

CONSIGUE LOS OCHO

Artículo publicado en la revista Boys` Life, Sept. 1.985

Lord Baden-Powell de Gilwell, nuestro fundador, estaba en lo cierto! Desde el momento en que él inició el Escultismo, recomendó la Patrulla de ocho Scouts. Este es el tamaño que tengo en mente todos los meses cuando escribo mi columna. Yo tenía 8 en mi vieja Patrulla. Quiero que TU tengas 8 en la TUYA. ¿Por qué?

PORQUE:

Se necesitan ocho Scouts para manejar los detalles que requiere la dirección de una Patrulla eficiente. Ocho Scouts hacen mas fácil los campamentos de Patrulla, y alegres los proyectos y las buenas acciones.

Se necesitan ocho para lograr un desempeño sobresaliente en un evento de Tropa; para formar dos fuertes equipos de media Patrulla para las actividades de Patrulla, y cuatro pares de compinches para trabajar en el adelanto.

Y, de gran importancia para TI, su Guía: dirigir una Patrulla completa de ocho te presentará el reto de llegar a ser la clase de dirigente que deseo que seas! Fue una exigencia como esa, cuando era muchacho, lo que hizo de mi el hombre que he llegado a ser. Así es que entremos en detalles:

1 x 8 UNO OCHO veces. "E pluribus unum" Uno entre muchos. Eso es lo que es una Patrulla: una pandilla de muchachos trabajando juntos y disfrutando juntos de la vida.

JUNTOS - esta es la palabra clave del ESPÍRITU SCOUT. Es la llave de todo lo que sucede en la pandilla.

Poseer cosas JUNTOS - en el sitio de Patrulla, su banderín, el "Tótem", la firma, la llamada o grito de Patrulla.

Crear cosas JUNTOS - en el sitio de Patrulla, en el campamento, recordadas en el cuaderno de bitácora.

Planificar cosas JUNTOS - soñar con hacer grandes cosas; distribuir las responsabilidades en la pandilla.

Hacer cosas JUNTOS - en las reuniones de Patrulla, en excursiones de Patrulla y en campamentos de Patrulla, en actividades de Tropa; trabajando en el adelanto.

Es por hacer cosas juntos que vale la pena principalmente ser una Patrulla de ocho. Tendrán mas diversión en las actividades de Patrulla y mas emoción en los eventos de Tropa. Tendrán mayor seguridad en llegar a ser los ganadores en los juegos y competencias Inter.-Patrullas, si son un fuerte equipo de ocho Scouts decididos. Ocho son también determinantes para una demostración de Scout pericia en una reunión de Tropa o evento del Consejo de Tropa, o en una demostración en la fogata del campamento de Tropa. Y además, naturalmente, una PATRULLA SCOUT DE 8 pude hacer un muy buen trabajo en una Buena Acción de Tropa, o en un proyecto para obtener fondos destinados a la tesorería de la Tropa.

8 x 1 OCHO veces UNO - "Todos para uno - uno para todos". Ocho individualidades, cada una con un trabajo por hacer y una responsabilidad que llevar a cabo, para beneficio de la Patrulla.

EL GUÍA DE PATRULLA -- éste eres tú, trabajando con y para la pandilla, ayudando a cada muchacho a convertirse en un verdadero Scout. El SUB-GUÍA DE PATRULLA te asiste y toma tu puesto en caso de ausencia tuya. El TESORERO cobra las cuotas y diseña los proyectos para que la Patrulla gane dinero. El SECRETARIO maneja los registros de la Patrulla y mantiene al día el cuaderno de bitácora. El INTENDENTE mantiene los equipos de Patrulla en buen estado, listos para excursiones y campamentos. El MAESTRO DE EXCURSIONES busca nuevas rutas para excursiones Y NUEVOS SITIOS PARA QUE LA Patrulla acampe. El MAESTRO COCINERO sabe lo que a los muchachos les gusta comer y sabe como hacer las compras. El MAESTRO DE CEREMONIAS es el levanta ánimos de la Patrulla, que mantiene el alto el espíritu de la Patrulla.

Pero hay mas en esa idea de "uno-para-todos" que la de tener un trabajo en la Patrulla. Cada Scout debe ayudar a que su Patrulla sea una PATRULLA DE PRIMERA CLASE. Esto lo hará llegando a ser él un SCOUT DE PRIMERA CLASE. Confía en el adelanto de tus muchachos, en el que cada uno ayude al otro.

El adelanto es de hecho la responsabilidad de cada muchacho individualmente -- nadie puede hacer su adelanto por él. Pero TU ejemplo, como Guía de Patrulla, es el mayor estímulo al adelanto de un muchacho. Es el "ven" mas que el "anda" lo que cuenta.

4 x 2 CUATRO veces DOS - cuatro equipos de compinches para el adelanto, juegos y competencias, natación y excursionismo.

ADELANTO. En el trabajo de primeros auxilios, dos compañeros se turnan, uno como víctima, otro como principal auxiliante. En el salvamento de vidas, uno hace de "ahogado", el otro es quien lo rescata. En señalización, uno envía el mensaje, el otro lo recibe. En otras pericias, el Scout que pasa una prueba ayuda al otro que no lo ha hecho.

JUEGOS. Cantidades de juegos requieren utilizar equipos de compinches: lucha India de mano, lucha de piernas, pelea de gallos, pelea de perros. Encuentra quien es el "campeón" de la Patrulla haciendo que compitan los ganadores de los equipos de compinches.

COMPETENCIAS. Utiliza los equipos de compinches en competencias de Scout pericias tales como: hervido de agua, quema de cordeles, nudos y orientación.

NATACIÓN. La forma Scout de nadar es por parejas de compinches, cada compinche responsable por el otro. Los dos nadan juntos, se vigilan y ayudan mutuamente.

EXCURSIONES. En las exploraciones, envía a los Scouts en equipos de compinches, para hacer el mapa de una ruta, coleccionar especímenes para una exhibición de muestra naturales, o para encontrar un tesoro escondido.

2 X 2 DOS veces CUATRO - Dos equipos de media Patrulla trabajando significa un mejor planeamiento de las actividades de Patrulla, un campamento mas eficiente, mayor diversión en los juegos, proyectos de Patrulla mas ambiciosos.

PLANIFICACIÓN DEL PROGRAMA. Haz que cada media Patrulla se convierta en un comité que elabore el mejor programa posible para un mes de actividades de Patrulla, bajo techo y a cielo abierto. Los dos comités presentarán sus recomendaciones. Sus sugerencias son discutidas y votadas por toda la Patrulla. Todo el mundo se incorpora a la acción. Las mejores presentaciones se convierten en el programa de la Patrulla.

CAMPAMENTOS. Una media Patrulla es la "cuadrilla de carpas", la otra la "cuadrilla de cocina". Antes de acampar, la cuadrilla de carpas obtiene el consentimiento de los padres, consigue el permiso para utilizar el sitio de acampar, suministra el equipo necesario. La cuadrilla de cocina elabora los menús y compra los alimentos. En campamento, la cuadrilla de carpas levanta el campamento mientras la cuadrilla de cocina se mantiene ocupada cocinando la comida para toda la pandilla. Para el momento en que la cuadrilla de carpas tiene el campamento listo, el cocinero llama : "Vengan a comer!".

JUEGOS. Los equipos de media Patrulla hacen posible poner en escena todos los juegos de relevo que te gusten, en las reuniones de Patrulla y cuando acampes con la Patrulla.

PROYECTOS. Los equipos de media Patrulla son justamente lo adecuado para proyectos avanzados de Scout pericia, tales como los de Pionerismo. Una media Patrulla amarra un lado de una torre de señales, mientras la otra lo hace en el lado opuesto, y los dos equipos juntos terminan el proyecto.

Con una PATRULLA SCOUT DE 8 no hay límites al estímulo y a la diversión que se puede tener.

Así que: **CONSIGUE LOS OCHO!**