indicaciones tan claras. Buenos días.

—¡Buenos días, señor! —responde el Lobato, saludando.

—Ahora vosotros —dice el Jefe de Manada—: ¿de dónde he salido?

—De la estación, señor —responden todos a la vez.

—Bien. ¿Y adónde voy?

—A la Hacienda de Álamos, señor.

El Lobato que ha dado las indicaciones gana trece puntos. Si se le hubiera olvidado decir «señor» durante la conversación, habría perdido un punto por modales; y habría perdido otro por titubear, otro por reírse y otro por olvidarse de saludar. El Jefe de Manada puede complicar la cosa diciendo al final: «Gracias, niño, aquí tienes cincuenta céntimos», para comprobar si el Lobato recuerda el ideal de la Manada; o: «Supongo, amiguito, que tú serás un scout», para poner a prueba su habilidad para contestar; o cualquier otra pregunta que se le ocurra a su fértil imaginación.

Juego: Oficina de correos

Es un juego muy popular si se usan los nombres de las ciudades y pueblos cercanos, y además sirve para que los Lobatos se aprendan bien esos nombres. Contribuye al éxito del juego introducir varias formas de entrega, así:

- Una carta: andando.
- Un telegrama: corriendo.

- Un paquete: arrastrándose.
- Una tarjeta postal: a la pata coja.

Conocimiento de la historia del lugar

La historia de la parroquia, sobre todo en los pueblos pequeños, puede tener poco interés, pero en los alrededores se encuentran a veces edificios y lugares que sí lo tienen, como una iglesia gótica, una tumba india, un castillo en ruinas o un campo de batalla, en torno a los cuales se puede tejer un buen relato del pasado. Esto fascinará a los Lobatos, les dará buenas ideas y les ayudará a abrir los ojos (que tienden a ser miopes) a un mundo desconocido: el pasado glorioso. Una iglesia gótica le dará al Jefe de Manada ocasión de hacer una pequeña charla sobre la arquitectura religiosa y sus distintas fases (conozco scouts que se interesan mucho por esto); y lo mismo puede decirse de un castillo en ruinas, con el que se puede contar la historia de la vida corriente y describir cómo era el pueblo en la época en que el castillo tenía importancia. Hasta los pueblos más pequeños, si uno se toma la molestia de buscar en la historia local, están llenos de romanticismo, y algunos tienen también sus leyendas extrañas y sus costumbres curiosas.

Si se puede escribir una obra de teatro corta con elementos de la historia o de la leyenda del lugar, será algo excelente para que actúen los Lobatos, y tendrá mucho éxito en las fiestas de la temporada de mal tiempo. A los Lobatos les encanta actuar; el teatro está lleno de romanticismo, y tiene la ventaja de que pueden organizarlo los adultos, que además pueden prestar muchas de las cosas que se necesitan. Aparte del placer que supone para los Lobatos, hay que tener en cuenta que los ensayos y la repre-

idad, les educan la memoria y les exigen paciencia, dominio de sí mismos y un esfuerzo positivo.

Juego: Preguntas

Cuando se practiquen nombres de ciudades, direcciones, dónde están las comisarías, etc., o se hagan preguntas sobre la historia del lugar, con los Lobatos sentados en cuclillas y en círculo, se ha visto que el interés se despierta más si se reparten judías por cada pregunta bien contestada.

Juego: Cubos

Una buena forma de poner a prueba (y de mejorar) lo que saben los Lobatos sobre su barrio y sobre la situación de unos lugares respecto a otros es un juego de cubos de madera, parecidos a los bloques de construcción. Cada uno lleva una marca: C. P., comisaría de policía; G. A., garaje de automóviles; H., hospitales, y así sucesivamente. El Jefe de Manada señala una zona en una mesa o en un trozo del suelo. Coloca un cubo grande de madera como punto de referencia central —la iglesia o el local de la Manada— y pone a un Lobato (o a dos que trabajen juntos) a colocar los cubos en su posición correcta, unos respecto a otros y respecto a ese punto central.

Si la Manada está haciendo también maquetas de cartón, los Lobatos pueden construir con ese material algunas casas o tiendas para usarlas en lugar de los cubos, lo que da al juego más realismo y atractivo.

Juego: Atajos

Es fácil llegar a conocer bien los atajos haciendo que la Manada diga cuál es el camino más corto entre lugares conocidos. Unos Lobatos preferirán un camino y otros, otro. Lo mejor es que el Jefe y la Manada recorran los distintos caminos propuestos, cronometrando con cuidado cuánto tardan, para saber de verdad cuál es el más corto.

10. Especialidad de Doméstico



Ayuda a las madres

No hace falta decirle a un Lobato cómo ayudar a su madre: eso solo puede enseñárselo el cariño. Además, cada madre tiene sus propias ideas al respecto. Toda madre que ve que su hijo quiere hacer en casa todo lo que puede le encontrará seguro algo que hacer. Así que aprended primero a tener verdaderas ganas de ayudar a vuestra madre y después demostrádselo. Ella se encargará del resto.



Limpiar la chimenea

Cuando hayáis sacado las cenizas y los demás restos, coged un cepillo duro y quitad con él el hollín del fondo y de los lados de la chimenea. Después podéis barrer el suelo. Luego untad ligeramente las barras y las demás partes de metal con algún producto y sacadles brillo con un cepillo. Seguramente os llevará un buen rato y además hace falta fuerza, pero no lo dejéis hasta que todas esas piezas brillen tanto como vuestros zapatos y botas cuando los limpiáis.

Preparar el té

Cualquiera sabe preparar una taza de té corriente, pero muy pocos saben hacer una buena taza de té. Para ello, lo primero es lavar bien el hervidor y

llenarlo de agua fresca y fría hasta el filtro del pitorro.

Luego ponedlo a hervir. Comprobad que la tetera está limpia y seca, y calentadla un poco con agua caliente antes de que el hervidor rompa a hervir. Echad en la tetera una cucharadita de té por persona y una más por cada tres; pero si son muchas personas, poned algo menos de una cucharadita por cada una. Vigilad bien el hervidor para que, en el momento en que hierva, es decir, en cuanto haga burbujas o eche vapor por el pitorro, lo quitéis inmediatamente del fuego y echéis el agua en la tetera. La mejor manera de saber si el hervidor está hirviendo es apoyar una varita o el mango de una cuchara contra el asa: si notáis que vibra como un motor en miniatura, sabréis que el agua está hirviendo. Después dejad la tetera un minuto cerca del fuego, y el té estará listo para servir.

Freír huevos

Cascad el huevo con cuidado y echad el contenido en una taza. Cuando la grasa esté hirviendo en la sartén, verted el huevo con suavidad para que no se rompa. Con un cuchillo, procurad que la grasa rodee bien el huevo, y si se pega, levantadlo con el cuchillo para que la grasa pase por debajo. No pongáis demasiada grasa en la sartén: solo la suficiente para cubrir todo el fondo cuando se derrita.

Para escalfar huevos, cascadlos, echad el contenido en una taza y luego, con mucha suavidad, verted el huevo en agua hirviendo; sacadlo enseguida, escurridle el agua y ya estará listo para ponerlo sobre una tostada. Una o dos gotas de limón en el agua harán que el huevo quede más firme.

Pelar y cocer patatas

Para pelar y cocer bien las patatas, lavadlas primero, luego peladlas y quitadles los ojos con la punta de un cuchillo. Según las vayáis terminando, echadlas en una cacerola con agua limpia y tenedlas preparadas para cuando las necesitéis. Para cocerlas, ponedlas en agua fría con un poco de sal; pero si son patatas viejas, echadlas en agua hirviendo con un poco de sal. En los dos casos, cocedlas hasta que estén blandas al pincharlas con un tenedor. Tirad el agua y poned la cacerola un minuto sobre el fogón, para que se sequen las patatas y queden más sabrosas.

Fregar los platos

Este trabajo parece de lo más pesado. Pero también los trabajos pesados tienen su forma correcta de hacerse. Para hacerlo bien y a gusto, tenéis que haceros con un barreño o una palangana llena de agua limpia y caliente, a la que se añade jabón o detergente en polvo, un estropajo y un paño de cocina limpio. Empezad siempre por lo que esté más limpio, como las cucharas y los tenedores, los platos pequeños, las tazas de té, etc., y dejad para el final los platos grandes y los cuchillos. Los vasos se lavan con agua fría y se les saca brillo con un paño seco.

Limpiar los cristales

Si las ventanas están muy sucias, conseguid algún producto blanqueador y, con un trapo mojado en él, pasadlo por los cristales hasta cubrirlos bien. Cuando se haya secado, quitad el polvo con un trapo seco y sacadles

brillo con una franela o una gamuza. Otra forma es lavar los cristales con una gamuza mojada y después secarlos con otra seca. No limpiéis nunca las ventanas cuando les dé el sol, porque no podréis saber si han quedado bien limpias.

Limpiar y sacar brillo a los metales

Los cuchillos suelen limpiarse con polvo de tiza. Frotadlos todo lo que podáis: es el mejor consejo que puedo daros. Y lo mismo digo de los objetos de metal, para los que podéis usar alguno de los líquidos que se venden con ese fin.

Limpieza y orden

La mejor prueba de que los Lobatos son buenos ayudantes en casa será que mantengan limpia la cueva de su Manada, que debe ser una maravilla de limpieza y orden y dar envidia al Jefe de Tropa, al que le gustaría que sus scouts hubieran ganado esta especialidad para que hubieran aprendido a amar de verdad el orden.

Otra prueba será el aspecto de los zapatos y las botas de los Lobatos todos los días, y no solo en las grandes ocasiones. Pero, sobre todo, habrá que tener en cuenta la opinión de las madres cuando el Jefe de Manada las visite, porque el muchacho que se haya ganado la especialidad arrancará a su madre el comentario espontáneo de que no hay nada en el mundo que haga a un chico más cortés, más servicial y más educado que la Manada de Lobatos.

Estas pruebas son continuas: no se superan de una vez con un examen. Pero, por supuesto, también tendrá que haber algún examen. Así que, Lobatos, haced que vuestro examinador disfrute de verdad con la

taza de té que le preparéis y que se ponga de buen humor al examinar la chimenea, las ventanas y hasta las patatas que hayáis preparado.

No hace falta proponer juegos para que los Lobatos practiquen estas cosas. Se oye decir a menudo que los niños juegan a las casitas, pero los Lobatos no necesitan jugar: ellos hacen las cosas de verdad. Y hacerlas los fascina más que cualquier juego.

11. Especialidad de Atleta

En la décima y en la decimocuarta dentelladas ya os he contado algo sobre cómo tenéis que manteneros sanos y fuertes. Si queréis ser atletas, tendréis que seguir los consejos que os di allí y hacer todo lo que podáis con los ejercicios que os sugerí para entrenaros.

Nadie puede ser atleta si no tiene el corazón, los pulmones, el estómago y los nervios en buen estado.

Las pruebas que se piden para la Especialidad de Atleta varían según la edad del Lobato, porque sería absurdo pensar que un niño de nueve años puede saltar tan alto como uno de once. Y siempre es deseable que un niño de nueve años que haya ganado su Segunda Estrella intente ganar también esta especialidad, que le ayudará a que su cuerpo crezca y se fortalezca. Si un Lobato consigue esta insignia antes de cumplir los diez años, tendrá que volver a pasarla, naturalmente, con un nivel más alto después de esa edad. Es lo justo para los demás Lobatos que tienen la misma insignia.

Carreras de velocidad

No hacen falta muchos consejos sobre vuestro entrenamiento. El Lobato tendrá que practicar por su cuenta, pero nunca debe intentar al principio correr demasiado deprisa ni saltar demasiado alto, porque podría hacerse daño. Hay que aprender a correr sobre la punta de los pies, con los pies apuntando hacia delante y no girados hacia los lados; con el cuerpo equilibrado, los brazos pegados a los costados y sin moverlos demasiado, y la cabeza alta. No hay que forzar demasiado el paso; al contrario, hay que conseguir un paso regular que no cueste esfuerzo. Prestad especial atención a vuestra respiración y desarrollad los pulmones practicando cada día la respiración profunda.

Salto de altura

Cuando practiquéis el salto de altura, usad el estilo que os resulte más fácil, ya sea tomando carrerilla de frente o de lado. Ya habrá tiempo más adelante de dejar el estilo natural que hayáis adoptado y aprender el que más convenga. No corráis nunca demasiado deprisa para saltar: hacedlo despacio y con calma, y saltad apoyándoos en la punta de los pies. Pronto aprenderéis a qué distancia del listón tenéis que dar el salto. Tened cuidado también de caer sobre las puntas de los pies y de doblar las rodillas hacia fuera al caer. Si las dobláis de cualquier manera, podéis daros con la barbilla en ellas, y eso duele muchísimo, sobre todo si en ese momento tenéis la lengua asomando entre los dientes. Mantened siempre la boca cerrada y acordaos de tener la lengua bien guardada detrás de los dientes.

Salto de longitud

Siempre es mejor coger mucha velocidad antes de saltar, pero tenéis que practicar para batir lo más cerca posible de la raya sin pisarla. Al principio es muy difícil, pero se consigue con práctica; y no saltéis grandes distancias hasta que no hayáis logrado batir en la marca cinco o seis veces seguidas. Después aprended a saltar alto, y no a ras del suelo. Si ponéis una rama en el suelo a metro y medio o a dos metros y os proponéis pasar por encima de ella, pronto aprenderéis a hacerlo bien.



Trepar por la cuerda

Para aprender a trepar por una cuerda, empezad por agarrarla con la mano derecha lo más arriba que podáis, y poned luego la izquierda debajo

de la derecha. Colgados de las dos manos, subid las piernas todo lo que podáis y sujetad la cuerda con las rodillas, y sobre todo con el empeine de un pie y la planta del otro. Cuando estéis seguros de que los pies sujetan bien la cuerda, doblad los brazos y subid el cuerpo, recto y pegado a la cuerda. Entonces, con las manos lo más arriba posible, agarrad la cuerda con toda la fuerza que podáis. Después subid la mano izquierda hasta ponerla junto a la derecha; así, bien agarrados con las dos manos, podréis soltar los pies y subirlos para volver a sujetar la cuerda más arriba, igual que al principio. Al bajar, no dejéis nunca que la cuerda resbale entre las manos, porque os quemará la piel. Bajad el cuerpo hasta tener los brazos completamente estirados, sujetando la cuerda con las rodillas y los pies; luego bajad la mano izquierda hasta la altura del pecho y después la derecha hasta dejarla junto a la izquierda. Agarraos bien con las dos manos, soltad los pies y dejad que el cuerpo baje hasta que los brazos queden otra vez totalmente estirados. Repetid la operación hasta que volváis a tocar el suelo con los pies.

Hacer el pino

Lo mejor es practicar este ejercicio contra una pared y con alguien que os ayude a mantener el equilibrio para no caeros hacia atrás. Poned las manos en el suelo, una al lado de la otra, a 45 centímetros de la pared. Apoyad la cabeza en el suelo, entre las manos y un poco por delante de ellas, y lanzad las piernas hacia arriba, primero la derecha o la izquierda, como os resulte más cómodo. Si las lanzáis con demasiada fuerza, la pared impedirá que pasen de la vertical. Si no las lanzáis con fuerza suficiente, tendréis que volver a intentarlo; pero con la práctica pronto sabréis con cuánta fuerza tenéis que dar el impulso para que las piernas lleguen justo hasta

ue al principio resulte raro estar cabeza abajo, pronto os acostumbraréis. Al cabo de un tiempo podréis practicar sin la pared, sobre la hierba o sobre una alfombra. Si notáis que perdéis el equilibrio, intentad caer de lado y así no os haréis daño. No caigáis nunca de espaldas, porque podríais haceros daño tontamente.

Hacer la rueda

Este ejercicio es fácil. Corred un pequeño tramo, inclinad el cuerpo hacia la derecha, poned la mano derecha en el suelo y dejad que el resto del cuerpo la siga en línea recta. La mano izquierda llegará al suelo sola, después de la derecha, y luego el pie izquierdo y por último el derecho. Practicad el mismo ejercicio hacia el lado izquierdo. Al principio conviene tener cerca a una persona mayor que os ayude, pero muy pronto ya no la necesitaréis. No intentéis dar demasiadas ruedas seguidas, porque sería tan tonto como empeñarse en estar mucho rato haciendo el pino.

Prácticamente cualquier Lobato encontrará esta prueba de atleta muy a su alcance. Pero, por poco que os parezca correr 60 metros en 10 segundos, no intentéis correr 70 en el mismo tiempo. Hay que conformarse con la prueba tal como se os pone y no intentar superarla, porque si lo hacéis podéis haceros un daño que os impida hacer ejercicio durante mucho tiempo.

12. Especialidad de Nadador



Nota a los Jefes de Manada

Para vuestra propia protección y la de vuestros muchachos, tenéis que contar siempre con una pareja de salvamento formada por dos buenos nadadores, que esté de guardia todo el tiempo que dure el baño: con el bañador puesto y un abrigo encima, en una barca o en la playa, pero siempre listos para acudir en cualquier momento a rescatar a quien se vea en apuros.

No dejéis nunca que los muchachos se bañen sin haber comprobado antes que el lugar es perfectamente seguro.

Estas precauciones, que son norma entre los scouts, han salvado muchas vidas.

No está de más explicar por qué se han elegido algunas de las pruebas.

Natación. Se ha elegido una distancia de 25 metros porque, si un muchacho sabe nadar bien 10 metros, con unos días de práctica podrá nadar 25 o más. En cambio, si solo es capaz de recorrer a duras penas 10 metros en el agua, es que no sabe nadar.

Flotar. Es fácil y útil, y ayuda a mantener el equilibrio en el agua. Practicar esta prueba ayudará mucho al Lobato con la de natación; pero

como flotar no tiene mucha gracia, los muchachos suelen dejarlo de lado e intentan nadar antes de aprender a mantener el equilibrio en el agua.

Nadar de espaldas. No tiene ninguna dificultad una vez que el Lobato ha aprendido a flotar. Le da interés y variedad, y es muy importante para el salvamento, para cuando sea scout.

Inmersión estilo pato. Es tan difícil como tirarse al agua desde la orilla. Cuando un Lobato ha aprendido a tirarse al agua, es que ya ha perdido el miedo, ese miedo absurdo a estar debajo del agua que algunos muchachos arrastran durante muchos años.

Salto desde la orilla o desde el trampolín. No exige gran habilidad, sino solo un poco de valor, que muchas veces les falta a muchísimos Lobatos y scouts cuando están en el agua. Si un Lobato no tiene agallas suficientes para tirarse al agua desde la orilla, no merece la Especialidad de Nadador. Esta prueba encierra mucha disciplina moral. Los pequeños Lobatos cobardes habrán dado un gran paso y se habrán vencido en buena medida a sí mismos cuando se consiga que se tiren al agua desde la orilla.

Sugerencias para los Lobatos

Lo primero que hay que aprender es a tener confianza y a no tener miedo al agua. No os imaginéis que os vais a ahogar por estar debajo del agua: hace falta mucho para que una persona se ahogue. Cuando aprendáis a tiraros al agua, veréis que cuesta más hundirse y quedarse debajo que flotar como una pelota de goma. Si tragáis un poco de agua, no os preocupéis, que al fin y al cabo no es veneno. No intentéis agarraros a quienes os están enseñando a nadar, como si fuerais una ratita que se ahoga. Haced como si fuerais peces. En cuanto os sintáis a gusto en el agua, tendréis la batalla ganada.

Flotar

Lo siguiente es aprender a mantener el equilibrio en el agua; por tanto, aprended a flotar. Para ello, tumbaos cómodamente en el agua, como si estuvierais en la cama, con la cabeza echada hacia atrás hasta que las orejas queden bajo el agua y con los dedos de los pies asomando apenas. No os pongáis rígidos como si fuerais una tabla. Mantened el equilibrio con soltura y la cabeza hacia atrás, porque cuesta mucho más flotar con las orejas fuera. Aprended a flotar, porque para pasar la prueba es imprescindible que floteis un minuto en el mar o medio minuto en agua dulce.

Natación

No intentéis nadar hasta que hayáis aprendido a flotar. Cuando sepáis mantener el equilibrio, ya no os costará nadar, siempre que procuréis recordar estos pocos consejos que os voy a dar:

1. No os agitéis ni os esforcéis nadando a toda prisa, como si quisierais ganar una carrera: así no conseguiréis nada. Dad brazadas largas, suaves y tranquilas hacia fuera, como si quisierais empujar el agua hacia atrás con las manos abiertas; ese movimiento hará que los brazos vuelvan otra vez hacia delante, y así sucesivamente. A algunos muchachos les resultará más fácil al principio nadar como los perros. Yo aprendí así, y es una forma muy corriente entre los muchachos australianos.
2. No deis patadas de cualquier manera. Recordad cómo habéis visto nadar a las ranas y haced con las piernas exactamente lo mismo que ellas hacen con las suyas. Mantened siempre las piernas debajo del agua: los pies no deben chapotear en la superficie.

3. No aguantéis la respiración hasta que parezca que vais a reventar. Así no hay quien nade. Y tampoco resopléis como caballos viejos: respirad despacio y con regularidad, manteniendo los pulmones llenos, porque eso os ayudará a flotar como un globo. Un buen nadador puede cantar, hablar y silbar mientras nada.
4. No uséis flotadores. Os impiden aprender a mantener el equilibrio por vuestra cuenta y os hacen equilibraros mal; además, con ellos es más fácil darse la vuelta y hundirse de repente. Es mejor aprender sin ellos.
5. No practiquéis mucho rato seguido. Al principio, dar dos buenas brazadas, ponerse de pie y volver a intentarlo es muchísimo mejor que dar diez a toda prisa, que suelen acabar con una zambullida y mucho alboroto. Practicad las brazadas con suavidad y despacio, manteniendo un pie en el fondo hasta que tengáis la confianza suficiente para levantarlo y dar unas cuantas brazadas que os hagan avanzar.

Si seguís estas reglas con cuidado y hay alguien que os ayude sujetándoos y dándoos confianza, no tardaréis mucho en aprender a nadar. Pero recordad que hace falta constancia y hacer Siempre lo Mejor.

Inmersión estilo pato

Es muy sencillo, y aunque parezca difícil, no lo es tanto como tirarse de cabeza desde un trampolín, como tienen que hacer los scouts. Se llama inmersión estilo pato porque tenéis que hacer exactamente lo mismo que los patos cuando se sumergen. Así que, cuando tengáis ocasión, fijaos en los patos y sabréis lo que hay que hacer. Por si no tenéis ocasión de ver cómo lo hacen, os daré aquí algunas indicaciones.

1. Ante todo, no seáis cobardes. Creedme: debajo del agua se está muy a gusto; el agua se ve de color verde pálido y llena de burbujas. Pensad que os va a gustar e intentad sentiros patos o peces.
2. Poneos de pie donde el agua os llegue a las axilas. Respirad hondo, agachad la cabeza hasta tocaros el pecho con la barbilla, meted la cabeza en el agua y, al mismo tiempo, echad las piernas hacia atrás de modo que salgan del agua por detrás de vosotros. Haced un esfuerzo por tocar el fondo con las manos, y tocadlo si podéis; luego levantad las manos, dad una patada y volveréis a salir a la superficie. Recordad que la cabeza siempre tiende a flotar y los pies a tocar el fondo, así que no hay nada que temer. Mantened los ojos abiertos: os ayudará mucho.

Salto desde la orilla

Si os cuesta sumergiros (y no os pasará si seguís las instrucciones que os he dado y hacéis Siempre lo Mejor), intentad tiraros al agua desde la orilla. Puede hacerlo cualquiera, porque no requiere habilidad, sino simplemente valor, y ningún Lobato va a confesar que no lo tiene. Lo único que hay que hacer es saltar desde la orilla doblando las rodillas y abrazándolas con los brazos. Probad hasta dónde podéis llegar con el salto y qué salpicadura tan grande podéis hacer. Si cogéis carrerilla por un trampolín (o al menos por la orilla), llegaréis muy lejos. Pero, por supuesto, para la prueba basta con tirarse desde una barca o desde la playa. El Lobato que pasa esta prueba demuestra que no es ningún cobarde, sino un buen deportista, y por eso merece la Especialidad de Nadador.



Unos consejos sobre el baño

- Acordaos de obedecer siempre a vuestro Jefe de Manada, sin rechistar, en cuanto a cuándo y dónde podéis bañaros.

- No nadéis en el mar donde no hagáis pie si no estáis con vuestro Jefe de Manada o con un scout que nade bien.
- No os quedéis en el agua hasta enfriaros, poneros morados y tiritar: en ese estado es muy fácil que os dé un calambre.
- No os bañéis después de comer hasta que hayan pasado una o dos horas, porque si no, os pueden dar calambres en el estómago o en las piernas, y entonces uno se encoge y no puede nadar. Muchísimos muchachos se ahogan cada año por no hacer caso de este consejo.
- No intentéis nunca hundir ni tirar al agua a otros Lobatos cuando están aprendiendo a nadar o a flotar, porque todo eso les hace perder la confianza. Pensad en lo mucho que os disgustaría que os lo hicieran a vosotros; pensad que os bañáis para aprender a nadar y para mejorar lo que sabéis, y no os dejéis llevar por la tentación de pasaros todo el rato jugando con los Lobatos más pequeños, que no están intentando ganar su Especialidad de Nadador.

13. Especialidad de Jugador de Equipo

Nota a los Jefes de Manada. Cuando hablamos de la cualidad que debe tener un Lobato para obtener la Especialidad de Jugador de Equipo, subrayamos su comportamiento personal durante los juegos. Cualquiera que haya tenido que ver con muchachos (e incluso con jóvenes) habrá notado la horrible costumbre que tienen algunos de discutir y poner pegas durante los juegos de equipo. Eso acaba siempre destruyendo el espíritu del juego, y hasta en riñas. Los Jefes de Manada deben tratar esta tendencia con el máximo rigor, y lo mismo la de jugar sucio y enfadarse al perder: precisamente estas dos faltas son las que provocan las disputas. Después de dos o tres advertencias claras, el Lobato que insista debe ser expulsado del equipo; solo así aprenderán a tener el espíritu de juego adecuado. Conviene ser severo y no consentir discusiones, enfados y cosas parecidas; así aumentarán la disciplina, la obediencia inmediata y el dominio de sí mismos.

Otro asunto al que los Jefes de Manada deben prestar especial atención es la falta de autocontrol y de valor que suelen mostrar los muchachos cuando se hacen daño en un juego. Los Jefes de Manada deben esperar de ellos un espíritu espartano y fomentarlo. El estoicismo será una idea nueva para los Lobatos, y una idea excelente. No hay que permitir por

ningún motivo que agonicen en el campo ni que se pongan a llorar. Hay que inculcar a los muchachos un espíritu espartano desde el principio, naturalmente hasta donde se pueda con Lobatos, y el resultado será magnífico. Los Lobatos deben saber que, si un compañero se desmaya o se pone enfermo (como suele ocurrir cuando están reunidos), no tienen que ponerse nerviosos, sino seguir con lo que estén haciendo como si no hubiera pasado nada, para dejar al Jefe de Manada libre de atender al enfermo. Los aspavientos de dolor de un muchacho que se ha hecho un rasguño, o cualquier otra herida en algún lance del juego, deben cortarse con la burla, salvo, por supuesto, que la herida no sea leve. Esta Especialidad ofrece una excelente oportunidad para enseñar a los niños a ser varoniles, así que hay que aprovecharla lo mejor posible.



Sugerencias para los Lobatos

Cuidar de uno mismo

Si queréis ser buenos futbolistas o jugadores de béisbol, o buenos jugadores de equipo de cualquier clase, tendréis que cuidaros mucho en todo momento, y no solo mientras dura el partido. Si no os habéis preocupado de acostumbraros a respirar como es debido, os encontraréis bufando y resoplando como un viejo caballo de coche de alquiler justo cuando un contrario en plena forma amenaza vuestra portería. Si no habéis hecho Siempre lo Mejor por estar fuertes y sanos, notaréis que os duelen las piernas, que estáis cansados y, en realidad, que no valéis para nada al lado de otros muchachos que han sido más sensatos y se han cuidado.

¿Cuáles son, entonces, las causas del ahogo, de la debilidad y del cansancio rápido?

Las más corrientes son estas: comer alimentos poco sanos y tragarlos deprisa, sin masticar; no hacer ejercicio con regularidad; sentarse y andar de forma perezosa; hacer tonterías como comer manzanas verdes; acostarse tarde y dormir con las ventanas cerradas.

Ahora que sabéis cómo podéis echar a perder vuestra carrera de Jugadores de Equipo, ya no os costará ponerle remedio. En la Novena y en la Decimocuarta Dentelladas encontraréis la manera de crecer fuertes y sanos. Seguid las instrucciones que allí se dan; haced cada mañana los ejercicios que se indican; comed alimentos buenos y masticadlos bien, en vez de portaros como cerditos atracándoos de golosinas; acostaos temprano, levantaos también temprano y dormid con las ventanas abiertas. Si hacéis Siempre lo Mejor por cumplir estas reglas, pronto veréis que jugáis diez veces mejor que antes.

Juegos de equipo

El fútbol, el baloncesto, el voleibol y el béisbol para pequeños, llamado *rounders*, son los principales juegos que puede elegir el Lobato para obtener su Especialidad de Jugador de Equipo.

Fútbol

Así pues, antes que nada os daré algunos consejos sobre la modalidad de fútbol que juegan los Lobatos: el *soccer*.

Lo primero es aprender a golpear bien el balón. Un buen jugador nunca chuta con la punta del pie, sino siempre con el empeine, salvo en un saque. Lo natural es que tratéis de chutar con el pie derecho, así que tenéis que aprender también a hacerlo con el izquierdo. Es fácil si lo intentáis siempre que el balón os quede cerca de ese pie.

Después tenéis que aprender a tirar. No tiréis nunca a puerta golpeando el balón con la punta del pie, ni siquiera en un saque. Recordad que, si no pasáis el balón con soltura a los de vuestro equipo, nunca podréis colocarlo donde queráis ni correr para recibirlo cuando os toque. Practicad el chut en carrera, sin dejar que el balón se detenga. Un buen consejo es tirar siempre bajo, porque a un muchacho le cuesta mucho más meter el balón por debajo del larguero que entre los postes.

Regate. Juguéis en el puesto que juguéis, tenéis que aprender a correr llevando el balón por delante con el pie. No lo chutéis de manera que le llegue a vuestro contrario para luego salir corriendo detrás. Eso es el juego de «patada y carrera», y así hasta el mejor corredor, si no sabe hacer otra cosa, es fácil de parar. La gran regla es llevar el balón lo más pegado al pie que se pueda mientras se corre; así, si un contrario se cruza en el camino, es fácil desviar el balón y seguir la carrera.

Elegir el puesto. Si podéis elegir vuestro puesto en el equipo, las sugerencias que os voy a hacer os servirán para escoger bien. Pero recordad que de vez en cuando conviene jugar en un puesto completamente distinto: eso os entrenará y os hará mejores futbolistas, y a veces descubriréis que valéis más para otro puesto que para el que habíais elegido.

Un delantero debe ser capaz: 1) de llevar bien el balón con el pie, y 2) de chutar fuerte y bien dirigido. Por lo general, debe ser de poco peso.

Un medio debe ser: 1) bueno para cortar el paso a un contrario; 2) bueno para llevar el balón con el pie; 3) capaz de usar la cabeza para pasar el balón como es debido, y 4) capaz de aguantar mucho tiempo sin quedarse sin aliento.

Si creéis que no valéis para los otros puestos, probad este.

Un buen defensa debe ser: 1) bueno y valiente en las entradas, y 2) un gran pateador. En general, aunque no siempre, debe pesar más que los chicos de su edad. Si no sois buenos con el balón en los pies, pero sois más bien altos, probad de porteros: ahí mejoraréis con la práctica y usaréis las manos más que los pies.

Juego de conjunto. No seréis de gran utilidad a vuestro equipo si no sabéis pasar bien el balón. En cualquier puesto en que estéis, recordad que no sois los únicos jugadores de vuestro equipo, sino, por así decirlo, una pieza de una máquina; y cuando paséis el balón, aseguraos de que va a parar a uno de los vuestros. Un jugador egoísta es siempre un estorbo para su propio equipo y una ventaja para los contrarios. Si sabéis llevar bien el balón con el pie, seréis un delantero útil, siempre que no seáis de los que hacen siempre lo mismo y corren sin parar con el balón en los pies sin pasarlo de vez en cuando a un compañero. Si lo hacéis así, los contrarios se darán cuenta y os harán la entrada; en cambio, si saben que igual podéis llevar el balón que pasarlo, dudarán qué hacer y vosotros tendréis más posibilidades de triunfar.

Espíritu deportivo

El capitán. Cumplid las órdenes de vuestro capitán con entusiasmo y al momento. No refunfuñéis nunca, ni a sus espaldas ni delante de él, y si os riñe por no haber jugado como esperaba, recordad que eso forma parte de su deber, igual que cuando os grita «¡Mala suerte!» o «¡Magnífico!» si lo estáis haciendo bien. El capitán que nunca dice una palabra cuando cometéis un error tras otro será un compañero magnífico, pero un capitán pésimo.

El genio. Un deportista domina siempre su genio, aun en las circunstancias más difíciles. Nuestros juegos os hacen bien no solo en el cuerpo, sino también en el carácter, porque, si jugáis limpio y con espíritu deportivo, os darán dominio de vosotros mismos. No os importe que todo esté en contra vuestra, y no os desaniméis nunca hasta que el partido haya terminado. Y no solo en el fútbol: tenéis que aprender a no desanimaros ni poneros de mal humor cuando perdáis. Haced Siempre lo Mejor durante el juego; a veces, sencillamente, el otro equipo es mejor. Esto ocurre de vez en cuando, porque es cierto que en los juegos hay algo de suerte; pero un deportista acepta la derrota sin refunfuñar ni amargarse, y cuando pierde está siempre dispuesto a reconocer el mérito del contrario. Si sois capitanes, procurad que vuestro equipo aplauda de corazón a los contrarios al terminar el partido; y si no sois capitanes y vuestro equipo no lo hace, sugerídselo a vuestro capitán, porque probablemente no se le habrá ocurrido.



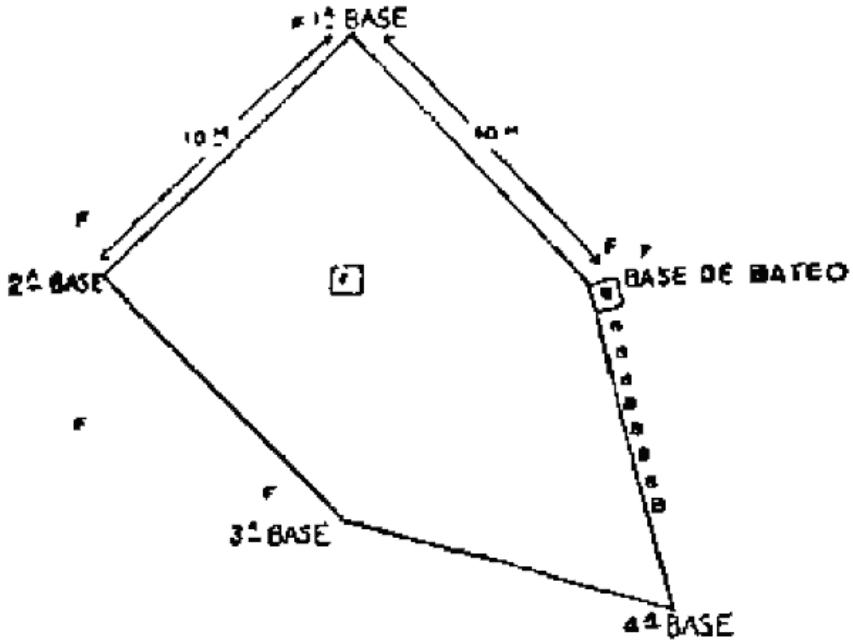
Tenéis que aprender a no desanimaros ni poneros de mal humor cuando perdáis.

El árbitro. No critiquéis nunca la decisión del árbitro. Todos los árbitros se equivocan; de hecho, todos los seres humanos se equivocan; ¡hasta un Lobato se equivoca alguna vez! Si estáis resentidos con el árbitro,

ocupad su puesto en uno o dos partidos y veréis qué pronto os cae simpático.

Béisbol para niños (*rounders* o *softball*)

En cuanto al espíritu deportivo, los consejos que se han dado para el fútbol valen también para este juego.



Plano del campo de béisbol para niños (rounders).

Normalmente, cada equipo tiene 9 jugadores.

Hay que marcar bien las bases, y tenéis que correr a su alrededor por la parte de fuera de la pista.

Batear. Los jugadores del equipo que esperan su turno para batear se colocan en fila entre la cuarta base y la base de bateo. Cuando os toque batear, sujetad bien el bate, porque si se os escapa podéis herir gravemente a alguno de los jardineros.

Seguid la pelota con la vista todo el tiempo, hasta que os llegue, y no penséis en otra cosa que en darle.

Es peligroso batear la pelota de manera que suba muy alto, porque si no pasa por encima de los jardineros, seguro que os eliminan atrapándola al vuelo. Si la bateáis de manera que caiga detrás de la base de bateo, no os dejarán correr más allá de la primera base. Podéis elegir golpear cualquiera de las tres pelotas que os lancen, pero después estáis obligados a correr hasta la primera base. Al llegar a una base tenéis que tocarla; si no, quedáis eliminados. En cada base solo puede haber una persona. Se anota una carrera cada vez que un jugador consigue llegar a la cuarta base sin que lo hayan eliminado y sin que la pelota haya vuelto a manos del lanzador.

El puesto de jardinero. Los niños pequeños odian este puesto, pero los verdaderos jugadores nunca. A estos es el que más les gusta. Si solo os gusta batear o lanzar, muchas veces tendréis mala suerte en un partido y el juego dejará de gustaros; en cambio, si jugáis de jardineros, seguro que disfrutaréis de todos los partidos que juguéis. Siempre que tengáis ocasión, practicad atrapando pelotas largas, altas, cortas y rápidas, hasta que seáis capaces de coger cualquier pelota que os llegue. Buscad también a alguien que os lance la pelota a ras de suelo desde lejos, y devolvédsela enseguida por alto.

Para eliminar a un jugador hay que atrapar al vuelo la pelota que ha bateado o tocar la base con la pelota en la mano antes de que llegue el corredor. La pelota no queda muerta cuando se elimina a un jugador, así que puede usarse para eliminar a cualquier otro que todavía no haya llegado a su base.

El lanzador tiene que mantener al menos un pie dentro de su base. No vale el lanzamiento si la pelota pasa por encima del hombro o por debajo de la rodilla del bateador, y tres lanzamientos así seguidos dan media carrera a los contrarios.

(Este juego tiene algunas variantes, y el béisbol americano es una de ellas; aprendedlas y practicadlas en la Manada).

Hockey

Aquí, los consejos sobre el espíritu deportivo son también los mismos que se han dado antes. La idea general del juego se parece mucho a la del fútbol, pero se usa un stick, de forma parecida a como se usa el bate en el críquet. Por eso los buenos jugadores de fútbol enseguida se convierten, por lo menos, en jugadores de hockey aceptables. Igual que en el fútbol el juego mejora cuando sabéis llevar el balón con el pie, en el hockey vuestro manejo del stick mejorará mucho si practicáis correr llevando la pelota con él. No le deis un golpe fuerte a la pelota para luego correr detrás de ella: llevadla siempre pegada al stick, porque lo otro es como el «patada y carrera» del fútbol. Llevaréis mejor la pelota si practicáis pasarla con el stick de derecha a izquierda y de izquierda a derecha, repitiéndolo muchas veces. Así ganaréis dominio sobre ella.

Practicad la entrada con elegancia: tiene mucho arte, y un buen jugador puede ganar la pelota cada vez que se enfrenta a un contrario corriente.

No os asustéis por lo largas que son estas sugerencias: solo quiero que sirvan de ayuda a los principiantes.

Parte III



Objeto y método de la formación

Objeto de la formación de los Lobatos

Al encargarnos de la formación de los Lobatos, nuestro objetivo no es solo ofrecer un pasatiempo agradable a los Jefes de Manada y a los muchachos, sino, sobre todo, hacer más eficaces a los auténticos ciudadanos de nuestro país.



La formación que se ha dado a los muchachos hasta ahora ha demostrado no estar a la altura de lo que exige la época: el dinero que pagan los contribuyentes para educar a los niños y convertirlos en ciudadanos útiles

es menor que el que tienen que pagar, por el fracaso de esa educación, para mantener la policía, las cárceles, la beneficencia, etcétera.

Si la formación actual no es tan buena como sería de desear, menos lo será en el futuro, y es precisamente el futuro lo que debe preocuparnos.

Está reconocido que, para formar ciudadanos útiles, la formación del carácter es más importante que la simple instrucción de los libros; y, sin embargo, no existe ningún plan práctico para incluirla en la educación, ni siquiera al mismo nivel que esa simple instrucción.

Se ha definido la eficacia como algo que «puede medirse por la cantidad de vigilancia que necesita un hombre para cumplir con sus obligaciones». Pero esto, por supuesto, solo se aplica a la eficacia moral, cuando la eficacia física tiene el mismo valor para completar la eficacia de un hombre como ciudadano.

La salud física, y cómo desarrollarla, debería formar parte de los conocimientos necesarios en la educación tanto como la parte literaria, científica y técnica. Los miles de horas y los millones de pesos que se pierden cada año por huelgas y paros no son nada comparados con los millones de pesos y de horas que se pierden por una falta de eficacia física que tendría remedio si se atajara a tiempo.

Por tanto, nuestra formación de los Lobatos se dirige a esos dos fines principales que se expusieron al principio de la Segunda Parte.

Se lleva a cabo en la época más importante de la vida del niño, cuando es más moldeable, tanto en el cuerpo como en el espíritu, para recibir una buena orientación.

Con unos cimientos puestos a una edad tan temprana, podemos esperar que lo que se construya después sea más sólido, sobre todo si se tiene en cuenta que forman parte de un sistema progresivo, continuado y mantenido durante toda su formación scout. De este modo, cuando lleg-

uen a la edad del buen juicio, el deporte sano unido al carácter será un hábito de la mayoría, y no el entrenamiento de unos pocos.

Las Manadas de Lobatos se crearon como la rama menor del Movimiento Scout, para dar cabida al deseo de muchísimos muchachos pequeños que todavía no tienen la edad necesaria para ser scouts.

No conviene poner a estos pequeños a realizar las mismas proezas ni a pasar las mismas pruebas que los mayores, y menos en compañía de ellos, porque se esforzarían más de la cuenta tratando de competir con ellos; además, a los muchachos mayores no les gusta mezclarse con los pequeños en sus empresas. Por estos motivos es mejor y más conveniente tenerlos separados.

La formación de los Lobatos es distinta de la de los scouts, pero sirve de escalón hacia ella. El carácter de un muchacho no está firmemente asentado a los 11 o 12 años, y el Jefe de Manada debe tenerlo presente; de lo contrario, defraudará a sus muchachos si no los prepara para continuar en los Scouts. Es posible que un muchacho pierda en poco tiempo mucho de lo bueno que ha ganado como Lobato si esta labor se interrumpe antes de que sepa distinguir con claridad el bien del mal.

Una Manada normal no es una organización independiente, sino parte de un Grupo Scout. El Jefe de Manada debe trabajar en estrecha colaboración con los scouters, los scouts y los rovers. Debe dejar claro a cada muchacho nuevo, y a sus padres, que la Manada es solo la antesala de los Scouts, y mantener siempre ante los ojos de los Lobatos el ideal de llegar a ser un buen scout.

Al frente del Grupo hay un Jefe de Grupo, encargado de supervisar todas sus Secciones, pero que delega las responsabilidades concretas y los detalles de funcionamiento de cada Sección en su responsable. Por tanto, el Jefe de Manada responde ante el Comité de Grupo de la conducta y la administración de la Manada. Forma parte del Consejo de Grupo, comp-

uesto por todos los Jefes con nombramiento que se encargan de desarrollar el programa del Grupo en su conjunto.

La Ley de la Manada y la Promesa son más sencillas que las del scout, porque no sería apropiado pedir a un niño que cargue con deberes y promesas que no entiende ni puede cumplir. Los Jefes de Manada deben, por supuesto, enseñar a cada uno de sus muchachos, de forma sencilla y práctica y después de consultarlo con sus capellanes, lo que significa la promesa de «cumplir sus deberes para con Dios», y darles además toda la instrucción religiosa y moral que consideren necesaria para preparar a un Lobato a convertirse en scout.

Método. Nuestro método de formación consiste en educar de dentro afuera, en vez de instruir de fuera adentro; en ofrecer juegos y actividades que, además de atraer a los muchachos pequeños, los eduquen en serio en lo moral, lo material y lo físico.

Nuestro propósito, como escribió Fisher, es fomentar «no tanto la adquisición de conocimientos como el deseo de adquirirlos».

Dicho de otro modo, el Jefe de Manada debe entusiasmar al muchacho en la dirección correcta. Si actúa según estos principios, le costará mucho menos llegar a la meta y conseguir una Manada de muchachos pulcros, despiertos y capaces.

Este es el medio con el que el maestro moderno logra mejores resultados que el maestro chapado a la antigua: forma un muchacho más eficaz que erudito, con más carácter y menos sabiduría libresca, que es lo que hoy cuenta para tener éxito en la vida.

Eficacia no quiere decir habilidad para ganar dinero, sino inteligencia y capacidad para vivir una vida libre, próspera y feliz.

Predicar «No lo hagas» es incitar al mal. Lo que hay que hacer es infundir el espíritu adecuado: el espíritu es a la acción lo que la pólvora al disparo.

La instrucción moral directa, como el barniz, deja un acabado agradable; pero, si debajo no hay un carácter bien templado, no resistirá la prueba.

Lord Morley dijo: «Los sabios saben bien, y a los necios les cuesta entender, que inculcar directamente la moral es invariablemente un instrumento sin fuerza y un método inútil».

El viejo sabio Platón nos marcó hace mucho el camino en educación, un camino que solo ahora empieza a seguirse, cuando dijo que en todo niño hay un bien innato y que el objeto de la educación debe ser desarrollar ese instinto natural hacia la virtud mediante prácticas adecuadas. No mencionó la lectura ni la aritmética como algo esencial; en cambio, sí habló de ampliar los instintos naturales y el carácter mediante la práctica, y no con meros preceptos.

El niño corriente (si es que existe) no quiere estar sentado sin hacer nada recibiendo instrucción teórica. Lo que quiere es estar haciendo cosas en la práctica, y esa es la palanca esencial que todo maestro tiene a su alcance.

Por tanto, lo primero es estudiar al propio muchacho: saber lo que le gusta y lo que le desagrada, conocer sus buenas y sus malas cualidades, y encauzar su formación en la buena dirección.

La actitud del Jefe de Manada

Hay dos puntos fundamentales en el trato con los Lobatos. El primero es que solo puede esperar tener éxito con ellos quien consiga convertirse en su «hermano mayor». El oficial que da órdenes no sirve, y el maestro de escuela es un completo desastre (aunque ni uno ni otro lo reconozcan ni lo confiesen). Nuestros Jefes de Manada, muchos de los cuales, por cierto, son mujeres, comprueban este hecho a diario.

Por hermano mayor entiendo a alguien capaz de tratar a sus muchachos como un compañero más, que participe en sus juegos y retoce con ellos, y que así se gane su confianza. De ese modo se coloca en la posición esencial para enseñarles con su propio ejemplo y guiarlos con él en la dirección adecuada, en vez de ser un dedo que señala el camino, muchas veces demasiado alto para ellos.

Por favor, no me malinterpretéis ni penséis que pido al Jefe de Manada que sea blando y complaciente. Nada más lejos: el compañerismo necesita firmeza y rectitud si se quieren obtener resultados duraderos.

El modo de ser de los Lobatos

El segundo punto que hay que tener en cuenta, y que es de primera importancia, es que el niño de 7 a 10 años es muy distinto del de 11 a 15. No quiero decir que el cambio se produzca de golpe a los 11 años, sino que los muchachos más pequeños crecen en cuerpo y en inteligencia proporcionalmente más deprisa que los mayores, y que en la mayoría de ellos la transición gradual se produce más o menos a esa edad.

Se puede dar por hecho que los muchachos en la edad de los Lobatos tienen tendencia a mentir, a ser egoístas, a ser crueles, a ser fanfarrones y a ser hipócritas; pero también se puede ver a primera vista que estos rasgos no nacen de la malicia, sino que son el resultado natural de una manera de pensar propia de su edad. Hay que reconocer que, mientras el muchacho mayor, el de edad scout, está lleno de la idea de trabajar en pandilla bajo la dirección de un buen Guía, compitiendo con otras pandillas y, sobre todo, en empresas caballerescas, el más pequeño, que apenas sale de la primera infancia, es más individualista. Es como si estuviera más centrado en sí mismo por el hecho de verse, por primera vez, haciendo cosas él solo:

tiene ganas de hacerlo todo sin ayuda, de construir cosas, y en cuanto da un paso adelante en cualquier cosa, está deseando enseñarlo.

Acaba de salir de la edad de los juguetes y todavía vive mucho en el mundo de la fantasía. Por eso se encuentra en la época más moldeable de su vida.

Por ese mismo motivo empiezan a brotar en él muchas semillas del mal, listas para crecer en mala dirección, pero fáciles de controlar y de encauzar hacia el bien.

La cuestión que a muchos nos preocupa es cómo llevar a cabo esta tarea.

Está claro que el Jefe de Manada debe ser rápido en reconocer esos malos instintos allí donde asomen. Lo que suelen hacer los padres, que ya han olvidado su infancia, en los raros casos en que han sido lo bastante listos para reconocer esas tendencias, es tratar de reprimirlas. Pero la represión es lo peor que se puede hacer: es como cortar los brotes y conseguir que salgan por todas partes, y peor que antes. Lo único que consigue es que el niño mienta con más habilidad, que esconda su egoísmo y que ponga un velo más espeso sobre su hipocresía.

Las cualidades que se observan en estas tres etapas pueden resumirse así:

Fases del crecimiento

- De 6 a 8 años: instinto dramático; les gusta fingir.
- De 8 a 11 años: predominio de la individualidad y de la rivalidad.
- De 11 a 15 años: admiración por los héroes y cooperación leal.

Hasta los 7 años	De 7 a 11 años	Después de los 11 años
Dramático	**Rivalidad personal**	**Cooperación**
Ingeniosidad naciente	Individualidad	Ingenio
Fingir	Ingeniosidad	Inventiva
Cuentos de duendes, etc.	Curiosidad	Juegos con reglas
Humor extravagante	Ansia de nuevas experiencias	Juegos de equipo
	Entusiasmo por los juegos nuevos	Disciplina
	Coleccionismo de sellos, recortes, etc.	Admiración por el heroísmo
	Retozo	Romance
	Inquietud mental	Aventuras
	Inquietud física	Actividad
	Crueldad	Sensibilidad
	Afán de lucirse	Nacimiento de la conciencia
	Cuentos de actos de valor	Compasión
		Buen humor
		Simpatía

Los niños pequeños tienden a exagerar y, por eso, a mentir sin mala intención; pero hay que curar esta costumbre en sus primeras fases, antes de que no tenga remedio.

Para quitarles la costumbre de mentir, cuando los pilléis en una mentira, no los riñáis: limitaos a hacerles saber que no os han engañado. A algunos muchachos los vencerá el desprecio, y a otros, sin duda, los curará el ridículo. Cuando vuelvan a intentar mentir, hacedles alguna indicación suave que les muestre que no habéis olvidado la primera mentira; es casi seguro que dará buen resultado.

Pero, al mismo tiempo, tenéis que poner mucho cuidado en no estar recordándoles sus faltas pasadas; al contrario, que vean que confiáis en ellos y que tenéis fe en que superarán esas muestras de debilidad.

El desprendimiento puede enseñarse a los niños de forma práctica, acostumbrándolos a hacerse regalos unos a otros.

Los pequeños, por naturaleza, no pueden estarse quietos ni diez minutos, y mucho menos durante horas, como se les exige en la escuela.

Debéis recordar que padecen «el picor del crecimiento, tanto moral como físico». La mejor medicina es cambiar de actividad, dejarlos salir a correr o ponerlos a bailar una danza guerrera.

En cuanto al deporte, no os conforméis con dejarlos que vayan a su aire, haciendo las cosas como se les ocurra; ayudadlos con vuestros consejos y, si no estáis gordos, también con vuestro ejemplo. Enseñadles a correr, a saltar, a lanzar la pelota, a dar volteretas, a atraparla, etc.

Esto es mejor para los muchachos, en lo físico y en lo mental, que la gimnasia sueca, porque los prepara para lo que tendrán que hacer en sus juegos y tiene el mismo valor para fortalecer sus órganos y sus músculos mediante un proceso natural.

La relación entre el Jefe de Manada y el Lobato se parece al cuidado que la madre loba tiene de sus lobeznos, tal como lo describe W. J. Long

en su libro *Senderos del norte* (*Northern Trails*), del que pueden sacarse muchas historias encantadoras sobre los lobeznos en la naturaleza para contárselas a nuestros Lobatos en su Cueva.

Sobre la madre loba escribe lo siguiente:

«En las tardes luminosas y en los largos crepúsculos del verano, lleva a sus lobeznos en pequeñas excursiones para que cacen por su cuenta. No los lleva a cazar un gran reno ni una astuta zorra, como podríais suponer, sino más bien ratas y ratones, o como mucho pequeños ciervos, que es el límite de la ambición de la madre para sus pequeños... Es sorprendente lo pronto que los lobeznos aprenden que la caza no se coge como quien coge cerezas, y cambian de estilo: cazan arrastrándose, en vez de hacerlo al descubierto, donde hasta un puercoespín se daría cuenta; se esconden detrás de rocas y arbustos hasta que llega el momento justo y entonces se lanzan de golpe sobre una chocha o algún otro animal parecido.

»Un lobo que no es capaz de coger un saltamontes no tiene derecho a cazar conejos: eso parece ser lo que, sin saberlo, guía a la vieja madre en las tardes de sol, cuando no va a las espesuras donde abunda la caza, sino que lleva a sus lobeznos a las llanuras soleadas, a la orilla de los páramos de los renos.

»Allí se pasan horas enteras cazando escurridizos saltamontes que corren a tontas y a locas sobre la hierba seca. Saltan para atrapar uno al vuelo con las patas, como si fueran gatos, o tiran dentelladas salvajes para cogerlo con el hocico, y vuelven a caer al suelo retorciéndose para no darse de cabeza.

»Y siguen, con expresión alegre y el hocico afilado como un signo de interrogación, buscando más saltamontes.

»Muy poca cosa, y a menudo ridícula, es esta caza de saltamontes».

Por lo menos, así nos lo parece a nosotros, y probablemente también a la vieja y sabia madre, que conoce todas las maneras de cazar, desde los grillos hasta los renos y desde los gorriones hasta los patos salvajes.

Pero el juego es el primer gran educador, y esto es tan cierto en los animales como en las personas. Para los lobeznos, sus carreras a tontas y a locas detrás de los saltamontes hacen la caza de un ciervo tan emocionante y tan llena de sorpresas como seguir sobre la nieve blanda la pista de una cría de lince recién nacida.

Y, aunque no lo sabían, durante aquellas tardes agradables aprendieron muchas cosas que les servirán todos los días de su vida.

Lo mismo pasa con los Lobatos: les enseñamos cosas pequeñas jugando, y algún día les servirán para hacer cosas serias.

El gran principio para llevar una Manada de Lobatos, gracias al cual se los puede atraer y corregir sus defectos, es convertirse en una familia feliz.

Los niños necesitan hacer ruido: dejad que lo hagan. Cuando jueguen, dejad que jueguen con toda el alma. Si el Jefe de Manada tiene sentido común, organizará así su programa.

La risa es esencial, y ya hemos dicho que a los scouts hay que enseñarles a sonreír. Con los Lobatos no basta con una sonrisa: hace falta una buena carcajada. La risa es el antídoto de muchas de sus travesuras, sobre todo en los pequeños; les ayuda a ser buena compañía y a tener amplitud de miras. El muchacho que se ríe mucho miente poco.

Cómo dirigir una Manada

Una vez considerados el carácter del muchacho y el espíritu con el que hay que trabajar con él, que es el primer paso importante para que su formación tenga éxito, permitidme que os dé unas cuantas sugerencias sobre la organización y la formación de la Manada.

Conformaos con empezar con unos pocos muchachos. Existe la tendencia a empezar con una Manada grande, y es un error.

Lo primero que tenéis que hacer es marcar el tono a pequeña escala: tener un puñado de levadura para hacer el pan. E incluso entonces, no tratéis de formar una Manada grande. Por experiencia, estoy convencido de que 18 es el máximo de muchachos que puedo atender personalmente. Teniendo en cuenta que vosotros seréis más capaces que yo, calculo que 24 es el máximo que cualquier persona bien dispuesta puede formar como es debido.

Por supuesto, podréis hacer marchar con facilidad a 120 muchachos, pero eso no es formarlos.

Organización

El sistema de Seisenas. La Tropa Scout se compone de Patrullas, y la Manada, de Seisenas. Una Seisena está formada por 6 muchachos a cargo de un Seisenero, ayudado por un Subseisenero. Estos guías solo deben tener la responsabilidad de guiar y formar, siempre bajo la supervisión del Jefe de Manada. Un Seisenero no es un Guía de Patrulla en pequeño, y no se le debe confiar la formación de la Seisena.

La mayoría de los Jefes de Manada opinan que un Seisenero debe haber obtenido su Segunda Estrella antes de recibir su segunda cinta, y que un Subseisenero debe tener por lo menos la Primera Estrella.

Si se desea, un Seisenero puede recibir el nombre de Primer Seisenero y llevar tres cintas.

Los Jefes de Manada deben tener su Consejo de Manada, o Consejo de la Roca, y una Reunión de Formación de Seiseneros. El Consejo lo forman el Jefe de Manada, el Subjefe, los Seiseneros y, a veces, los Subseiseneros. Es un órgano que se reúne con regularidad, pero sin protocolo, y en

sus reuniones se trazan y se discuten los planes de la Manada; además, da al Jefe de Manada la ocasión de corregir y de elogiar a sus guías.

La Reunión de Formación de Seiseneros suele celebrarse a continuación del Consejo de la Roca, y entre las dos duran tres cuartos de hora. En ella se repasan los trabajos ya vistos y se practican otros nuevos. Como la mayoría de los Lobatos tienen una memoria corta y poco fiable, el Jefe de Manada que quiera tener buenos ayudantes, que es lo que en realidad son los Seiseneros, debe darles esa oportunidad.

Reuniones. Las reuniones deben ser lo más frecuentes posible, en días y horas fijos. La puntualidad de los niños debe ser una prueba tanto de su obediencia como de sus ganas de no perderse algo bueno. Vuestra puntualidad es todavía más necesaria.

Preparad de antemano vuestro programa de trabajo. No debe haber pausas para pensar qué se va a hacer a continuación, ni se debe tener a los muchachos ociosos en ningún momento. Que ninguno se quede mirando o esperando su turno. Todos los Lobatos deben estar ocupados todo el tiempo, trabajando o jugando. Recordad que a esa edad la imaginación no puede detenerse mucho tiempo en una misma cosa. Los cambios frecuentes, con variedad y contraste, deben ser la marca de vuestros programas. Jugar es lo más importante en la vida de un niño, así que tened preparados muchos juegos que le satisfagan y le diviertan.

Insistid en la pulcritud y en los detalles pequeños (con elogios, no con castigos): en el vestir, en la limpieza de las botas, en una postura despierta y en la rapidez para saludar.

No hagáis instrucción militar por ningún motivo. La única formación admitida entre los Lobatos es el círculo, y no las filas. El círculo es fácil de formar si los Lobatos se acostumbran desde el principio a acudir a la llamada «¡Manada, Manada, Manada!».

Las reuniones deben empezar y terminar con el Gran Clamor. El programa siguiente es solo un ejemplo de lo que se ha comprobado que da resultado:

- **Principio:** Gran Clamor.
- **5 minutos:** revista del uniforme, etc. Cobro de las cuotas.
- **10 minutos:** un juego activo, mental y físico; por ejemplo, carreras de relevos.
- **15 minutos:** formación de las Seisenas a cargo de los Seiseneros, bajo la supervisión de los Viejos Lobos.
- **10 minutos:** juegos tranquilos.
- **10 minutos:** formación impartida directamente por los Viejos Lobos.
- **5 minutos:** un juego tranquilo.
- **5 minutos:** una historia.
- **Fin:** alguna ceremonia. Gran Clamor.

Ceremonias. Las dos grandes ceremonias de los Lobatos son la Promesa y el paso a los Scouts. Nunca deben hacerse de cualquier manera. Preparad de antemano un programa de acuerdo con la Sexta y la Décima Dentelladas. El Jefe de Manada puede introducir los cambios que le parezcan adecuados para él y sus Lobatos, siempre que las líneas generales coincidan con las que se describen en esas Dentelladas y que se cuide especialmente que los Lobatos puedan entender las ceremonias. Un programa demasiado complicado suele ser un programa pesado. La sencillez y la solemnidad deben ser las notas principales de las ceremonias de los Lobatos.

Padres. Una gran ayuda para tener éxito es estar en contacto con los padres de vuestros Lobatos, consultar sus opiniones y, sobre todo, interesarlos explicándoles los distintos pasos que vais dando. Debéis visitarlos

al menos una vez al año, invitarlos a las fiestas y a los campamentos de la Manada y conseguir que os ayuden en las tareas de los Lobatos en casa.

Registros. Cada Manada debe llevar con cuidado un registro en el que se anote la historia de cada uno de sus miembros como Lobato; aunque sea un simple libro de registro o un simple diario, será interesante leerlo en el futuro. Cada Seisenero puede tener un cuaderno en el que anote la asistencia y las cuotas de sus Lobatos, pero uno de los Viejos Lobos debe revisarlo.

Finanzas. El Jefe de Manada debe procurar que en la Manada se lleven unas cuentas en las que se anoten las cuotas. Los muchachos tendrán derecho a revisarlas. Conviene encargar a alguien de este asunto de forma permanente, en coordinación con las demás Secciones del Grupo. Si se recibe dinero de fuera, debe formarse un comité, probablemente junto con el Grupo, que se encargue de él.

Formación

Contar historias. El Jefe de Manada puede conseguir la atención completa de sus Lobatos en cualquier momento contándoles una historia, y con ella puede inculcarles la lección que quiera. Es una manera de dorar la píldora que nunca falla, siempre que el narrador tenga algunas dotes para ello.

En este arte hay algunos puntos que conviene cuidar. Os recomiendo usar el sentido común y prestar un poco de atención a cómo son los niños. La historia debe contarse con naturalidad, sin afectación y con algo de teatro: la voz chillona de una vieja, la voz llorona de un chacal, la voz insinuante del tigre; moviendo las manos para mostrar cómo se arrastra la serpiente y los puños cuando se trata de una pelea. Pero hay que tener

siempre cuidado de no exagerar, para que la atención de los Lobatos no se fije más en los gestos que en vuestras palabras.

Sobre todo, no dejéis que se corte el hilo de la historia en el momento en que todos están deseando oír el desenlace. No hagáis preguntas al público ni permitáis que os las haga a vosotros: llevadlos sin interrupción hasta el suspiro del final, cuando su curiosidad quede satisfecha.

De vez en cuando será buena idea leerles un cuento. Si se hace bien, los Lobatos aprenderán a apreciar el valor de los buenos libros. Pero contarles un cuento siempre es mejor que leérselo.

Teatro. Otra actividad muy popular y de gran valor para la educación del carácter es la representación de obras de teatro.

A veces resulta útil combinarla con las historias que se cuentan. Casi no hace falta que os enumere los distintos aspectos que desarrolla: aprender a expresarse, concentrar el pensamiento, desarrollar la voz, la imaginación, la ternura, el buen humor, la disciplina y el equilibrio, la instrucción moral e histórica, quitarles el engreimiento, y así sucesivamente. El Jefe de Manada lo descubrirá todo por sí mismo en cuanto se dé cuenta de la gran ayuda que son para él las representaciones, y de cómo los Lobatos, metidos en la ficción, le ahorrarán la mitad del esfuerzo. Las charadas y las representaciones improvisadas son tan buenas, a su manera, como las obras más estudiadas y ensayadas.

Juegos. En la Primera Parte, en cada uno de los pasos de la formación, solo he dado uno o dos ejemplos de juegos y prácticas, que de ningún modo deben tomarse como una lista completa; completarla queda en manos del ingenio del Jefe de Manada.

Hay que tener siempre claro que en esa dirección están muchos de los medios que facilitan el éxito, sobre todo si los juegos se enseñan pensando en el beneficio moral y físico que se quiere que obtengan los niños. Se pueden agrupar según un criterio más o menos parecido a este:

- **Para la disciplina y la cooperación:** juegos de equipo como el béisbol, el fútbol, el baloncesto, el hockey y el voleibol.
- **Para concentrar el pensamiento y el esfuerzo:** caminar sobre un tablón, atrapar una pelota, las canicas, saltar de piedra en piedra, brincar.
- **De observación:** el juego de Kim, coleccionar hojas, seguir una pista y rastrear.
- **De construcción:** hacer volar una cometa, construir maquetas de aviones, maquetas de Seisena.
- **Para la destreza de los dedos:** nudos, pajaritas de papel, composiciones con recortes (para biombos o álbumes de recuerdos).
- **Ejercicios físicos:** trepar por un palo, saltar a la pata coja, lanzar una pelota, saltar a la comba, dar volteretas y carreras de relevos de todas clases.
- **De vista:** objetos colocados cerca y lejos, adivinar cuántos hay, y así sucesivamente.

Cuando los juegos se usan con esta finalidad, para educar a los niños, valen tanto como muchas horas de escuela.

Acantonamientos. Son la ocasión más valiosa para conocer a los Lobatos: en unos pocos días de acantonamiento sabréis más de ellos que en un mes entero de reuniones normales, y además podréis influir en su carácter, su limpieza y su salud de manera que adquieran hábitos duraderos.

Pero no debéis olvidar nunca que el acantonamiento es una de las mayores responsabilidades que puede echarse a la espalda un Jefe de Manada. No es cosa de poca importancia sacar a los niños de su casa y hacerse responsable de ellos todo el tiempo que estén con uno.

Los campamentos no son tan esenciales para los Lobatos como para los scouts. Por tanto, es mejor no intentarlos si no tenéis todos los medios y la experiencia necesarios.

En cualquier caso, es aconsejable que solo llevéis a una parte de la Manada: los niños mayores y más de fiar. El acantonamiento no debe durar mucho. Un acantonamiento largo supone un esfuerzo excesivo para las personas que tienen la responsabilidad, y además, si dura demasiado, mata la ilusión con que lo esperan los muchachos. Una semana es lo máximo, y un fin de semana largo, digamos del viernes por la noche al martes o miércoles por la mañana, es más que suficiente. También es aconsejable no llevar a los Lobatos demasiado lejos de casa. A poca distancia, la aventura es igual de grande para ellos; en cambio, si los alejáis de su casa, tendréis dificultades realmente serias si surge una enfermedad o un accidente.

No llevéis a los Lobatos de acantonamiento vosotros solos. Es posible que os las arregléis para atender un acantonamiento sin ayuda si todo sale bien; pero el éxito y la alegría del acantonamiento pueden resentirse, y si ocurre algo grave os encontraréis en una situación imposible. Un acantonamiento de Lobatos no debe dirigirlo nunca menos de dos personas, y además es imprescindible que haya un adulto por cada 6 Lobatos. Lo ideal, por supuesto, es contar con 3 adultos: uno que se encargue de la dirección general del acantonamiento, otro de la comida y un tercero de las diversiones de los Lobatos.

Los acantonamientos mixtos no están permitidos y son, sin duda, malos desde todos los puntos de vista.

En *Vacaciones de Manada y campamentos de Lobatos* (*Pack Holidays and Cub Camping*) encontraréis un libro útil y completo sobre lo que hay que hacer y lo que hay que evitar en un acantonamiento.

Recordad que os hacéis responsables de la seguridad, la comodidad y la salud de vuestros Lobatos, y que no debéis hacerlos víctimas de vuestra

inexperiencia. Aprended a cuidar los detalles; no dejéis nada al azar y, en la medida en que sea humanamente posible, preparaos contra los accidentes y los imprevistos. Un buen acantonamiento puede tener un valor incalculable para vuestros Lobatos. Uno malo puede ser un reproche constante para vosotros, para vuestra Manada y, probablemente, para el Movimiento. Es mejor formar a vuestros niños con métodos quizá menos atractivos y más lentos que un acantonamiento que correr el riesgo de hacerles daño.

Por último, no intentéis dirigir un acantonamiento hasta que tengáis experiencia y seáis plenamente conscientes de las dificultades y responsabilidades que supone. Si de alguna manera podéis asistir a un acantonamiento de una Manada bien dirigida, hacedlo antes de organizar uno vosotros mismos.

Sumario

La idea es esta:

- **Trabajos manuales:** para desarrollar la constancia, el ingenio, etc.
- **Estudio de la naturaleza:** para desarrollar el espíritu de observación, la religión y la bondad con los animales.
- **Juegos:** para desarrollar la risa, el buen carácter y el compañerismo.
- **Deporte:** para aprovechar la competencia individual en el desarrollo físico.
- **Juegos de equipo:** para desarrollar el desprendimiento, la disciplina y el espíritu de equipo.

Para terminar, permitidme decir que en este esquema que propongo he dejado a propósito muchos detalles sin definir. No es más que un boceto

sobre el que cada Jefe de Manada debe construir su propio programa de formación.

Lo esencial es que hagáis vuestros el espíritu y la finalidad que aquí se indican. No quiero que los Jefes de Manada se sientan atados por la tradición, las reglas y el temario.

Su propia experiencia, su imaginación, el recuerdo de su niñez y su simpatía por los niños serán, naturalmente, sus mejores guías. Lo principal es no introducir el escultismo directamente en la formación de los Lobatos: no está pensado para ellos y les quitaría las ganas de pasar al grado superior, el de scout.

Espero, por tanto, que este manual sea útil a los Jefes de Manada, no solo porque les sugiere qué actividades seguir, sino también por qué seguirlas. Espero que les muestre las dificultades con que tropezarán, que al principio les parecerán montañas y más tarde montoncitos de tierra, y que les haga ver que este trabajo es tan fascinante para los Jefes de Manada como valioso para las vidas jóvenes que tienen a su cuidado y para el bienestar futuro de la nación, de la que esos niños serán los ciudadanos del mañana.

Apéndices



La Ley de la Manada

1. El Lobato escucha y obedece al Viejo Lobo.
2. El Lobato se vence a sí mismo.

La Promesa del Lobato

Yo prometo hacer siempre lo mejor
por cumplir mis deberes para con Dios y la Patria,
obedecer la Ley de la Manada
y hacer una Buena Acción a alguien cada día.

El Lema del Lobato

«Siempre lo Mejor».

Las Máximas del Lobato

1. El Lobato piensa primero en los demás.

2. El Lobato abre siempre los ojos y los oídos.
3. El Lobato siempre está limpio.
4. El Lobato siempre está alegre.
5. El Lobato siempre dice la verdad.

La Oración del Lobato

Dulce y buen Señor mío,
enséñame a ser humilde y bondadoso,
a imitar tu ejemplo,
a amarte con todo mi corazón
y a seguir el camino que ha de llevarme
al cielo junto a ti.

Plan de adelanto para Lobatos

Corresponde al plan de adelanto vigente en 1961.

Parchetierno

I. Preliminar

1. Haber cumplido al menos tres meses de servicio activo como lobezno. Estar inscrito en la Asociación y tener la credencial.

II. Espíritu de Lobato

1. Saber de memoria, entender y practicar en la vida los ideales que contienen la Promesa, la Ley, el Lema y las Máximas del Lobato.

III. Conocimiento del lobatismo

1. Saber qué es un Lobato.
2. Conocer la historia de Mowgli.
3. Hacer el Saludo y conocer su significado.
4. Hacer el Gran Clamor.

Lobato de Primera Estrella

I. Preliminar

1. Haber cumplido tres meses de servicio satisfactorio como Lobato.
2. Ser capaz de volver a pasar las pruebas de Parchetierno.
3. Tener la credencial al día.

II. Civismo

1. Conocer cómo está compuesta la Bandera Nacional y el modo correcto de colocarla.
2. Saber cantar el coro y dos estrofas del Himno Nacional.
3. Decir la hora mirando el reloj.

III. Pionerismo

1. Saber hacer los siguientes nudos y mostrar para qué sirven: nudo de rizo y vuelta de escota.

IV. Salud y vigor

1. Dar tres volteretas hacia delante y otras tres hacia atrás.
2. Saltar a pídola sobre otro Lobato de la misma estatura.
3. Recorrer a la pata coja unos 20 metros describiendo un ocho, usando cada pie durante la mitad del recorrido.

4. Lanzar la pelota, primero con la mano derecha y después con la izquierda, de manera que un Lobato situado a diez metros la atrape cuatro de cada seis veces. Atrapar una pelota con una mano o con las dos.
5. Caminar erguido y con buen paso, llevando sobre la cabeza, sin usar las manos, un objeto sólido de aproximadamente un kilo, a lo largo de diez metros; dar la vuelta y volver al punto de partida. Puede usarse una gorra de Lobato.
6. Hacer los siguientes ejercicios tal como se describen en el *Manual de Lobatos*: tocarse los dedos de los pies y flexión de rodillas.

V. Pulcritud

1. Saber por qué y cómo hay que tener limpios las manos y los pies, las uñas limpias y cortadas y los dientes limpios. Saber por qué hay que respirar por la nariz. Ponerlo en práctica.
2. Limpiar un par de zapatos, darles crema y sacarles brillo. Doblar correctamente la ropa y demostrar a Akela que hace todo lo posible por tener limpios y ordenados su dormitorio y el local de la Manada.

VI. Tráfico

1. Conocer las normas de seguridad para andar por las calles de la ciudad.

VII. Germinación

1. Hacer crecer una de estas tres cosas:
    - a) Un bulbo en agua, musgo, arena o tierra.
    - b) Una bellota en agua, musgo, arena o tierra.

- c) Mostaza y berros, guisantes o judías sobre franela.

Lobato de Segunda Estrella

I. Preliminar

1. Haber cumplido al menos nueve meses de servicio satisfactorio como Lobato.
2. Ser capaz de volver a pasar las pruebas de Lobato y de Primera Estrella. Tener la credencial al día.

II. Ahorro

1. Entender lo que significa ahorrar en todas las cosas y ponerlo en práctica; tener ahorrado como mínimo un dólar ganado con tu propio trabajo.

III. Servicio público

1. Ir corriendo, andando o en bicicleta, siguiendo una ruta determinada, con un mensaje de al menos quince palabras aprendido de memoria, y entregarlo correctamente.
2. Saber usar el teléfono y, donde no lo haya, saber dónde y cómo pedir ayuda en caso de emergencia.

IV. Señales

1. Conocer el alfabeto semáforo o el Morse y ser capaz de enviar y recibir despacio palabras sencillas. Si se quiere, pueden usarse banderas pequeñas para el semáforo. Es preferible hacer la prueba al aire libre, a una distancia de al menos unos 50 metros.

V. Pionerismo

1. Saber hacer los siguientes nudos y mostrar para qué sirven: ballestrinque y as de guía.

VI. Habilidad manual

1. Hacer un modelo satisfactorio o un objeto fabricado por ti de principio a fin en madera, metal, cartón, pasta, barro, plastilina u otro material parecido; o un objeto tejido, trenzado o tallado. O bien una colección de al menos ocho dibujos en color, hechos por ti con lápices y pinturas; puedes elegir temas como banderas nacionales, animales, flores, etc., cada uno con su nombre escrito con claridad. No se admiten los modelos hechos con Mecano ni con otros materiales ya fabricados en parte.

VII. Salud y seguridad

1. Saltar a la comba con los pies juntos 30 veces hacia delante y 30 hacia atrás; el propio Lobato puede darle a la cuerda.
2. Caminar sobre un tablón de cuatro metros de largo y quince centímetros de ancho, colocado a cierta altura del suelo.
3. Demostrar cómo se limpia y se venda un dedo cortado y cómo se cubre una escaldadura o una quemadura. Entender el peligro de infección de los rasguños y las heridas.
4. Conocer el tratamiento sencillo del *shock* (no eléctrico). Entender la necesidad de pedir ayuda a un adulto.

VIII. Exploración

1. Usar una brújula para demostrar que se conocen los ocho puntos principales.
2. Preparar, encender y apagar un fuego.

IX. Observación

1. Observar y reconocer tres aves no domésticas, tres árboles y otras tres cosas de la naturaleza que elija el Lobato.