

# Los cinco motores del escultismo

Estos son los medios para alcanzar los cinco fines:

- **el interés:** se trata principalmente de técnicas dominadas por los chicos. A pesar de la fuerte competencia que existe hoy día, nuestras actividades permanecerán atrayentes y atractivas cuando se haga un trabajo de calidad;
- **la acción:** bajo forma de juego, para dar rienda suelta a la energía desbordante y a la sed de aventura del adolescente;
- **la responsabilidad:** confiada a cada uno en función de sus competencias, tenga 12 o 16 años;
- **el sistema de patrullas,** que permite utilizar la dinámica de las relaciones entre las patrullas;
- **la Corte de Honor y el Consejo de Jefes,** verdaderos órganos de decisión y de gobierno donde el papel esencial está desempeñado por los JP.

Estos cinco motores se arrastran mutuamente como poleas unidas entre sí por correas: como una polea se atranque, como una correa se corte... todo marchará con mucho menos fuerza o se parará.

## Sistema de Patrullas

*Interés*

*Acción*

*Responsabilidad*

*Corte de Honor*

## EL INTERÉS

El primer motor del escultismo es el interés. Los chicos no hacen escultismo por obligación... sino porque les gusta. Es porque les ha entusiasmado que ha tenido el éxito fulgurante que conocemos.

Pero ¿qué les interesa?, ¿qué les cautiva?, ¿qué les hace moverse? Una observación rápida pero superficial conduce a respuestas múltiples, dando la impresión que existen tantos centros de interés como chicos: tal música, el tenis, el ajedrez, el rock, los grafitis, el rap, el vals, la lectura, y más concreta-

mente, tal autor, un personaje histórico, la bici, un héroe del cine o de la tele, el dinero, los compañeros, el sexo, los juegos electrónicos, las chicas, etc.

El escultismo no tiene vocación de satisfacer todos esos centros de interés. Se dedica a responder a las necesidades fundamentales, esenciales, vitales de los chicos, que corresponden a las tendencias psicológicas profundas de cualquier adolescente. Pero sólo un escultismo verdadero, auténtico, se revela verdaderamente y duraderamente atractivo.

## NECESIDADES FUNDAMENTALES DEL ADOLESCENTE

Recordemos simplemente algunos rasgos esenciales de la evolución psicológica del adolescente:

- El chico tiene deseos de tener su sitio en la sociedad de adultos que ha imitado en sus juegos de la infancia; descubre que se ha convertido en una persona por completo, quiere que se le tenga en cuenta y, por ello, que se le tenga confianza.
- Sus capacidades intelectuales y sus facultades de razonamiento maduran y se profundizan, sus conocimientos se aumentan. Su visión del mundo se amplía. Le conciernen e interesan los problemas sociales, políticos, económicos, morales, culturales, científicos... Es la edad en la que se tiene ganas de rehacer el mundo.
- Tiende a expresar su punto de vista. Éste, en el comienzo de la adolescencia al menos, es muy próximo del de sus padres, incluso si los critica por otra parte. Manifiesta a menudo su opinión de forma agresiva, prueba de un espíritu de contradicción: es un medio de probar que él existe y de afirmar su personalidad.
- Al mismo tiempo, experimenta la necesidad intensa de vivir, de hacer algo bueno, grande, difícil, que será la ocasión de mostrar su fuerza y su valor. Es el periodo en el que se busca la hazaña, en que quiere probarse a sí mismo, medirse y distinguirse en relación a los demás.
- Por eso los héroes tienen un sitio importante, se trate de estrellas del deporte, pioneros del espacio, técnicos, sabios, guerreros, estrellas del cine, santos contemporáneos... El chico sueña con "llegar a ser como" su héroe
- Busca apasionadamente la compañía de los demás; es la edad de las pandillas de colegas, pero también la de amistades profundas. Esa necesidad



intensa de amar y de ser amado, asociada a la emergencia de la sexualidad, le empujará progresivamente a interesarse por las chicas, a soñar con el amor.

• Finalmente, se plantea las grandes cuestiones del destino humano: ¿qué hago yo en la tierra?, ¿Dios existe verdaderamente?, ¿qué voy yo a hacer de mi vida?

El interés del escultismo es justamente que responde a esas cuestiones y necesidades fundamentales.

## RESPUESTAS DEL ESCULTISMO

• **El escultismo se toma al chico en serio:** en todo momento de la vida scout, se le confía misiones, responsabilidades a su medida. Las más grandes, las más exaltantes, son las del JP: es encargado no sólo de las actividades y del material de su patrulla, sino también de los mismos chicos. Es el que es garante, a través de la Corte de Honor, de la buena marcha de la tropa. Son otras tantas ocasiones de ejercer su espíritu crítico y su juicio. El sueño se convierte en realidad: hay una patrulla que construir, que hacer ganar, un espíritu scout que desarrollar, chicos que hacer crecer, servicios que prestar alrededor de sí. El escultismo es un medio real de transformar el mundo..., y el actor... es el chico mismo...

• **El escultismo cree su palabra:** es la palabra dada la que cuenta: aquélla que el scout da el día de su Promesa, los compromisos que hará a lo largo de su vida scout. La regla de juego es, ante todo, confiar en él y, para él, merecer sin parar esta confianza.

• **El escultismo propone aventura y acción:**

- mediante actividades en plena naturaleza que exigirán valor, sentido del esfuerzo, superación de sí;
- mediante el empleo de técnicas que le permitirán probar su valía, confrontándole, de diversas maneras (campismo, orientación, descenso de ríos, etc.) con la naturaleza, terreno ideal de aventura, donde las carencias, las aproximaciones, son rápidamente puestas en evidencia y sancionadas;
- mediante actividades que se desarrollan siempre de forma activa: el juego.

• **El escultismo favorece las amistades verdaderas:** la patrulla responde al deseo de vivir con compañeros de su edad. Cuando se pregunta a adultos, se da uno cuenta de que lo que más les ha marcado en el escultismo, es el

espíritu de amistad, el ambiente que reinaba en su patrulla. El esculptismo ve nacer y florecer amistades verdaderas, puras, sólidas... que a menudo duran toda la vida. El descubrimiento de estas amistades fraternas permite recolocar en su sitio el interés por las chicas; el dominio de los instintos y deseos sexuales se hace posible por el descubrimiento de la vocación del hombre al amor verdadero.

- **El esculptismo propone ejemplos a su medida:** el JP para el aspirante, el jefe de tropa para el JP, son ejemplos de hermanos y hombres mayores, que construyen su vida sobre roca y, que el chico, en ese tiempo de incertidumbre y de duda, tiene deseos de imitar.

- **El esculptismo propone un ideal de vida:** marchar, toda su vida, tras los pasos del que es el Camino, la Verdad y la Vida...

El interés del esculptismo desaparece si no se muestra capaz de responder a esas necesidades fundamentales. El jefe debe velar por mantener el carácter atractivo del esculptismo que practica en su tropa; esto supone una aplicación rigurosa y completa del método, pero además un esfuerzo permanente de renovación y de adaptación.

#### ESCUPTISMO ATRACTIVO = ESCUPTISMO AUTÉNTICO

Éstos son algunos puntos sobre los que se debe prestar una gran atención:

- **Responsabilidades amplias y reales:** las responsabilidades dadas a cada chico, en particular las del JP, deben ser efectivas y no corresponder a títulos vacíos, destinados a divertir a la galería. La autonomía de las patrullas, la plenitud de responsabilidad de los JP en su patrulla y en la dirección de la tropa mediante la CDH, son esenciales para asegurar un interés permanente; la patrulla, la tropa deben ser el asunto de los chicos antes de ser el vuestro...

- **Avanzar, siempre avanzar:** la Palabra dada el día de la Promesa debe madurar al mismo tiempo que el chico envejece. Un scout no es scout más que si no hace nada a medias y va hasta el final de sus responsabilidades; no dejarle que se pare en el camino, lo sabéis bien, que el que no avanza, retrocede, efectivamente. Ofrécele siempre medios de asumir su compromiso: las pruebas de clase constituyen etapas naturales de la progresión; todo scout debe llegar a ser scout de primera clase; si se contenta con la segunda, según las palabras de BP, no es más que un scout de... ¡tercer orden! Las especialidades y las especialidades mayores, la investidura Raider, son otros medios adaptados a las competencias y posibilidades de cada uno.



• **¿Aventura? ¿Cuál aventura?**

Si para los chicos de 12 o 13 años, montar la tienda, hacer fuego, seguir una pista realizada con flechas de madera, constituyen una aventura real, ya no es lo mismo al final de dos o tres campamentos de verano, o si la media de edad de la patrulla es elevada. El papel del JT es el de renovar las actividades para proponer a sus chicos aventuras reales. Los Scouts de Europa hoy proponen una amplia paleta de posibilidades: campamentos scouts clásicos, pero también especialización (escultismo marino o escultismo náutico), cualificación en el marco de las patrullas cimbras, son tantos los medios a vuestra disposición para renovar periódicamente el juego scout y mantener el interés.

• **La ley scout**

La amistad verdadera no puede florecer sino en una patrulla en la que reine el espíritu scout, respondiendo así a la sed de pureza y de ideal del adolescente. Una patrulla en la que se vive a gusto, donde uno se siente feliz y contento, no puede ser sino una patrulla donde la ley y el espíritu scout son la regla de juego indiscutible, donde el espíritu de servicio es lo cotidiano.

• **Un jefe que camina delante**

El jefe no puede ser un ejemplo si no camina él mismo, si no es una “ley scout viviente” como lo pedía el Padre Sevin. Él mismo profundiza su propia Promesa preparando su Partida Rover. Ejerce su autoridad de jefe en la caridad, la confianza y la humildad. Es un testigo vivo del ideal scout.

• **Cristo... en la Ruta, y no a un lado...**

Demasiados jefes se contentan con “actividades religiosas” o con un comportamiento religioso que parecen artificiales y adosados a la vida de los chicos. Esta actitud recuerda a la de los fariseos del Evangelio, para los que “parecer” cuenta más que “ser”. El mismo jefe debe profundizar su conocimiento, su trato frecuente con Cristo mediante la oración, convertirse, para poder compartir verdaderamente con los chicos su experiencia personal. El escultismo debe permitir el descubrimiento de Jesucristo, verdadero Dios y verdadero Hombre que acompaña con ternura y fidelidad a cada uno de ellos por la Ruta de la vida. Da puntos de apoyo para avanzar en este descubrimiento: vida fraterna, servicio gratuito, vida de oración, lectura del Evangelio, celebración de la Eucaristía, etc.

**CONCLUSIÓN**

A cada uno le corresponde ahora preguntarse: el escultismo que se vive en mi tropa, ¿responde a las necesidades fundamentales de mis chicos? ¿Qué hacer, qué cambiar, qué mejorar en mi tropa para vivir un escultismo auténtico, un escultismo que apasione a cada uno de ellos?



## LA ACCIÓN Y EL JUEGO

### 1. DE LA INSTRUCCIÓN A UNA EDUCACIÓN POR LA ACCIÓN

Los niños americanos no son sabios. Obvio. Pero esta constatación está propiciando la adopción de una metodología aplicada a unos niños que, según un cierto análisis, padecen un mal que se manifiesta en la falta de atención en clase, en inquietud y en nerviosismo; algo que preocupa bastante a sus maestros. Para reconocer este fenómeno como una discapacidad escolar, como algo anormal de lo que hay que ocuparse, se creó una poderosa asociación. Su publicidad decía así: “Vuestro hijo es distraído, impulsivo, desordenado, soñador; cuidado, puede tener un desorden neurológico llamado ADD (Attention Deficit Disorder = desorden de déficit de atención)”. A partir de ahí, varios médicos comenzaron a recetar píldoras de ritalina (rubifen) (que actúa como una droga, sólo prescrita en hospitales en países como Francia), con el riesgo de convertir a nuestros pequeños “boys” en apáticos y médicamente dependientes.

Esta pequeña historia (asombrosa) nuestra cómo los adultos, a menudo, se equivocan al valorar la naturaleza y los deseos de los jóvenes. Tras una treintena de horas de clases a la semana, sin contar los deberes, no tienen apenas tiempo de gastar su energía vital, si no es sobre los bancos del colegio. Por esta forma de agitación, incorrecta desde luego, los adultos concluyen que muchos jóvenes presentan desórdenes neurológicos, sin que nadie repare en la posibilidad de que tal actitud quizá es debida a un sistema educativo poco o nada adaptado al educando. Las constataciones realizadas por Baden Powell a comienzos del siglo XX, continúan estando vigentes; instruir no es educar, y además no responde a la necesidad de actividad y de juego que tienen los muchachos. A pesar de haberse introducido disciplinas con trabajos manuales, la escuela de hoy apenas ha mejorado, estando todavía más centrada en rellenar las cabezas que en educar personalidades.

El esculatismo, como pedagogía activa, pasa la acción al primer plano de sus métodos de educación, respondiendo a la necesidad vital que tienen los jóvenes de agotarse. A pesar de esto, algunas tropas son apáticas, tras instalarse en la rutina; el jefe es el que actúa, ocupando el lugar de los jefes de patrulla, los scouts pasan a ser espectadores, sufriendo el programa que ha guisado su jefe; las pruebas de clase se pasan si fueran exámenes, etc. ¿Quién despertará su imaginación para que se entreguen a la aventura scout? Sin acción y sin juego, el esculatismo se muere: reír, jugar, actuar, esto es lo que le gusta a los chicos; este es el mejor apoyo pedagógico.



## 2. EL JUEGO ES LA ACTIVIDAD NATURAL DEL NIÑO

La conducta de un niño siempre es más o menos inestable, pues no está apoyada sobre un objeto o una regla como la del adulto. El niño no tiene trabajo; puede jugar y soñar. El acto natural por excelencia de este pequeño hombre es el juego.

El niño juega con naturalidad, por puro placer, sin otra consecuencia u objetivo que la alegría del momento que está disfrutando: es para él una actividad gratuita, en la que sólo cuenta la alegría efímera.

Pero, no nos equivoquemos; que sea gratuita, no quiere decir que sea insignificante, como pueden creer algunos adultos. Si el juego le gusta, el joven se entregará por completo a él; pondrá toda su atención en él.

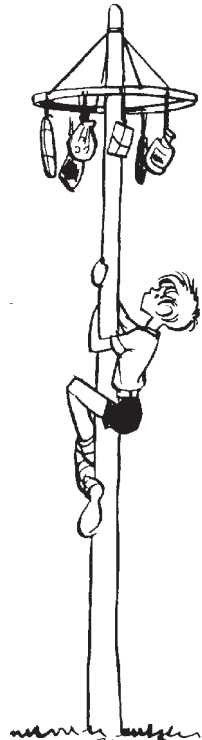
A menudo, el niño imita al adulto con su juego. Y si para el adulto el juego está en el plano de la diversión, para el niño es un tema muy serio: en él utiliza su saber, su agilidad, su coraje. El niño quiere afirmarse jugando; avanzar hacia ese adulto en potencia que siente en su interior.

Si bien el niño pasa mucho tiempo jugando sólo, es necesario que también lo haga con otros niños, tanto para reírse con ellos, como para medirse con ellos.

En definitiva, el joven busca el juego por variadas razones:

- reír y divertirse
- estar con otros
- mostrar sus capacidades y superarlas
- agotarse
- descubrir cosas y lugares nuevos.

Al comienzo de la adolescencia, el juego tiene su importancia. Pero para los chicos de 15/16 años, este entusiasmo por el juego se transforma un poco, y se convierte en una pasión por actuar, por vivir aventuras en las que pueda dar lo máximo de sí mismo. El juego le permite afirmar su autonomía de cara a los adultos, imitando a aquellos a los que él ha elegido (sus héroes); cuanto más difícil sea el juego, mayor será el interés del joven. En un juego simple, lo que motivará



a un adolescente, es ser responsable de un equipo y dirigirlo para hacerle jugar bien y ganar. A esta edad, ¡la aventura más bella es actuar a la cabeza de una patrulla scout!

### 3. EL JUEGO ES UN MOTOR DEL ESCULTISMO

En el contexto de la pedagogía activa que es el escultismo, los demás motores (cuatro) están para provocar la acción (interés), dar responsabilidades en las tareas asignadas (responsabilidad), decidir qué aventuras vivir (Corte de Honor) y organizarse para desarrollar las actividades scouts (sistema de Patrullas).

El escultismo es una actividad llena de entusiasmo. El scout aprende a través de la acción y del juego. El jefe debe concretar (traducir) constantemente los cinco fines en actos y en juegos; el juego es un medio necesario para alcanzar los cinco fines. Así un juego siempre se prepara en función de los fines perseguidos, y no como un divertimento solamente.

Pero para enlazar el juego con la vida, se deben poner en práctica en él, con mayor asiduidad, componentes de la propia vida. Un pequeño juego permite practicar una técnica y una regla simple (como en el caso de un juego de pista, un juego de kim, etc.). La técnica no se improvisa, mientras que la regla no se discute. Aunque sea sencillo, un juego siempre tiene una meta que alcanzar, un desafío que conseguir, una referencia válida para todos. Es una prueba que prepara para otros grandes juegos que requerirán más técnicas, la organización de la patrulla, y espíritu scout como regla permanente del juego scout.

El espíritu de juego se educa a través del respeto constante de la ley scout. Es por lo que el tema del juego siempre debe estar en sintonía con los fines buscados, y no favorecer o propiciar comportamientos contrarios a la ley scout. Debe, por tanto, integrarse de forma natural en la vida cotidiana de la tropa, de la patrulla. Pero, desgraciadamente, hay hábitos contrarios al método scout que están fuertemente anclados en algunas tropas: un juego es lo más si se hace de noche, entre las 2 y las 5 de la madrugada, si se coge a los más fuertes para que desconcierten a los más pequeños (con el riesgo de desestructurar a la patrulla), o si el efectos sorpresa es total (con lo que ningún scout sabrá ni el objetivo del juego ni cuál es su papel en él).

Un muchacho quiere formar parte de la tropa para participar conforme al gran juego que es el escultismo. Su primera aventura consistirá en vivir como scout en una patrulla. Todas las actividades y los juegos estarán dirigidos a





procurar y respetar esta vida de patrulla. Esto es lo que les gusta a los scouts y lo que les hace crecer; más incluso que grandes juegos más o menos esotéricos en los que los jefes e invitados para la ocasión parecen divertirse.

El jefe se servirá del juego y de la acción como acicates pedagógicos. Tiene en ellos un magnífico observatorio para conocer a los chicos y medir su progresión real:

- Organizando actividades y juegos, el jefe reflexionará la manera de presentar la realidad a los muchachos, que dificultades, no arriesgadas (peligrosas), les va a plantear a los chicos para que progresen, o qué preparación les va a pedir a las patrullas.
- Durante el juego, el jefe debe permanecer algo distanciado para ver que reacciones o no se dan en los scouts, ya que, mientras juegan, los chicos se entregan totalmente, quitándose la más cara y mostrándose verdaderamente como son.
- Al final del juego, el Jefe de Tropa apunta sus observaciones, sus conclusiones prácticas sobre cada patrulla, sobre cada chico. No debe olvidar terminar el juego con la tropa y en Consejo de Jefes: para los scouts no debe haber ninguna duda sobre el ganador. Juegan para ganar; para ellos es algo serio, ya que tienen un agudo sentido de la justicia.

#### 4. EL PROGRAMA DE JUEGOS

Si el juego es un importante motor pedagógico, el JT debe entonces prever y planificar los juegos en función de los objetivos marcados para la tropa. Deberá realizar un auténtico programa de juegos adaptado a esos objetivos y a los proyectos decididos por la CDH.

Como resorte educativo, el programa de juegos es progresivo, y por tanto, copiado sobre el programa del año. El programa de juegos es casi sinónimo de programa del año. Desde luego, una parte difícil del trabajo del JT consiste en poner en marcha su imaginación para proponer ejemplos de juegos de patrulla a los jefes de patrulla, e ingeniar juegos de tropa progresivos. En un ciclo de seis semanas, todos esos juegos de patrulla o de tropa convergerán en la actividad de fin de ciclo: una gran juego, una aventura, un concurso entre patrullas, un desafío que realizar, el campamento de verano, ...

Así mismo, el gran juego del campamento de verano debe ser el resultado de un trabajo preparatorio que, para los chicos, debe ser, como mínimo, de seis semanas. El buen espíritu que debe reinar en el juego y las técnicas que se emplearán en él, no se improvisan; un gran juego es exitoso en la medida en que ha sido bien preparado por los scouts.



Si la preparación de los scouts debe ser seria, todavía más seria será la del jefe. Para preparar bien el juego, su aventura, necesitará al menos seis semanas, en las que presentará el objetivo a los jefes de patrulla, los motivará sobre el tema decidido en la CDH de comienzos de ciclo, y les dará una lista de pruebas técnicas que deberán trabajar (librito de clases y especialidades).

Da pena ver cuántos jefes de tropa no han entendido esta pedagogía de la acción y del juego. El JT recibe a los scouts como si fueran alumnos ante un examen, con jornadas especiales dedicadas al paso de pruebas en las que se examinan oralmente a los chicos y se firman pruebas a brazo partido. Ninguna prueba debería pasarse en una habitación, como en un examen: las pruebas han sido concebidas para ser superadas sobre el terreno, en una actividad, durante un juego. El jefe realiza una lista de pruebas repartiéndolas en relación con los cinco fines, y respondiendo a los objetivos del ciclo; da esta lista a los jefes de patrulla con antelación; **después traduce las pruebas en juegos, en actividades y en aventuras** que se vivirán en patrulla o en tropa. Las pruebas se firmarán al término de estas actividades. El programa de juegos es, en consecuencia, la traducción en acciones del nivel de progresión de los scouts. Incluso las pruebas religiosas están previstas para pasarse de la misma forma; son significativas de una fe vivida, de una experiencia de vida cristiana, de una relación personal con Dios, y no una simple catequesis. Lo que convierte en atractivas las pruebas y la técnica, son el juego y la aventura.

Preparándolo, el jefe se mete en la piel del chico y se toma en serio el juego. Cada detalle es importante para el éxito del juego. Integrado en el programa del año, el programa de juegos, también se deberá adaptar a cada patrulla en función de los objetivos de progresión marcados: a cada patrulla, su justa dosis para el juego.

El programa de juegos se puede integrar en el programa del año de la siguiente forma:

Para 6 semanas

## CDH

### Objetivos:

- trabajo sobre la ley
- nivel técnico a alcanzar por patrulla

### Lista de pruebas

Motivar a los jefes de patrulla: presentar el tema contando una historia real



## CDJ

### Preparación

El JT proporciona a los JJPP los medios para preparar a la patrulla: ejemplos de juegos de patrulla, ejercicios de preparación, tipos de actividades de patrulla.

## Patrulla

Juegos y actividades con la patrulla

**Actividad de tropa:** aventura, gran juego, concursos, desafíos, preparados por los responsables de la actividad de tropa al finalizar el ciclo de 6 semanas.

## CDJ

Balance, resultados. ¿Quién ha ganado? ¿Por qué? ¿Cómo jugar mejor en el futuro? ¿Respeto de la ley?

## 5. PARA TERMINAR, Y A PESAR DE INSISTIR...

El JT debe hacer un constante esfuerzo por anticipar las actividades de tropa, por hacer los juegos y actividades atractivos para los scouts, pues estos se cansarán pronto de las actividades improvisadas en el último momento, lo que provocará entonces instalarse en la rutina, primera causa de la falta de chicos o, incluso, de su abandono de la tropa.

La acción es lo primero para los scouts. Por ello el JT debe traducir constantemente los fines pedagógicos a actividades y juegos apasionantes.

Esta fue una de las intuiciones geniales de Baden Powell, que le llevó a escribir un libro de 300 páginas. "Escultismo para muchachos" es una sucesión de historias o anécdotas para suscitar el interés por actuar; con numerosos tipos de actividades de exploradores, con consejos técnicos nada complejos, con multitud de ejemplos, de juegos y de ejercicios (¡cerca de 200!) para ponerse en acción, más que de tratar de enseñar la técnica mediante una instrucción escolar.

Un sólo capítulo de este libro puede darle a un JT inexperto, una buena idea sobre la forma de poner en práctica su programa de juegos:

### **Fogata núm. 12: Rastreo (13 páginas)**

- 4 historias de rastreos de Pieles Rojas y de marchas siguiendo pistas, con el fin de captar la atención.

- Por qué seguir pistas y ejemplo de utilidad para los cazadores.
- Explicaciones técnicas, consejos, croquis sobre el estudio de pistas de hombres y de huellas de animales, entrecortadas con una decena de anécdotas e ilustraciones.
- 4 juegos scouts.
- 11 ejercicios prácticos para entrenarse.

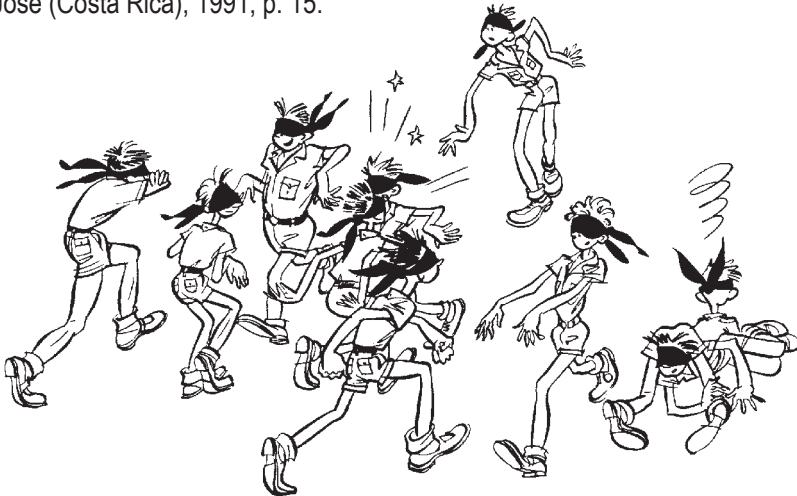
Y todo el libro está lleno de ejemplos como este, que empujan hacia la acción y el juego. No se debe al azar; Baden Powell quiso educar a los jóvenes a través de la acción y del juego:

¿Cómo formar al muchacho? Parece difícil, pero no lo es:

*“Para un extraño, el escultismo debe parecer, a primera vista, una cuestión muy complicada, y es probable que más de algún hombre por ahí pospuso indefinidamente tratar de llegar a ser Jefe de Tropa, al considerar el gran número y variedad de cosas que tendría que saber, según él, para poder adiestrar a los muchachos. Pero no le parecería tan fiero el león como lo pintan, si nuestro hombre fijara su atención en los siguientes puntos:*

1. El objetivo del escultismo es muy sencillo
2. El jefe de tropa transmite al muchacho el ansia y deseo de aprender por sí sólo, sugiriéndole actividades que le sean atractivas, y que desempeñará hasta que experiencia le diga que están bien hechas (para sugerencias de esas actividades consúltese la obra “Escultismo para muchachos”).
3. El jefe de tropa trabaja por medio de sus jefes de patrulla.”

Baden Powell, *Guía para el Jefe de Tropa*, Ed. Scout Interamericana, San José (Costa Rica), 1991, p. 15.



## LA RESPONSABILIDAD

Todos conocéis esta frase de B.P. de su *Guía para el Jefe de Tropa*: “Dar responsabilidades es la clave del éxito con los muchachos, sobre todo con los más inquietos y difíciles. El sistema de patrullas tiene por objeto dar verdaderas responsabilidades a la mayor parte de los muchachos, con el fin de desarrollar su carácter”. Y en otra parte de la misma obra dice: “Mostrad al muchacho mediante hechos, que lo consideras como un ser responsable; encárgale una función temporal o permanente, y espera de él que sea fiel a esta función”.

En la aventura scout, cada chico debe notar que se confía en él, y que es útil para los demás. Y esto lo descubre por el ejercicio de responsabilidades.

- Un muchacho que ve cómo se le confían responsabilidades que están fuera de lo común.
- Hace equipo con otro scout, al que él elige: su segundo.
- Cada chico de la patrulla, según su edad y su nivel, desempeña una misión para la patrulla. Puede tratarse de misiones puntuales, confiadas durante un juego, una salida. O puede tratarse de tareas más generales: los Puestos de Acción.