

# PARA TI, JEFA DE PATRULLA

Manual de la jefa de patrulla  
traducido del libro original francés  
**“Pour toi CP”**

ASOCIACION ESPAÑOLA GUIAS Y SCOUTS DE EUROPA

## PERTENECE A :

Nombre : .....

.....

Dirección : .....

.....

Teléfono :.....

Fecha de nacimiento : .....

Unidad : .....

Distrito : .....

## INTRODUCCIÓN

Ser JP, es una responsabilidad que tu aceptas con todo tu entusiasmo, toda la llama de tus quince años. Es una aventura exigente y bella :

\* Exigente porque no siempre es fácil y porque , para entrenar a las demás , debes aceptar progresar, debes querer crecer. No temas los fracasos, pequeños o grandes.

\* Bella porque para las demás te darás a ti misma, tu tiempo, tu corazón. Y así serás feliz, plenamente.

Estás llena de ideas, quizás también llena de interrogaciones o, en el fondo de ti misma, un poco inquieta...

Que este librito te ayude en tu misión.

## SUMARIO

Introducción

### I- JP día a día

- Tu investidura
- La corte de honor
- La alta patrulla
- La oración de las jefas
- La ley scout
- Tu progresión personal
- Lo que BP decía a las JP
- JP hoy, fuego mañana

### II- "Tu" patrulla

- Las tradiciones de patrulla
- Reclutar
- Tu subjefa
- Acogida a las nuevas y lobatas
- Conocer las guías
- El acatamiento
- La promesa
- La progresión personal de las guías
- Repartir las responsabilidades
- Puestos de acción
- Construir actividades a lo largo del año
- El consejo de patrulla
- Orar en patrulla
- La acampada
- Cuenta atrás
- El juego, los juegos
- La exploración
- Salud
- Seguridad

### III- Útiles de trabajo

- Clasificador de JP
- Ficha individual
- La progresión de un vistazo
- Cuadrícula de organización de una actividad
- El sistema de alerta
- El material de patrulla
- Distintivo y mantenimiento del material
- Las finanzas de patrulla
- 8 reglas de oro
- 8 máximas

## CAPITULO I

### JP DÍA A DÍA

Hete aquí como jefe de patrulla.  
Tu jefa te ha designado como JP de ...  
Te ha dado una responsabilidad :  
entrenar a tu patrulla en el juego scout.  
Te ha confiado una misión :  
Hacer crecer a tus hermanas guías.

#### **Ya eres jefa**

Has aceptado esta carga que tu adivinas  
a la vez entusiásmate y difícil.  
Has dicho sí, un sí para vivir todos los días.

#### **No estás sola**

Tus jefas y las demás JP están ahí para ayudarte,  
tu subjefa también, desde luego.

Progresáis juntas.

Cristo te ha llamado para ser "guardiana de tus hermanas guías" :  
ponte en sus manos,  
te dará fuerza para ir adelante.

Una aventura única se te ofrece : ¡juégala con todo tu corazón!

## **TU INVESTIDURA**

En la confianza que se te da, estás decidida a responder de tu espíritu scout, tu sentido del servicio y tus competencias.

Has aceptado lanzarte a esta bella aventura. Prepárate entonces para tu investidura, que tendrá lugar en los tres meses siguientes a tu entrada en funciones.

## **CEREMONIAL DE LA INVESTIDURA**

JCía : Te he designado como jefe de patrulla. La CDH aprueba esta elección. ¿Estás dispuesta a dar ejemplo en todo?

JP : Sí, jefa.

JCía : ¿A guiar a tu patrulla con bondad y humildad ?

JP : Sí, jefa.

JCía : ¿A observar y hacer observar la ley Guía y los principios del escultismo europeo ?

JP : Sí, jefa

JCía : Sé, pues, considerada de ahora en adelante como una jefa de patrulla responsable ante Dios de las guías de la patrulla ..... , de la que tomas la dirección. (totem de la patrulla).

JP (saludando) : Te doy las gracias, jefa, y te prometo obedecerte fielmente, ayudarte con todas mis fuerzas en la dirección de la compañía, ayudar en todo a mis hermanas guías de la patrulla ..... de la que Nuestro Señor me hace hoy jefa y guardiana.

La Jefa le pone el cordón blanco (las dos bandas deben estar cosidas previamente en su sitio) y el banderín de patrulla. La nueva JP saluda a la Jefatura, después vuelve a su sitio. Se coloca entonces frente a su patrulla y recibe el acatamiento de sus Guías.

La ceremonia se realiza como para el acatamiento individual de las nuevas, y el texto es el mismo (ver acatamiento a la JP).

Dice después : **PODÉIS CONTAR CONMIGO.**

La ceremonia termina con la Oración de los Jefes de Patrulla.

## **Algunas pistas para reflexionar**

### **DAR EJEMPLO**

No ordenes : ¡invita, propón, anima e impulsa!

### **DULZURA**

No confundir con blandura. Aquí se trata de afabilidad, paciencia. Sé fuerte para ser dulce.

## **HUMILDAD**

Sé lo que eres, no te pongas máscara. Desconfía del falso orgullo que te hará declarar o pensar "Ya he adquirido la humildad".

## **LA LEY Y LOS PRINCIPIOS**

Familiarízate con ellos cada día, son tu regla del juego : Enseña a las guías a amarlos y a vivirlos.

## **RESPONSABLE**

Tu eres aquella a quien no es necesario repetir, aquella, de la cual, la jefa sabe que las actividades están siempre preparadas, la que observa las reglas de seguridad ..... la que juega el juego a fondo.

## **AGRADECER**

Con tus palabras y tu sonrisa, das las gracias por la confianza que se te da. Agradece también con tus actos, con tu voluntad y tu perseverancia.

## **AYUDAR A LA COMPAÑÍA Y AYUDAR A TUS HERMANAS GUÍAS**

Tu misión es doble :

\* Ser parte componente en la corte de honor

\* Estar a la cabeza de tu patrulla.

## LA CORTE DE HONOR

En la corte de honor, ayudas a tu jefa con tu esfuerzo en el gobierno de la compañía. La CDH se reúne a lo largo del año, es el lugar y el momento que se da a las JP y a la jefa para lanzar proyectos, tomar decisiones y hacer balance. Así, con tu puesto en la CDH eres responsable no solamente de tu patrulla, sino también de la marcha de la Compañía entera.

### *Ante la fecha prevista para la CDH*

- \* **Reflexiona** sobre cada punto del orden del día enviado por tu jefa.
- \* **Pon al día** los balances de las últimas actividades de patrulla.
- \* **Anota** tus ideas y tus observaciones.
- \* **Recopila** todo eso en un momento de oración.

### *Durante la CDH*

- \* **Participa** dando tu opinión.
- \* **Escucha** la de las otras.
- \* **Toma** notas.

### *Tras la CDH*

- \* Con tu subjefa, **Encuentra los medios** adecuados a tu patrulla para poner en práctica concretamente las decisiones que han sido tomadas.
- \* **Prevé** lo que hay que decir o decidir en consejo de patrulla.

### **Algunos consejos :**

Sé siempre positiva y constructiva.  
Evita los apartes y las digresiones.  
No esperes a que una dificultad se agrave para buscar una solución. Habla de las cuestiones que te planteas y exprésate con claridad y benevolencia; no pienses "traicionar" a tu patrulla hablando de los obstáculos que te encuentres. Al contrario, es la única manera de hacerla crecer.  
Desconfía de los malentendidos, semilleros de ilusiones y de amargura.  
Sé leal y franca.

### **LA CDH** (pequeño esquema)

#### \* **¿Quién?**

- Todas las JP y la JCía.

#### \* **¿Dónde?**

- En la naturaleza si es posible, como toda actividad guía. Si no, en el local o en casa de una u otra de las participantes.

#### \* **¿Cuándo?**

- Al menos una vez al mes.

#### \* **¿Cómo?**

- con organización (orden del día, decisiones claras ...)

- con puntualidad

- de uniforme

#### \* **¿Qué?**

- Balance de las actividades pasadas y objetivos que derivan de ellos.

- Grandes proyectos (preparación, organización, balance) y entusiasmos que les acompaña.

- Vida "cotidiana" de la compañía y perseverancia que necesita.

## LA ALTA PATRULLA

Esta patrulla está compuesta por la jefa, las JP, las asistentes y las subjefas.

### Una patrulla

- \* Puede tener su totem, su divisa, su santo patrón, su libro de oro, su canto ...
- \* Tiene desde luego sus actividades, su historia, sus recuerdos.

### Su especificidad

Su existencia es limitada en el tiempo. Durante una actividad de patrulla o de Cía, la AP no existe como tal.. Cada JP y SP ha reunido su patrulla. La AP está al servicio del sistema de las patrullas; no es un grupo de "mayores" que se desmarca de las "pequeñas".

### "Nada a medias"

Esta debería ser la consigna de toda AP. La AP vive, pues, a fondo, plenamente : la ley guía, el estilo guía, las técnicas guía. Tras una actividad de AP, volverás llena de dinamismo y de ideas; querrás transmitir a tu patrulla todas las riquezas descubiertas.

### Calendario

Un ritmo de actividades bastante sosegado. Al trimestre : una actividad larga ( fin de semana o mini-acampada) y dos reuniones (con el consiliario religioso o un especialista de tal o cual técnica).

### Las actividades

Las actividades de AP permiten una progresión rápida en las técnicas guía. El alto nivel adquirido os impulsará a vivir en patrulla un guidismo... ¡de calidad!

### Algunos ejemplos

- \* Una exploración en ciclomotor ... aventura muy bien preparada.
- \* Un fin de semana con un-a especialista en ensamblajes que os hará familiares los ensamblajes en espiga ... fin de semana en el que podréis asimismo fabricar un oratorio en "kit" o taburetes para el "cubil" de las lobatas...
- \* Un fin de semana "expresión" al término del cual cantaréis con todo vuestro corazón

para las personas mayores de la casa de retiro que os ha ofrecido su parque para acampar.  
\* Un retiro en una abadía, con vuestro CR, durante el cual viviréis al ritmo monacal y profundizaréis en un tema elegido en común.

*Lugar de una formación muy densa, la AP es el complemento de la CDH. Con lo que en ella des y recibas, ¡guiarás a tu patrulla al fin del mundo!*

## LA ORACIÓN DE LAS JEFAS DE PATRULLA

*Señor Jesucristo  
que, a pesar de mi debilidad,  
me has escogido para ser jefa y guardiana  
de mis hermanas guías,  
haz que mi palabra y mis ejemplos  
conduzcan su marcha por los senderos de tu ley,  
que sepa mostrarles tus huellas divinas  
en la naturaleza que has creado,  
enseñarles lo que debo  
y conducir mi patrulla de etapa en etapa hasta Ti,  
oh Dios,  
en el campamento de la paz y la alegría  
donde has montado tu tienda y la nuestra para toda la eternidad.*

*Amen*  
**(Padre Sevin)**

### Señor Jesucristo

que, a pesar de mi debilidad, me has escogido	Tienes cualidades reconocidas, comprobadas. Por tanto, ser JP no es un deber. Has sido elegida por la JC y, a través de ella, por Cristo. Tus debilidades existen; pero no importan : has sido elegida. Mt 9, 9 - 13
para ser jefa	Medita Jn 13, 13 - 15
y guardiana	Tu velas atentamente por cada una de tus guías. Ez 3, 16 - 21
de mis hermanas guías,	Cada una es única. Tenlo presente a menudo. Debes hacerte cercana, hermana de cada una. Lc 10, 29 - 37

haz que	No eres tú, sino Cristo, quien actúa a través de ti. Esté disponible a su acción en ti. Déjale hacer. Ga 2, 20.
mi palabra y mis ejemplos	Tu palabra te compromete : tiene la gravedad de la palabra de un jefe. Se puede contar contigo. Pero acepta reconocer tus errores cuando te equivoques. Sé capaz de pedir perdón a Cristo y a tus hermanas. Mt 5, 37.
conduzcan	Conducir es educar, hacer crecer. Tu autoridad es servicio si permite a las guías que te son confiadas ser ellas mismas y avanzar. Tu vida es ejemplo para ellas : eres observada más de lo que tú piensas. Lc 15, 4 - 7. Jn 10, 1 - 15.
su marcha por los senderos de tu ley,	“Nuestra ley hace vivir el evangelio”. Si es la ley guía la que juegas en patrulla, habrás ayudado a tus hermanas a caminar en pos de Cristo. Mt 5, 1 - 12.
que sepa mostrarles tus huellas divinas en la naturaleza que has creado,	Desarrolla el “sentido de la admiración” en cada una de las guías, a fin de que, descubriendo la creación, aprendan a conocer a Dios creador. Mt 6, 25 - 34.
enseñarles lo que debo	Serás capaz de dar tu alegría de ser guía y de aceptar cada vez más la voluntad de Dios.
y conducir mi patrulla de etapa en etapa	Que no vaya demasiado deprisa la progresión de tu patrulla y de cada una de tus guías. En toda educación hay etapas; no te asustes de los fracasos. también son portadores de gracia. Lc 22, 31 - 34.
hasta Ti , oh Dios,	La marcha de la patrulla tiene una dirección, un objetivo, una meta: el Señor. Filip. 3, 12 -14.
en el campamento de la paz y de la alegría donde has montado tu tienda y la nuestra para toda la eternidad.	Se nos ha prometido la vida eterna, que es el objetivo definitivo de nuestro bautismo. La recibiremos en el paso - la pascua- de nuestra muerte, y contemplaremos por la acción de la gracia, a Aquel que nos ama desde siempre.

**Padre Sevin**

Repetirás a menudo estas palabras, llevando a cada guía de tu patrulla ante el Señor. Le pedirás, en una oración a menudo renovada, la fuerza de ser la JP que Él desea.

Emplea las referencias dadas para arraigar tu oración de jefa en el Evangelio.



## LA LEY GUÍA

Párate a menudo para avivar en ti la sed de poner la ley guía en el centro de tu vida. Esta ley es concreta, viva, te invita al esfuerzo y tu la has escogido libremente el día en que has pronunciado tu promesa. He aquí algunas pistas para ayudarte a reflexionar.

### 1- La guía pone su honor en merecer confianza

- \* No burlar la confianza ; responder plenamente a lo que se espera de mí.
- \* Tener relaciones simples; saber confiar las inquietudes que me preocupan.
- \* Responder a la confianza con confianza : delegar, confiar...
- \* "Se podrá contar con mi palabra de guía".
- \* Nada bello o grande se podrá construir sin confianza : confianza en Dios, en ti, en los otros. Crear la confianza en torno de ti es una misión de cada día.

### 2- La guía es leal a su país, sus padres, sus jefes y sus subordinados

- \* Nuestro país, nuestra patria, España, es nuestro patrimonio, nuestra herencia : nuestra lengua, nuestros sabios y nuestros artistas, nuestros monumentos y nuestros paisajes, nuestra historia y nuestra manera de vivir. Ser leal a nuestro país, es en primer lugar conocerle y amarle tal como es; es necesario para poder conocer y amar a los demás tal como son.
- \* La lealtad necesita una conciencia "instruida", que sepa reconocer la trampa, el embuste o el robo.
- \* La primera lealtad es pues instruirse y querer buscar la verdad; pues se puede obrar de buena fe (es la sinceridad) y sin embargo equivocarse.
- \* Lo que hay que hacer, hacerlo bien, con el "poquito más" de una JP.
- \* Ser auténtica, fiel a sí misma cuando se está con los padres, las guías, las jefas, los amigos.

### 3- La guía está hecha para servir y salvar a su prójimo

- \* El servicio verdadero conduce a la alegría no al orgullo.
- \* Estar atenta a las necesidades de los demás y estar disponible.
- \* El servicio es exigente: hay días en los que reclama por nuestra parte renuncia y perseverancia.
- \* Amar tu trabajo: pues es servicio y colaboración a la obra creadora de Dios.
- \* El servicio comienza por la BA cotidiana, que reclama un estado de atención y de disponibilidad continuo.

### 4- La guía es buena con todos y hermana de cualquier otra guía

- \* Ser acogedora; dar tu tiempo, saber escuchar...
- \* "Los hindúes llamaban a Kim el Pequeño-Amigo-de-todo-el-mundo, es el nombre que cada explorador debería merecer" (Baden-Powell).
- \* La fraternidad scout, nacida de la promesa, se traduce por una acogida a todos, una afabilidad y una atención amistosa a cada uno.
- \* Ser benevolente; ver el lado bueno de las cosas y reconocer los aspectos positivos de las personas encontradas.

### 5- La guía es cortés y generosa

- \* "Señor Jesús, enséñanos a ser generosas".
- \* Ofrecer: tu tiempo, tus competencias, tu entusiasmo.
- \* Respeto a los demás, su ser, su trabajo, su tiempo (cortesía, exactitud).

### 6- La guía ve en la naturaleza la obra de Dios : Ama plantas y animales

- \* Observar, asombrarse.
- \* Atención, paciencia, respeto ... silencio.

### 7- La guía obedece sin réplica y no hace nada a medias

- \* Obedecer, es renunciar a su propia voluntad para hacer suya la voluntad de otro-a. Eso exige escucha, humildad y voluntad.
- \* Obedecer con confianza no es decir "sí" de labios para afuera, sino adherirse con todo su corazón, su inteligencia, su saber hacer.
- \* No hacer nada a medias, es realizar la acción hasta el final :
  - decidir tras reflexión.
  - emprender con entusiasmo.
  - continuar con perseverancia.
  - acabar con voluntad alegre.
- \* Si el trabajo está hecho a medias, la confianza será traicionada a medias.

### 8- La guía es dueña de sí : sonrío y canta en las dificultades

- \* Saber reírse de sí y tomar por el lado bueno todos los imprevistos de la vida, se llama sentido del humor; jeso se aprende y es un bien precioso!
- \* Aprender a reflexionar antes de actuar, no aterrarse o retroceder a la primera dificultad.
- \* Ser dueña de sí; por ejemplo por la noche, bajo la tienda: escoger el silencio para gustar mejor la paz.

### 9- La guía es económica y cuida del bien ajeno

- \* Alto al derroche: ofende a los que carecen de todo. Ofende también al Creador.
- \* Todo objeto prestado es devuelto lo más rápidamente posible y en buen estado.

- \* Administrar su tiempo, es también ser económica ...
- \* El bien de los demás : su trabajo, su dinero, su tiempo, su reputación. El bien de los demás puede ser también el bien común.

### 10- La guía es pura en pensamientos, palabras y obras

- \* "Bienaventurados los limpios de corazón, porque ellos verán a Dios". (Mat. 5,8)
- \* La pureza es el respeto al cuerpo, el suyo y el de los demás, en particular respecto a la sexualidad. Es luz y fuente de alegría, es el resplandor y la fuerza del amor. Amor que implica toda la persona, corazón y cuerpo.
- \* Pureza de corazón, de intenciones, de mirada (cf. actos 5, 1-11: Ananías y Zafiro).
- \* Es pura la que vive bajo la mirada del Padre, como Cristo.



## TU PROGRESIÓN PERSONAL

Están tus hermanas guías, estás tú

Tu progresión personal, es en primer lugar - desde luego - tu competencia como guía: segunda clase, primera clase, insignias, especialidades mayores ...Y verificas a menudo que siempre tienes el nivel. Si no , llevar tu insignia sería una mentira. Pero tu progresión personal es, al mismo tiempo, **tu escucha profunda**, interior, de cada una de las guías que te son confiadas. Por ellas y para ellas, crecerás.

Es también **tu arraigo en la fe**. ¿Cómo se encuentra tu vida sacramental? Por ella, manifiestas claramente tu pertenencia a la Iglesia de Jesucristo. ¿Has recibido el sacramento de la Confirmación? ¿Te confiesas? ¿Vas a misa cada domingo? ¿Tomas tu tiempo cada día para encontrarte con Dios en la oración?

Es además **la seriedad de tu trabajo escolar**. Juegas ese juego a fondo sin hacer nada a medias.

Es en fin **el respeto a ti misma y la verdad de tus relaciones**. ¿Quién eres cuando no llevas tu uniforme?



## LO QUE BP DECÍA A LAS JP

### Competencia

"No sirve para nada tener uno o dos tipos estupendos y el resto formado por individuos que no valen nada. Es preciso procurar que tengan todos un buen nivel. Lo más importante para ello, es el ejemplo que vosotros mismos daréis, pues lo que hagáis, lo harán también vuestros exploradores. Recordad que debéis guiarles, y no empujarles por detrás.

("Scouting for boys". 1946).

### Responsabilidad

"Cuando lleguéis a ser jefes de patrulla, acordaos de que ocupáis una posición verdaderamente importante y llena de responsabilidades, porque vais a asumir la carga de guiar a un cierto número de jovencitas, que formarán su carácter según vuestro ejemplo y vuestras directrices. Si os abandonáis, ellas lo harán también, pero si decidís ser una buena exploradora, ellas lo serán también, todas o casi todas.



*"...tenéis que guíarlas, y no empujarlas desde atrás."*



### Confianza

Tenéis que mandar vuestra patrulla; ¡pero, claro!, sólo podéis mandar si tenéis la confianza de las demás, y no la obtendréis más que teniendo confianza en vosotras mismas; el único medio de adquirir esto último es conocer vuestra tarea perfectamente a fondo.

### Ejemplo

Guiáis vuestra patrulla enteramente por vuestro ejemplo personal, no lo olvidéis; sólo esto es lo que cuenta, y es el medio más fácil para lograrlo; es incluso el único medio".

(El libro de las exploradoras. 1948)



## **JP HOY...**

JP hoy, estás "de paso" a la cabeza de tu patrulla. Esto no te pertenece y cuando la dejes, otra JP tomará el relevo, y la historia de la patrulla continuará escribiéndose. Ese día, aunque tengas - es legítimo - un pellizco en el corazón, no estés nostálgica : la vida está ante ti. Ser guía es seguir adelante.

Tu quieres hacer cosas extraordinarias. Tienes mil proyectos más generosos unos que otros. Quizás algunos se realizarán, otros no. Viviendo la ley scout en casa y en tu patrulla, has descubierto que la verdadera alegría están en el don y la atención a los demás. El entusiasmo que está en ti es tu riqueza.

Pero ahora tienes 15, 16 años : esos grandes sueños, no puedes ponerlos en marcha hoy, ni siquiera mañana. Lo que **harás** más tarde, no lo conoces todavía. Paciencia, cada cosa a su tiempo y ese tiempo vendrá. Lo que sabes, es que tú **eres** y **serás** guía.

Vive pues la aventura cada día siendo una guía verdadera, auténtica. Después, cuando dejes tu patrulla, podrás llegar a ser guía mayor entrando en un equipo piloto.

## **...FUEGO MAÑANA**

El fuego, es un grupo de cinco o seis chicas de 16, 17 o 18 años. Las guías mayores aportan cada una al equipo riquezas y experiencia diferentes. Todas ellas no han sido guías en la misma compañía pero, como tú, se han esforzado para merecer confianza, para servir, para sonreír. Algunas incluso no han sido jamás guías pero descubren el escultismo a los 16 o 17 años.

Dejar la compañía, es dejar un terreno conocido para lanzarse ... a lo desconocido, hacer nuevos descubrimientos y partir al encuentro de otras personas. Llegar a ser guía mayor es franquear otra etapa. Es concretamente prepararte a realizar los deseos que viven en ti: pero ¿se puede vivir algo bello y grande sin preparar el corazón, las fuerzas, la voluntad y la perseverancia?

A la cabeza de tu patrulla eres empujada a ir adelante porque te sabes responsable de las otras. En el fuego, descubrirás quizás lo que es una de las cosas más difíciles, pero la más indispensable de la vida : ser responsable de ti, de tus decisiones y de tu tiempo, incluso cuando nadie esté detrás de ti para impulsarte. Hay solamente Alguien que llama, que

espera.

En el fuego, vivirás también la alegría del aire libre, de la ruta (acampada itinerante), del servicio y de compartir, con otras que tienen la misma edad que tú.

**Entonces, cuando sea la hora de dejar tu patrulla, no sientas jamás todo lo que le has dado de ti misma y parte, confiada, a continuar tu ruta en el fuego.**

PS : Relee "Cuando dejes tu patrulla", en Avanza".

## CAPITULO II

### "TU" PATRULLA

La alegría de un servicio cumplido.  
Una loca carrera a través del bosque.  
Un canto en el que estalle vuestro entusiasmo.  
Miradas limpias que hacen transparentes los corazones  
rectos y abiertos.  
Una bella mesa construida con vuestras manos.  
Una dificultad vencida gracias a los esfuerzos de todas.  
Una sonrisa para animar a la que está fatigada.  
Un fuego que calienta durante una salida de invierno.  
Un reír franco que acoge.  
La acogida recibida en el vivac de la exploración.  
Una oración sencilla y sincera al salir el sol.  
**... Estas son las verdaderas riquezas  
de una patrulla unida ...  
¡y aún hay más!**

## LAS TRADICIONES DE PATRULLA

**Tu patrulla puede ser completamente nueva, o ya antigua. Tiene una historia que continúa escribiéndose. Lo que hace que tu patrulla sea única y unida es :**

### **Su tótem**

Es el animal que simboliza la patrulla. No ha sido elegido al azar. Cada guía conoce este animal y su modo de vida. No se cambia de tótem : Tú perteneces a la patrulla, no es la patrulla la que te pertenece.

### **Su divisa**

Es proclamada ( y no aullada) en cada encuentro. Es importante : cada guía pone su honor en vivirla.

### **Su banderín**

Lleva los colores, el tótem y la divisa de la patrulla. Tiene derecho al respeto, sin adoración. No es la JP su propietaria, sino la patrulla.

### **Las cintas**

Indican la pertenencia de la guía a la patrulla y se llevan en el hombro izquierdo. Se entregan en el acatamiento.

### **El libro de oro**

Llevado por la secretaria y por las escritoras en ciernes, es el testigo de la vida de la patrulla desde su creación. Cuidado, ilustrado con dibujos y fotos, ayudará a las nuevas a conocer vuestra alegre banda.

**Tu patrulla está viva y avanza, pues cada guía que la compone la hace vivir.  
No inventes mil "tradiciones" : La fidelidad más bella es la de la ley scout  
verdaderamente vivida por cada una.**

## RECLUTAR

**Si al comienzo del curso, la patrulla no está del todo completa (una patrulla comprende de seis a ocho chicas, no más), puede y debe acoger otras nuevas. "Pero ¿cómo encontrarlas?" digas posiblemente ...**

\***Sí**, puedes preguntar al consiliario religioso si conoce familias que pudieran estar interesadas.

\***Sí**, de acuerdo con los sacerdotes de tu parroquia, puedes poner un anuncio a la entrada de la iglesia; de acuerdo con tu director, puedes pegar un cartel a la entrada del colegio.

\* **Sí**, puedes, en la corte de honor, elaborar invitaciones para las fiestas de grupo o de distrito.

\* **Sí**, puedes explicar qué son las Guías de Europa cuando vendas calendarios.

\* **Sí**, en el colegio, las guías de tu patrulla pueden estar atentas a chicas que pudieran sentirse atraídas por la vida guía.

**Pero no olvides** que el contacto es el mejor medio de reclutamiento. Si vivís en patrulla de manera entusiasta, ¡las guías sabrán decirlo y atraerán con ellas primas, vecinas y amigas!

## TU SUBJEFA

Tu eliges a tu subjefa.

Tu JC te ayudará en esta elección con sus consejos y sugerencias.

Desde luego, te entiendes bien con ella, pero eso no es suficiente. Pues es para el bien de la patrulla entera por lo que la eliges.

Es la que te respaldará más eficazmente para hacer vivir el juego scout a la patrulla.

Las dos trabajaréis para hacer crecer a las guías. Cuidad de no formar banda aparte a fin de estar disponibles para todas. Puede que tu subjefa tenga que reemplazarte. Es preciso, pues, que le des su parte de responsabilidad.



***"Un mandato, cualquiera que sea, exige dos elementos esenciales : autoridad y amistad. En cuanto a vosotras dos, tenéis todo lo necesario para tener éxito, a condición de formar equipo, de no permitir jamás dejar deslizar entre vosotras ningún malentendido, ninguna rivalidad y no pensar más que en el bien de los chicos".***

(GranJuego.Jean Valbert)

## ACOGIDA DE LAS NUEVAS Y LOBATAS

La primera actividad adquiere una importancia enorme para una nueva o una lobata que acaba de "entrar". Entonces, ¡cuida la acogida!

### \* Para las lobatas :

La tarea se te ha facilitado pues, en una corte de honor precedente, Akela te la ha (o las ha) presentado : gustos, competencias, carácter ...

### \* Para las nuevas :

Te informas con las personas que las han introducido (guías, padres).

Entonces, puedes reflexionar, con tu subjefa y las otras guías, en lo que es preciso preparar para que se sientan consideradas y acogidas.

No las abrumes bajo una avalancha de preguntas que les haga sentirse molestas.

Jugad juntas, sencillamente, valorando tal o cual competencia de una lobata por ejemplo. Algunas tienen sus dos estrellas y los brazos llenos de insignias; ¡no se trata de tomarlas por niñitas que no saben nada! (Para conocer las competencias de una lobata de una o dos estrellas, lee "Mowgli").

NB : Relee "Entra en el juego"

## CONOCER A LAS GUÍAS

JP, eres responsable : Estás al servicio de las guías para atraerlas a la aventura. Te es preciso, por lo tanto, aprender a conocerlas bien.

## FUERA DE LAS ACTIVIDADES SCOUT

\* Al principio del curso, pasa un rato en casa de cada una, para conocer su cuadro familiar, sus centros de interés y su manera de vivir. Cuenta a cada una lo que podría ser su progresión en los meses próximos.

\* Aprovecha durante el año cualquier ocasión para ver a cada una

- en su casa  
- a la salida del colegio  
- en la misa del domingo  
- con ocasión de etapas importantes de su vida (confirmación, concurso de música...)

Siempre hay una insignia que dar, un recado que transmitir, un libro que prestar o recibir...

Interésate en cada una, respetando su intimidad, y, poco a poco, establecerás una relación de confianza recíproca que aumentará en la vida de la patrulla.

## EN LA VIDA SCOUT

\* En el transcurso del consejo de patrulla, estate atenta y escucha bien : es un momento privilegiado para aprender a conocer a las guías en profundidad.

\* En tu clasificador de JP, una ficha para cada guía te ayudará.

No detalles el carácter de las guías : tenderás a fijar a cada una en lo que has creído percibir de ella, y te expondrás a olvidar que evoluciona sin cesar.

\* Reza por la patrulla, y por cada guía que la componen. Puedes elegir un día de la semana en el que, en tu oración, confíes una de las guías al Señor. Esto te ayudará a establecer una verdadera relación con cada una.

“No se ve bien más que con el corazón, lo esencial es invisible para los ojos”.

A. de Saint-Exupéry

## EL ACATAMIENTO

### La toma de uniforme

Vestir el uniforme es el signo de que la joven ha pronunciado su acatamiento a la jefe de patrulla.

(La JP debe ser investida dentro de los tres meses que siguen a su entrada en función).

- **En una patrulla en funcionamiento**, el acatamiento a la JP tiene lugar tras dos o tres meses de asistencia.

Las jóvenes vienen de uniforme a la ceremonia en el transcurso de la cual recibirán sus cintas de patrulla y su pañoleta ; previamente ellas habrán cosido sus insignias.

- **Una patrulla nueva**, viste el uniforme con la pañoleta y todas las insignias (salvo la cruz de promesa metálica) a partir del día de la investidura de la JP seguida del acatamiento colectivo de la patrulla.

- **En las patrullas antiguas, el cambio de JP** no tiene ninguna consecuencia para el uniforme de las miembros de la patrulla. Al final de la ceremonia de investidura de la nueva JP, el acatamiento se hace conjuntamente por todas las miembros de la patrulla.

- **Las lobatas** que pasan a la Compañía hacen normalmente su acatamiento en un plazo muy breve, lo mismo que su promesa (alrededor de un mes para el acatamiento, tres meses para la promesa). Una lobata puede llevar su uniforme hasta su Promesa Guía.

### La ceremonia

Esta ceremonia simple y rápida tiene lugar de uno a tres meses a partir del ingreso de la muchacha en la Compañía. Durante ese tiempo la nueva ha adoptado el ritmo de la patrulla ; se prepara para la promesa y ha pasado una parte de las pruebas de aspirante.

Sólo una JP investida puede recibir el acatamiento de las Guías que le son confiadas. Si la Jp no está investida todavía, el acatamiento se realizará colectivamente por todas las miembros de la patrulla al final de la ceremonia de investidura.

La Compañía forma en rectángulo. A la llamada del Jefe de unidad, las JP investidas



vienen a situarse en la línea de las jefes. La Jefe resume en pocas palabras el sentido de la ceremonia que va a desarrollarse y dice :

..., (nombre de la JP) **UNA CHICA CONFIADA A TU PATRULLA DESEA SER ASPIRANTE.** (Esta frase se pondrá en plural si son varias chicas nuevas y se suprimirá en el caso de un acatamiento colectivo de una patrulla a la nueva JP, pues sus miembros ya serán aspirantes o incluso Guías).

La futura aspirante viene a colocarse delante de su JP. La JP clava su banderín en tierra y pone su mano izquierda, abierta hacia el cielo, sobre el banderín. La chica nueva, poniendo su mano derecha sobre la de la JP, quien la cubre con su mano derecha, dice:

**PROMETO OBEDECERTE COMO JEFE.  
SER FIEL A LA PATRULLA.  
Y TRABAJAR CONTIGO CADA DÍA  
PARA CONOCER MEJOR  
LA LEY GUÍA, MI PAÍS Y MI FE.**

La JP responde :

**PUEDES CONTAR CONMIGO.**

La JP coloca las cintas de patrulla en la hombrera de la aspirante y le pone la pañoleta. La aspirante vuelve entonces a su patrulla.

Las Jefes y las JP rezan juntas la Oración de los Jefes de Patrulla.

En el caso de que varias chicas nuevas realicen el acatamiento, se colocarán todas delante de su JP pero cada una pronunciará su acatamiento por separado. Luego volverán juntas a la patrulla.

*Si quieres cada día vivir mejor y hacer vivir la ley scout, y quieres compartir las riquezas que en ella obtienes,*

*Si quieres cada día aprender a amar y hacer amar a tu patria, descubriéndola, adquiriendo todavía más competencias para servirla,*

*Si quieres descubrir y hacer descubrir a Dios, nuestro Dios, creyendo que es una Persona, el Padre que tiende sus brazos, el Hijo que camina contigo, el Espíritu Santo que da fuerza y alegría.*

*Si quieres verdaderamente todo eso, puedes mirar directamente a los ojos de cada nueva , y decir :*

*"Puedes contar conmigo".*

## LA PROMESA



Relee a menudo el capítulo V de "Entra en el juego" y el capítulo I de "¡Siempre adelante!, te ayudarán a vivir siempre mejor tu promesa. En este librito solamente encuentras cómo ayudar a las jóvenes que descubren el escultismo a preparar su promesa.

**Es tarea de toda la patrulla el ayudar a las nuevas a "entrar en el juego", pues la promesa es un comienzo ("De ahora en adelante formas parte de la gran familia scout").**

- \* Desde el comienzo de curso, ofrecéis a la nueva (o a la lobata que pasa) :
  - una bella salida acertada, de la cual cada una llega a estar feliz de vivir, dispuesta a compartir su alegría y su gentileza con todos los que la rodean.
  - El librito "Entra en el juego" que habrás comprado

de antemano , ya sea de tu bolsillo o pagándolo con el dinero de patrulla.(Reconoce que es más acogedor que decir : ¡"Cómprate tal libro en Carrick"! ).

- \* Vosotras le hacéis descubrir (viviéndolo y también hablándolo) lo que hace la guía :
  - el servicio (la BA, obligación cotidiana),
  - la ley scout,
  - los principios,
  - el canto de promesa.

Es todo esto lo que constituye "el espíritu scout".

- \* Le enseñáis, mediante el juego, los rudimentos de técnica scout pues, para servir, es preciso querer llegar a ser competente.



\*Tú, JP, no olvides esto :Es necesario que la nueva comprenda que para llegar a ser guía, debe solicitar pronunciar su promesa. Propónle venir a tal o cual CDH para hablar de ello.

\* Si ella quiere llegar a ser guía :

- Ve a verla a su casa para hacer balance y fijar referencias de progresión,
- Prevé, con la CDH, una fecha posible,
- Ayúdala a que tenga una charla con el consiliario religioso de la compañía (si es preciso, acompáñala),
- Piensa en firmar, al hilo de las actividades, las pruebas superadas.
- Prepara, con tu patrulla y en unión con la corte de honor, la velada de promesa,
- Cuando se acerque la fecha, no olvides los detalles materiales para la velada y la ceremonia (cruz de promesa, "Ocupa tu puesto" para ofrecerle después, pequeña imagen firmada por todas ...)

\* Si no quiere llegar a ser guía (puedes preguntarle por qué), ya no volverá a las actividades, pero eso no impide que una u otra de la patrulla que se entiendan bien con ella continúen viéndola fuera de las actividades scout : ¡no habrá perdido todo si allí ha ganado una amiga!

## LA PROGRESIÓN PERSONAL DE LAS GUÍAS

**La guía sigue adelante : ¡Nada de estancarse! Impulsa a tu patrulla ayudando a cada guía a progresar.**

**Te toca a ti ser garante de la progresión de cada una : Tú firmas las pruebas ( incluso la de la pista blanca, lo que no les impide ir a ver a un sacerdote regularmente). Pero todo se hace concretamente, por el juego, por la vida en la naturaleza :** ¡Nada de pruebas de habitación! Una guía no aprueba un examen; eres tú quien reconoce sus competencias, sus capacidades.

Los juegos y las actividades deben estar concebidas de tal manera que al final tu puedas firmar las pruebas. Después anota dónde se encuentra cada una.

### Ejemplos :

- Lluve : Confía a una guía que prepara su segunda clase el cuidado de encender el fuego.  
- Prepara o haz preparar un juego incluyendo pruebas de nuevas, 2ª clase y 1ª clase. Firma las pruebas al final de las actividades.

Da responsabilidades. No vaciles en dar confianza a cada guía, prueba su capacidad en cumplir una misión. Confía tareas en función de la progresión de cada una : Prever la intendencia de una salida, concebir un número para una velada ...

Pon cuidado en observar los progresos de cada guía. Estimúlalas sin cesar por el juego ... ¡ y juega tu también !

### Insignias y bandas

Permiten a las guías especializarse en una materia en particular. Anímalas, para hacerles reconocer que pueden poner al servicio de todos las competencias adquiridas. Una insignia nunca está totalmente adquirida, se mantiene. Ver "Estáte preparada".

## En conclusión

Muestra el ejemplo en progresión contigo misma. Así estarás a la cabeza de una patrulla dinámica que no se duerme en los laureles. Si sabes suscitar su entusiasmo para que ellas mismas tomen su progresión en sus manos, ¡avanzarán a grandes pasos!  
Cada guía tiene su ritmo; te toca a tí estimularlas para que den lo mejor de ellas mismas.

- Una nueva llega a ser guía por su promesa alrededor de 3 a 9 meses después de su llegada. La lobata, que ya forma parte de la fraternidad scout, pronuncia su promesa más rápidamente.
- En seguida, puede adquirir su segunda clase en alrededor de 1 año (campamento incluido).
- Por otra parte, al mismo tiempo que la preparación a la primera clase, ella elige insignias para especializarse.
- Tras su primera clase, una guía cesa de adquirir nuevas insignias para adquirir las especialidades mayores.

## REPARTIR RESPONSABILIDADES

### ¿Por qué?

Porque la confianza que se pone en alguien es un medio formidable para hacerle crecer. Tú, que pones todo tu corazón en responder a la confianza de tu jefa que te ha "designado como jefe de patrulla", lo sabes.

Por eso, de igual forma, confía responsabilidades a cada una de las guías. No guardes todo para tí : En primer lugar porque te privarás de un medio de motivar a las guías, además, porque tendrás bastantes cosas que hacer. Confiar una responsabilidad, es arriesgarte a que no esté hecha a tu manera, o incluso quizás menos bien hecha que por ti ; pero eso os hará crecer.

Si cada guía juega el juego y pone su honor en merecer confianza cumpliendo lo mejor posible la responsabilidad confiada, la patrulla progresará deprisa.

### ¿Cuándo?

\* Para las responsabilidades de "larga duración", decidid su reparto con ocasión de consejos de patrulla, al principio de curso.

\* Para responsabilidades puntuales : te corresponde ver, en función del calendario y de las competencias a adquirir por cada una, el ideal que las guías se proponen alcanzar de ellas mismas.

### ¿Qué?

El **servicio** preciso que permite a una guía ser **activa** en el seno de su patrulla se llama **puesto de acción** (PA). Se trata de elegir un dominio de competencias que será útil a la patrulla y en el cual la guía se perfeccionará al máximo y formará a las otras. Por eso cada insignia está asociada a cada puesto de acción : la insignia se lleva cosida sobre la banda "Guía de Europa".

### ¿Cómo?

El reparto de los puestos de acción se haga en conjunto. En caso de dificultad, trata de mostrar las partes buenas del servicio que no atrae a nadie, o de encaminar a otro P.A. a las guías que quisieran elegir el mismo.

La elección de los puestos de acción también depende de los gustos u aptitudes de cada guía. Es importante que la decisión no se tome a la carrera. Deja a cada una reflexionar durante una semana después de haber visto los diferentes puestos de acción posibles y deseables por la patrulla.

\* Una guía puede eventualmente tener dos puestos de acción.

\* Piensa en proponer a las antiguas lobatas un puesto correspondiente a una de las insignias que adquirieron en la manada.

\* Inspírate en las "fichas de puesto" que figuran a continuación para indicar claramente a cada guía las responsabilidades que tu le confías. La lista no es exhaustiva...

Seguramente cada guía encontrará en el librito "Estar preparada" la o las especialidades que ella preparará.

## FICHAS DE PUESTOS DE ACCIÓN

### LITURGIA



\* **Misión :**  
Ayudar a la patrulla a orar y a vivir su fé.

\* **Acción :**  
- Guía a la patrulla para la preparación de una misa.  
- Prepara, sola o con otras, la oración.  
- Con el acuerdo de la JP, invita al CR en diferentes ocasiones. Es responsable del oratorio de la patrulla.

\* **Insignia asignada : Liturgia**

**Material :-** Misal de los domingos  
- Libros o cuadernos conteniendo una selección de oraciones, bendiciones y gracias  
- Librito de cantos religiosos  
- Biblia  
- Velas  
- Cerillas  
- Pequeño florero sencillo

### SOCORRISMO



\* **Misión :**  
Velar por la salud y la seguridad de las guías.

\* **Acción :**

- Verifica regularmente el contenido, la limpieza y el orden de la farmacia de patrulla,  
- Controla las fechas de caducidad de los productos y los reemplaza cuando han caducado,  
- Elabora un carnet con juegos de socorrismo o intervención.

**En salida :**

- Lleva la farmacia,  
- Vigila el respeto por las reglas de seguridad,  
- Según el programa establecido, organiza un juego.

**En acampada :**

- Lleva consigo el equipo de socorro a cada actividad en la que pudiera ser necesaria (gran juego, exploración, olimpiadas ...).  
- Lleva siempre encima los números de teléfono de los médicos y de los socorros de la región (bomberos, hospital, policía).  
- En el transcurso de todas las actividades, vela por la seguridad de todas las guías de la patrulla.

\* **Insignia asignada : Socorrismo**

\* **Material :**

- Farmacia de patrulla. (ver cap. III)  
- "Primeros Auxilios" (Gemmas Collins).  
- Carnet de juegos de socorrismo-intervención.

### TESORERÍA



\* **Misión :**  
"Cuidar los cordones de la bolsa".

\* **Acción :**

- Se encarga de cobrar la participación de cada una en el transcurso de los fines de semana,  
- Anota muy cuidadosamente los ingresos y los gastos en el cuaderno de cuentas,  
- Fija el presupuesto disponible para tal o cual gasto (intendencia, libros, trabajos manuales

...)

- Guarda la caja en lugar seguro.

\* **Insignia asignada : Intendencia o administración**

\* **Material :**

- Cuaderno de cuentas conteniendo de manera precisa los gastos, los ingresos y el saldo disponible. (ver cap. III).
- Caja, bolsa ... o caja fuerte para las patrullas ricas ...



## INTENDENCIA

\* **Misión :**

"La moral se encuentra en el fondo de la escudilla", asegurar la intendencia... ¡y la moral!

\* **Acción :**

**En salida o en fin de semana**

- Ayuda a la cocinera a componer los menús,
- Se encarga, ya sea ella misma, o repartiendo las tareas entre las guías, de la compra de las provisiones necesarias,
- Conserva las cuentas de sus compras y las transmite a la tesorera.

**En acampada**

- Propone de antemano algunos menús a la JCía,
- Eventualmente, puede asegurar la intendencia de su patrulla.

\* **Insignia asignada : Intendencia**

\* **Material :**

- Cuaderno de menús y de proporciones.
- Direcciones de almacenes de aprovisionamiento a buen precio.

## COCINERA



\* **Misión :**

Convertirse en especialista de la cocina y los fuegos.

\* **Acción :**

**En salida y en acampada,**

Aunque no prepare ella misma todas las comidas, vigila la buena alimentación de la patrulla:

- Sabe prever menús equilibrados, variados y originales,
- Es responsable de la "formación cocina" : tipos de leñas y de hogares, cocción de los diferentes alimentos,
- Organiza la patrulla para la preparación de las comidas, da consejos para mejorar la calidad ...
- Es responsable en jefe del concurso de cocina cuando haya alguno.

\* **Insignia asignada : Cocina o Arte culinario**

\* **Material :**

- Cuaderno de recetas y de proporciones
- Material para el fuego, la cocina, la vajilla (ver cap. III). La cocinera vigila el estado de limpieza de este material.
- Ingredientes diversos : condimentos, etc.



## ANIMACIÓN

\* **Misión :**

Velar para que la patrulla cante a menudo, pues "una patrulla que canta es una patrulla que vive".

\* **Acción :**

- Anima las reuniones o salidas mediante cantos, pequeños juegos, descanso, bandos,
- Posee un carnet de juegos de expresión para hacer progresar a la patrulla.

- Dirige o, al menos, toma parte activa en la preparación de las veladas.

**\* Insignia asignada : Monitor de juego, arte dramático o música**

**\* Material :**

- Cuaderno de cantos
- Cuaderno de juegos y de bandos
- Instrumentos de música
- Material para hacer máscaras o accesorios.

**NB :** Este PA puede ser llevado por dos guías, una se especializa en el canto y otras técnicas vocales, la otra en las técnicas mímicas y el deporte.

### GUARDIANA DE MATERIAL



**\* Misión :**

Ser responsable del material de patrulla.

**\* Acción :**

- Organiza el mantenimiento, marcado y almacenamiento del material,
- Propone en consejo de patrulla las compras necesarias,
- Vela por el buen estado del material y su disponibilidad permanente ...¡ para que esté siempre dispuesto!
- Mantiene al día la lista del material y da una copia a la JP.

**En acampada :**

- Vigila cada día el buen uso, mantenimiento y almacenamiento de cada herramienta.

**\* Insignia asignada : Guardiana de material**

**\* Material :**

- Ver Material de patrulla (cap. III)
- Catálogo Carrick.
- Aprovechar ofertas y acuerdos con tiendas de deportes, supervivencia, etc...

### ORIENTACIÓN



**\* Misión :**

Llegar a ser especialista en orientación y poder guiar a la patrulla en cualquier desplazamiento.

**\* Acción :**

- Es responsable del equipo de orientación de la patrulla,
- Posee el o los mapas de la región y conoce bien su empleo,
- Participa en la preparación de carreras de orientación,
- Organiza juegos para hacer progresar a la patrulla en esta técnica.

**En acampada :**

- Ha preparado el campamento con su JP, estudiando el terreno sobre el mapa y recogiendo el máximo de información sobre la región,
- Participa en el éxito de la exploración de patrulla con sus consejos (croquis panorámico, croquis topográfico ...).

**\* Insignia asignada : Topografía u orientación**

**\* Material :**

- Cuaderno de juegos de topografía y orientación,
- Equipo topográfico (ver cap. III),
- Balizas en tela para las carreras de orientación.

**AMIGA DE LA NATURALEZA**



**\*Misión :**

Hacer vivir a la patrulla el sexto artículo de la ley.

**\*Acción :**

- Descubre y hace descubrir a la patrulla las estrellas, la flora, la fauna,
- Realiza plasmado de huellas,
- Organiza acechos,
- Sugiere en consejo de patrulla ideas de trabajos manuales con elementos de la naturaleza,
- Enseña a las demás a observar, a respetar y a admirar la naturaleza,
- Puede ayudar a las nuevas a comenzar su cuaderno de caza,
- Conoce la documentación de la patrulla y puede ayudar a identificar una flor o un árbol que ha sido hallado y dibujado.

**\* Insignia asignada : Una de las de la serie "descubrimiento de la naturaleza"**

**\* Material :**

- Cuaderno de caza,
- Lápices de colores,
- Cuaderno con juegos "naturaleza",
- Escayola para plasmar huellas y pasta para modelar,
- Prensa para flores,
- Eventualmente, máquina de fotos : Es un medio que evita estropear la naturaleza, que puede enseñar a observar verdaderamente (macrofoto). Pero atención : No hay que imaginarse haber visto todo porque la imagen está fijada sobre la película,
- Cajas y bolsitas diversas (para recoger piedras, semillas, etc.),
- Diversas pequeñas guías sobre flora, fauna, minerales, etc.

**PIONERISMO**



**\* Misión :**

Preparar a la patrulla para saber instalarse bien en el campamento.

**\* Acción :**

- Ayuda a la guardiana de material a velar por el material de campismo,
- Enseña a las nuevas guías el manejo de las herramientas con toda seguridad,
- Enseña a las demás a realizar varios tipos de ensamblajes,
- Elabora planes de instalación en función del terreno y de la madera disponible.

**\* Insignia asignada : Pionerismo**

**\* Material :**

- Cuaderno de croquis, de ideas ...
- Libritos de pionerismo.
- Herramientas (ver cap. III).

**TRANSMISIONES**



**\* Misión :**

Llegar a ser especialista de transmisiones.

**Acción :**

- Posee un cuaderno conteniendo todas las señales (alfabeto, morse, semáforo ...) así como los juegos,
- Organiza juegos para hacer progresar a la patrulla en esta materia,



- Descubre y hace descubrir a las demás el máximo de códigos.

**En acampada :**

- Está atenta a las señales acompasando la vida del campamento,
- Se lleva su material a propósito de las actividades de la Cía (gran juego, explo ...),
- Es responsable de la organización del puesto a propósito de una observación óptica.

**\* Insignia asignada : Transmisión**

**\* Material :**

- Banderines de señales de mano,
- Linterna potente,
- Cuaderno técnico,
- Cuaderno de juegos.

**REPORTERA-SECRETARIA**



**\* Misión :**

Rendir cuenta de la vida de patrulla.

**\* Acción :**

- Mantiene al día el libro de oro o el diario de a bordo de la patrulla,
- Rinde cuenta de los grandes acontecimientos de la vida de la patrulla (informes, fotos, films, etc.),
- Anota las decisiones tomadas en el curso de los consejos de patrulla,
- Tiene al día los archivos de la patrulla,
- Recoge y clasifica las direcciones de lugares de salidas o fines de semana,
- Se ocupa de eventuales hermanamientos,
- Envía artículos o fotos al periódico "Scout de Europa",
- Economiza el papel y lo utiliza preferentemente reciclado,

- Sabe redactar correctamente una carta a mano ( sin errores, con tinta).

**\* Insignia asignada : Reportera**

**\* Material :**

- Cuaderno,
- Papel, lápiz, rotuladores, pegamento,
- Eventualmente, máquina de escribir o de tratamiento de textos,
- Máquina de fotos o cámara de vídeo,
- Diario de a bordo o libro de oro de patrulla,
- Fichero de correspondencia,
- Lista de direcciones.

**BIBLIOTECARIA**



**\* Misión :**

Atender la biblioteca de patrulla.

**\* Acción :**

- Conserva los libros en buen estado,
- Tiene al día el cuaderno de préstamos con fechas de entrada y salida,
- Propone en consejo de patrulla la compra de tal o cual libro.

**\* Insignia asignada : Una de las de la serie "descubrimiento humano"**

**\* Material :**

- Libros de la patrulla ordenados en una caja-biblioteca,
- Cuaderno de préstamos,
- Plástico transparente para forrar los libros,
- Catálogo Carrick.

NB: Este PA puede ser fácilmente acoplado con el PA reportera-secretaria.

## ORGANIZAR LAS ACTIVIDADES A LO LARGO DEL AÑO

*Las actividades preparan el campamento que tiene lugar al final del curso; hacen progresar a cada guía y a la patrulla.*

### I. GENERALIDADES

#### A. Preparación :

Las actividades se organizan sobre un programa detallado. He aquí :

- Respetar las decisiones tomadas en CDH,
- Poner en marcha las prioridades elegidas en consejo de patrulla (ley, técnicas),
- Permite confiar a cada guía una responsabilidad que la haga progresar.

#### B. Contenido :

- Orar,
- Cantar,
- Jugar,
- Aprender algo nuevo,
- Llevar un consejo de patrulla.

#### C. Consejos a granel :

- Vivir la NATURALEZA.
- Vestir el UNIFORME IMPECABLE y limpio, conforme al ceremonial.
- Respetar los HORARIOS (tener en cuenta los desplazamientos).
- Hacer las comidas sobre FUEGO DE LEÑA (siempre que sea posible).
- Habéis sido acogidas por una parroquia o un particular : Pensad en proponer prestarle un servicio.
- La SEGURIDAD es la primera condición de las actividades (nº de teléfono del médico y de la jefa, farmacia de patrulla, dinero suelto y tarjeta telefónica). Respetad a conciencia el código de la ruta.

#### D. Balance :

Después de cada actividad, haces un balance con tu SP :

- Progresión de cada guía,
- Puntos fuertes, puntos débiles de la patrulla,
- Respeto de la ley.

Una actividad ha tenido éxito cuando cada guía ha :

- Orado,

- Cantado,
- Jugado,
- Aprendido algo,
- Sido responsable de un punto preciso.

¿PUEDES DECIR OTRO TANTO PARA TÍ ?

De este balance deduces nuevos objetivos a alcanzar y eliges los medios para remediar las lagunas.

## **II. UNA REUNIÓN**

### **DURACIÓN : APROX. 3 HORAS**

#### **A. Referencias :**

- Mediante el juego, revisar o aprender una o varias técnicas.
- Preparar la salida o el fin de semana siguiente.
- Mantener el material.
- Arreglar el local.

#### **B. Desarrollo :**

- Acogida, oración, enunciado del programa de la reunión (5 min.)
- Juego sobre las técnicas por PA (45 min.)
- Toma de pañoleta (15 min.)
- Actividad manual (30 min.)
- Canto nuevo (10 min)
- Consejo de patrulla (15 min)
- Consignas para la próxima actividad.
- Juego reposado (15 min)
- Arreglo del local.
- Oración.

La oración se realizará en la medida de lo posible, en el exterior.

## **III. SALIDA DE PATRULLA**

### **DURACIÓN : APROX. 8 HORAS**

#### **A. Referencias :**

- Aplicar en la naturaleza una o varias técnicas aprendidas en una reunión.
- Aprender a utilizar el material.
- Progresar (firma de pruebas).

#### **B. Desarrollo :**

(ejemplo)

- 8h45 : Cita.
- 9h00 : Misa.
- 10h00 : Desplazamiento hacia el lugar de la salida (1h00 máximo : 4km. a pie o 10 km en bicicleta).
- 10h30 : Actividades.
- 12h00 : Preparación del almuerzo.

- 12h45 : Comida, fregar, recoger.

- 14h00 : Actividad.

- 16h00 : Canto nuevo.

- 16h30 : Consejo de patrulla. Consignas para la próxima actividad.

- 17h00 : Oración (acción de gracias por la jornada pasada, resolución para la semana siguiente). Regreso.

#### **IV. FIN DE SEMANA DE PATRULLA (ACAMPADA)**

##### **DURACIÓN : APROX. 24 HORAS**

##### **A. Referencias :**

- Vivir en patrulla una jornada de acampada tipo.
- Lugar : Propiedad privada. Lugar cerrado, tranquilo y habitado.

##### **B. Desarrollo :**

(ejemplo)

##### **Sábado :**

- 16h00 : Cita, trayecto (no olvidéis incluir un poco de marcha durante el fin de semana : 3 a 4 km).
- 16h45 : Oración - Instalaciones (montaje de la tienda, recogida de leña, campismo).
- 18h00 : Juego reposado.
- 18h30 : Preparación de la cena.
- 19h00 : Cena - Fregar - Recoger.
- 20h30 : Velada.
- 21h30 : Oración - Extinción del fuego.

##### **Domingo :**

- 8h00 : Levantarse - Aseo - Oración - Desayuno.
- 9h00 : Actividad.
- 10h30 : Misa.
- 12h00 : Preparación de la comida.
- 12h30 : Comida - Fregar - Recoger - Plegado de la tienda.
- 14h00 : Actividad.
- 14h30 : Consejo de patrulla.
- 15h45 : Oración - Regreso.

##### **C. Notas :**

- Ninguna actividad entre 23h00 y 6h00.
- Silencio completo tras la extinción del fuego.

##### **D. Consejos :**

- Prevé un tiempo de silencio (20 a 30 min) durante el cual cada guía podrá caminar, reflexionar, observar (cuaderno de caza).
- Eres responsable de la salud de las guías : dormid 9 a 10 horas. Muéstrales cómo equiparse bien contra la lluvia o el frío.

- Encontrarás más adelante un método para organizar bien la actividad.
- Acuérdate de dar las gracias a los propietarios (en el lugar : canción, servicio ...; después : carta, ofrecer calendario).

## EL CONSEJO DE PATRULLA

### ¿Por qué?

Cuando se camina juntas, es preciso a veces detenerse para hacer balance, comprobar que se sigue correctamente el acimut elegido en el punto de partida. Se puede entonces reanudar la marcha con más confianza, entusiasmo y, sobre todo, lucidez.

### ¿Cuándo?

Al final de cada actividad (excepto ciertas reuniones de 3 horas). Al final de cada acampada, justo después de la CDH.

### ¿Dónde?

En la naturaleza o en el local. En el rincón de patrulla. En un lugar agradable, lejos del ruido.

### Desarrollo :

- Toda la patrulla participa en él.
- Cada una se expresa y debe dar su opinión.
- La secretaria de patrulla toma nota.
- No es larga, 1/4 de hora, 1/2 hora como máximo.
- No es un arreglo de cuentas.
- No se hace tampoco para escucharse hablar o complacerse en contar su vida.

## TU PAPEL

- 1) Preparas de antemano, con tu subjefa, "la orden del día". Eres responsable del buen desarrollo de este consejo. Te toca a ti animarlo ... lo que no quiere decir que monopolices tú la palabra.
- 2) Cuidas de que la secretaria tome nota de las decisiones tomadas, para no olvidarlas.
- 3) Ayuda a cada guía de la patrulla a expresarse ; aprovéchalo para enseñar a las más habladoras, no sólo a callarse, sino también a escuchar a las otras. Anima a las más tímidas a tomar la palabra. Una idea llama a menudo a otra ... ¡Aplica el oído tú también ! Ten cuidado igualmente con las discusiones que se producen ... ¡No tenéis demasiado tiempo!
- 4) Cuando hagáis el balance de vuestra progresión, es para avanzar mejor, no para desacreditaros. Atención a los pequeños piques ... ¡la sonrisa es otra vez la mejor arma! Tú, JP, cuida mucho esto.
- 5) No os abruméis nunca por un fracaso, aprended la lección ¡y adelante!
- 6) Para los proyectos y decisiones : apuntad alto. Sed exigentes con vosotras mismas, es el único medio para progresar bien. Que vuestros objetivos sean realistas ; tu sabes lo que tu patrulla puede hacer forzándose un poco.
- 7) Cuando todas las guías hayan hablado, tu resumes y, teniendo en cuenta la opinión de cada una, decides. Esto debe siempre elevar el espíritu de la patrulla y permitir a cada una progresar (a ti también). Tu balance es preciso y concreto.
- 8) Al final de la reunión, con tu subjefa, escribes en tu clasificador de JP el balance establecido y firmas. Es el punto de partida de la preparación y de la elección de actividades de las próximas reuniones. El balance es la trama de las actividades : Por eso debe ser concreto.
- 9) Ten al corriente a tu jefa de compañía del balance y de las decisiones de la patrulla.

## ¿QUÉ SE HACE EN EL CONSEJO DE PATRULLA?

**Para dar un espíritu positivo a este consejo, se comienza por "volverse a centrar", juntas se recita la ley guía.**

### Después se aborda :

- 1- Los asuntos corrientes : intendencia, cuentas, material, uniforme, etc.
- 2- El balance de la jornada :
  - Recuerdo por la JP de los objetivos escogidos por la patrulla en el consejo precedente.
  - Se mira si el programa ha sido seguido, si los objetivos han sido alcanzados y sobre todo, en qué espíritu se ha vivido esta jornada.
  - ¿Ha habido un hueco para el servicio?

-¿Hemos hecho progresar a la patrulla de una u otra manera?

**Objetivos y proyectos para la próxima actividad o para la jornada del día siguiente en el campamento.**

- 1- ¿Qué objetivo elegimos? ¿Cual es nuestro punto débil? ¿Es preciso continuar aún nuestro esfuerzo en este punto?
- 2- ¿A qué artículo de la ley, o a qué principio corresponde este?
- 3- ¿Qué haremos para cumplir el objetivo o el proyecto? ¿Servicios, juegos, técnicas?
- 4- ¿Quién se encarga de qué? Cada una a su puesto, y que este corresponda bien a los gustos y a las aptitudes de cada una.
- 5- ¿Cómo vive la patrulla su fe? Oración, misa, lectura, sacramentos ...

**De vez en cuando, aproximadamente dos veces por trimestre y justo antes del campamento, en medio y al final del campamento, os preguntareis :**

- 1- ¿Dónde nos encontramos en nuestra progresión personal? Promesa, segunda clase, primera clase, insignias y especialidades mayores.
- 2- ¿Cuales son los puntos de la ley sobre los que es preciso mejorar?

**Se convoca también el consejo de patrulla cuando una cuestión concierne a toda la patrulla**

- ¿Cómo acoger a las nuevas?
- ¿Cómo acoger a una lobata?
- ¿Cómo reclutar?
- ¿Cómo obtener un local?
- ¿Cómo acoger una visita : padres, sacerdote, jefa ...?
- Etc...

**Al final la JP resume los objetivos, los proyectos y las decisiones elegidos.**

## ORAR EN PATRULLA



\* Orar es reconocerse hijos de Dios. Es ofrecer al Señor, porque El es fuente de toda alegría, algunos minutos tomados al juego y las risas.

### ¿Por qué orar en patrulla?

Te has encargado de una patrulla : Es como una pequeña Iglesia. "Cuando dos o tres estén reunidos en mi nombre, yo estoy en medio de ellos", Mat. 18, 20. Es la oración la que logrará la verdadera unidad de tu patrulla. Es ella la que mantendrá día a día vuestras relaciones.

### ¿Cómo rezar en patrulla?

Estáte atenta para que la oración esté bien preparada y dicha sin precipitación , en calma. Atención, pues, a esos fines de reunión en los que se reza a toda prisa porque los padres esperan, atención a esas mañanas de acampada en que el despertar demasiado tardío reduce la oración a una rápida señal de la cruz. No olvides ya que la calidad de la oración no depende de su duración.

\* Es bueno que la patrulla posea un evangelio, un misal de los domingos, y que se organice una colección de oraciones y de cantos.

\* Así como para una velada, proporciona una transición para volver a la calma tras las actividades.

\* Orad en la naturaleza o en el local : Que el lugar sea agradable, que el local esté bien arreglado.

\* El oratorio de patrulla : El más "guía" será simplemente una bella cruz hecha con vuestras manos .

\* En salida o fin de semana, la misa del domingo será vuestra primera preocupación.

\* Comenzad la actividad con una oración breve, cantada o dicha lentamente (oración guía, Padrenuestro, Avemaría, actos de fe, esperanza, caridad ...)

\* Al final de la reunión, la oración es una acción de gracias. Podéis tomar un canto, después leer el evangelio del domingo, proponer intenciones, etc.

\* En el campamento, ofrecéis a Dios cada mañana vuestra jornada en el oratorio de patrulla. Por la tarde, si tu patrulla está encargada de preparar la oración para la compañía, haceos ayudar por vuestro consiliario religioso o por una jefa.

*Una observación* : La ley guía no es una oración ; puede servir de referencia para un examen de conciencia o una toma de decisión.

## Y tú, JP

Ruega por cada guía de tu patrulla : Por Ana que es tan tímida, por Aurora cuya abuela acaba de morir, por ... Inclúyelas en tu oración cotidiana. Es el más alto servicio que puedes rendirlas

## EL CAMPAMENTO

### El campamento : Un tiempo para la amistad

La verdadera amistad pasa de insignias, es el fruto del cariño, del servicio, de las pequeñas y grandes cosas vividas juntas. Es por esto que el campamento es el tiempo en el que se manifiesta mejor la fraternidad guía : despojadas de lo accesorio y del confort, las guías viven allí un estilo muy sencillo que llama al olvido de sí. Pues un campamento donde cada una viva egoístamente ¡no será un campamento guía !

La ley guía es la ley del campamento : Jugando a fondo ese juego, se aprende el don de sí y se encuentra ... la alegría.

El éxito del campamento no está pues condicionado por el lugar o su duración sino más bien por la intensidad con la que tu patrulla vive la ley guía.

### El campamento : Un tiempo para la aventura

La aventura comienza por la vida en patrulla, por esta autonomía y libertad que vosotras utilizáis lo mejor posible para responder a la confianza de las jefas.

¿Dónde, que no sea el escultismo, se permite a las adolescentes vivir en pequeños grupos, con por toda garantía el honor que ellas ponen en merecer confianza?

La aventura, es también el descubrimiento, es el juego, es la vida en contacto con la naturaleza y con las demás.

### El campamento : Un tiempo en la naturaleza

En el campamento, las guías tienen tiempo de admirar la naturaleza y, como es natural, el ruido llega a ser una molestia.

Los únicos sonidos que percibiréis son los apacibles o a veces desatados del viento en los árboles, del agua del torrente, del canto de los pájaros ...

Percibiréis la oscuridad para que la noche deje de dar miedo a las más jóvenes.

Percibiréis también el silencio de la noche evitando hablar entre la oración de la noche y la de la mañana.

"La guía ve en la naturaleza la obra de Dios : Ama las plantas y los animales".

### El campamento : Un tiempo para la fe

La belleza de la creación canta la gloria del Creador. Y ya que gozáis de la alegría de la maravilla, aprovechad también plenamente de los momentos en los que, a solas o todas juntas, encontráis a Dios en su Palabra o sus sacramentos. Dejad a Dios que haga crecer en vosotras la fe.

**¡Haber vivido un buen campamento, no es regresar agotada, es haber vivido la amistad en la naturaleza, la aventura y la fe. Es haber almacenado una energía prodigiosa para vivir plenamente la ley guía durante todo el resto del año!**

## EN EL CAMPAMENTO: LOS SERVICIOS

Sin duda, en el campamento, está **el servicio**, esta atención constante a las demás.

Desde luego, en el campamento, está **la BA**, obligación cotidiana y medio simple de concretar todos los grandes ideales y las buenas intenciones.

Y en el campamento, están también **los servicios**. Ya que la tendencia a ocuparse de sí en primer lugar vuelve siempre con demasiada frecuencia, la prudencia quiere que se "organicen" los servicios.

**"Hay mucho sitio en un campamento, pero no hay lugar en absoluto para un tipo de joven, el que no quiere tomar su parte en los mil pequeños trabajos que allí se deben hacer. No hay sitio para los que escurren el bulto o para los gruñones".**

### \* Los servicios organizados para la vida de la compañía :

*Un ejemplo : Recoger y preparar la leña para la velada.*

Toda una patrulla efectúa este servicio y tú eres responsable, tú, JP, de la calidad de lo que hacéis. Recuerda : *"La guía no hace nada a medias"* ; ¡tu patrulla menos!

### \* Los servicios organizados para la vida de patrulla :

En consejo de patrulla, podéis establecer un turno.



Un ejemplo :

reserva de agua	reserva de leña	material	fregado
Lucia Alicia	Isabel Sara	Cristina Elvira	Carmen M <sup>a</sup> Valle

Así cada una habiendo cumplido su servicio, sabe que no le queda más que estar disponible para ¡un servicio "gratuito", esta vez!

#### EN EL CAMPAMENTO: LA ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO EN PATRULLA

En general es en el momento del desayuno cuando disponéis de un rato bastante largo en patrulla. He aquí un ejemplo de desarrollo posible. Tu debes adaptarlo en función del lugar, de las guías, etc.

\* Preparación de la comida : 3/4 de hora si la cocinera conoce bien su papel y sabe repartir las tareas entre todas las guías de la patrulla.

\* Comida : 3/4 de hora

\* Fregado y colocaciones diversas : 1/2 hora

\* Os quedan de 1 a 2 horas. Según los climas, una siesta tumbada bajo la tienda o a la sombra de un árbol, es indispensable, al menos durante un cuarto de hora. Puedes eventualmente prever un consejo de patrulla. Puedes igualmente acabar de poner a punto tal o cual cosa para la velada de la noche.

\* Es importante que cada guía disponga de un tiempo personal (1/4 h. a 1/2 h.) que ella utilice como quiera. La regla del juego es la calma y cada una puede :

- Aislarse para rezar
- Aislarse para dormir
- Copiar un canto en su cuaderno
- Consultar un libro de identificación de plantas

- Efectuar un acecho
- Escribir una carta
- Poner al día el libro de oro de la patrulla
- etc ...

Tu debes velar para que cada hora que pase sea vivida plenamente, para que el tiempo no sea desperdiciado.



## CUENTA ATRÁS

Durante todo el curso, la patrulla prepara EL CAMPAMENTO, ¡desde luego! Y son necesarios muchos meses y muchos esfuerzos para llevar a buen término una aventura como esta.

### CAMPAMENTO A 9 MESES (= OCTUBRE)

Has participado en la CDH que, en función del balance del campamento, ha definido unos objetivos para el campamento próximo. Marca, con tu subjefa, para cada trimestre las metas a alcanzar de modo que estén listas para el campamento (pasando revista las diferentes técnicas).

### CAMPAMENTO A 8 MESES (= NOVIEMBRE)

Los proyectos van a buen paso. Se ha hallado el lugar. La topógrafa compra los planos correspondientes.

### CAMPAMENTO A 7 MESES (=DICIEMBRE)

El Adviento ... Navidad.

Dios viene a plantar su tienda entre nosotros. ¿Procuras que en el campamento también Dios tenga su lugar entre vosotras, en medio de las tiendas? ¿Qué sitio le reservaréis en vuestra vida, en vuestro corazón?

### CAMPAMENTO A 6 MESES (=ENERO)

El tema del campamento está fijado. Tu conoces también el tema de las veladas. Es tiempo de prever en patrulla los planes de instalación (maquetas, cálculo de leña a utilizar), la animación de las veladas, de buscar ideas de menús, de trabajar las técnicas de campismo ...

### CAMPAMENTO A 5 MESES (=FEBRERO)

Habéis reunido una documentación sobre la región donde acamparéis, vuestra explora se prepara...

### CAMPAMENTO A 4 MESES (=MARZO)

Interesaos durante el tiempo que tengáis en patrulla (a menudo en el momento de la comida del mediodía). ¿Cómo administrar ese tiempo? ¿Sabe bien cada guía de la patrulla :

\* recoger y escoger eficazmente leña para la cocina?

\* encender un fuego rápidamente?

\* fregar las escudillas de manera eficaz?

Es el momento de hacer balance...

### CAMPAMENTO A 3 MESES (=ABRIL)

Es la repetición general : En la acampada de Pascua de varios días, ensayaréis y comprobaréis lo que falta por mejorar.

### CAMPAMENTO A 2 MESES (=MAYO)

(Re)verificación del material : ¿en buen estado? ¿completo? ¿bien marcado? ¿sabe cada guía utilizarlo bien?

Reanudar principalmente las técnicas de campismo (desbrozar, realizar cajas para amarres, espigas...)

### CAMPAMENTO A 1 MES (=JUNIO)

Los corazones laten con la idea de la partida ... ¿Y si reemprendéis buenas resoluciones para vivir a fondo la ley SCOUT? pues

¡"LA LEY SCOUT ES LA LEY DEL CAMPAMENTO"!

*NB : Estos no son más que algunos elementos para ayudarte a ver si estás "acorde con el tiempo". A tí te toca alcanzar estos objetivos.*

## EL JUEGO, LOS JUEGOS

En "¡Siempre Adelante!" (Va de l'avant), ya han aparecido consejos para vivir y realizar grandes juegos.

Aquí encontrarás elementos para que tu patrulla esté siempre dispuesta a organizar un "pequeño" juego.

### CINCO PUNTOS IMPORTANTES :

#### 1- Circunstancias en las que iniciar un juego

- \* Esperáis a una persona, un autocar ... ¡No perdáis un minuto, jugad!
- \* Acogéis a las nuevas; ¡no os quedéis sin saber qué deciros : jugad!
- \* Qué frío durante esta salida ... ¡para calentaros, jugad!
- \* Queréis aprender o perfeccionar tal o cual técnica, ¡jugad!

#### 2- Los fines

- \* Desde luego, divertirse.
- \* Pero también, aprender (técnicas scout por ejemplo).
- \* Y además : Desarrollar las cualidades y capacidades (presencia de espíritu, dominio de sí, observación, sincronización de movimientos ...).

#### 3- Duración

Los pequeños juegos no son demasiado largos (de 10 a 20 min.), deben desarrollarse fácilmente y rápidamente.

#### 4- El lugar

Se juega fuera si es posible; pero de hecho, el lugar viene impuesto por las circunstancias.

NB : *Cerca de viviendas, por la noche o por la mañana temprano, respetad la calma y no escojáis juegos ruidosos.*

## 5- La regla del juego

Que sea sencilla y claramente enunciada. Si varias guías saben ya jugar, lo mejor es que comiencen el juego; se van integrando las guías a medida que vayan comprendiendo la regla.

En los pequeños juegos, el material debe ser muy reducido.

Sin duda, ¡todo el mundo juega!

### PAPEL DE LA ANIMADORA

La guía que ocupa el PA de animación se hace un carnet de juegos. Puede clasificarlos según diferentes criterios (técnica utilizada, dificultad, grado de actividad física ... ).

En cada ocasión, lo va ampliando con nuevos juegos.

Ella sabe proponer un juego adaptado a las diferentes circunstancias.

### PAPEL DE LA DIRECTORA DE JUEGO

No es siempre la animadora quién organiza los juegos. Toda guía de segunda clase debe ser capaz de dirigir un juego. lo que significa :

- **proponer** el juego con atractivo,
- **iniciar** el juego enunciando claramente la regla,
- **transformar** eventualmente el juego simplificando o complicando la regla,
- **velar** por la seguridad.

### ALGUNOS EJEMPLOS

#### 1- Relevo de banderas

Objetivo : Calentarse

Aprender las banderas europeas

Regla : Jugadoras agrupadas por patrullas. Cada primera jugadora llega a un punto más o menos alejado (¡según el frío!) y encuentra una árbitro que solicita dibujar la bandera

de tal país de Europa. Cuando termina, vuelve hacia su patrulla y sale la segunda ...  
La patrulla que ha dibujado las banderas de la lista más rápidamente ha ganado.  
NB : Si una guía no sabe dibujar la bandera solicitada, vuelve con su patrulla y otra parte en su lugar.  
(Material : papel, lápices de colores)

## 2- Roto-roto

Objetivo : Aumentar su presencia de espíritu y su concentración.  
Regla : Jugadoras en círculo, la directora dice "1", la siguiente "2", etc. pero no se debe pronunciar la cifra 7, ni uno de sus múltiplos, ni un número que comprenda el 7. En lugar de este número, se dice "roto" y se cambia de sentido.  
La que se equivoque es eliminada.

## 3- La la la

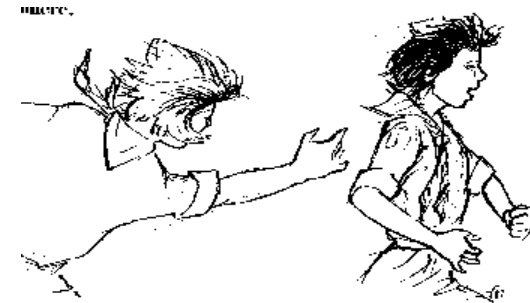
Objetivo : Coordinación de movimientos.  
Regla : Sobre una melodía conocida, efectuar una sucesión de movimientos. Las guías están en círculo. La directora de juego hace un movimiento, al compás siguiente su vecina lo reproduce, mientras que la directora efectúa otro. El movimiento debe ser "transmitido" de una a otra en forma de "canon".

## JUEGOS PARA APRENDER LA LEY

Tienen por objetivo hacer presente la ley en cada actividad. He aquí algunos ejemplos. Vosotras encontraréis otros.

- 1- Aprendéis el morse codificando ciertos artículos.
- 2- Colocáis una parte de vuestro uniforme (cinturón, boina, pañoleta, jersey y zapatos) en un lugar. La directora de juego dice un número entre 1 y 10 ; la primera que ha recitado el artículo correspondiente, recupera una parte del uniforme ; Gana la que está vestida la primera.
- 3- Recitad la ley diciendo los números impares de los artículos lo más deprisa posible, o comenzando por el final ; la que se equivoque pierde una vida (de las tres que se tienen).

- 4- Comienzas un artículo y lo terminas con otro. ¿Cuáles son estos dos artículos?  
Ejemplo : La guía es buena con todos y tiene cuidado del bien ajeno : artículos 4 y 9.  
**etc...** con vuestra imaginación.



## LA EXPLORACIÓN

*Cada exploración es única, pues cada patrulla es única. Y También porque cada región ofrece un carácter y unas riquezas propias para descubrir. E incluso, la mayor parte de las regiones son bastante ricas para permitir exploraciones variadas, descubrimientos bajo diferentes ángulos.*

*Una explo no es un viaje de estudios ; no es un trabajo. Es un juego, una aventura. Pues el descubrimiento de las comarcas y de las personas es siempre una aventura.*

*He aquí algunos jalones, una trama, para adaptar a cada caso.*

### ¿Cuándo?

Una explo precisa una preparación cuidadosa. Es preciso pues, prever tiempo suficiente entre la decisión y la ejecución. Para esta preparación, hallarás algunos puntos de referencia en las páginas que siguen.

### ¿Dónde?

¿En qué lugar? En la región donde acamparéis, en verano o en Pascua, en los alrededores de la propiedad en la que habéis sido acogidas durante un fin de semana ... pero también en la ciudad donde vivís, vuestro barrio, vuestra calle, o el campo próximo ... Raros son los lugares donde no hay nada que descubrir.

### ¿Cómo?

¿A pie, en bici, a caballo ... o de cualquier otro modo? De ello depende la preparación.

## ANTES DE LA EXPLORACIÓN

La preparación debe ser obra de todas las guías de la patrulla, "cada una a su medida", según sus competencias y su puesto de acción. Siempre hay "la tarea adecuada a cada una", pues son necesarias todas las guías de la patrulla para hacer una explo bien lograda. Será preciso por lo tanto, repartir el trabajo entre todas. Aquí van algunas pistas para no olvidar nada.

## ¿Qué preparar?

- En primer lugar haceos con un mapa 1/50.000 o 1/250.000 de la región en la que se desarrollará vuestra explo (o un plano detallado si es en ciudad).

Reunid el máximo de documentos sobre la región : libros, revistas, guías turísticas de padres, amigos, bibliotecas locales, o personas de la región (cura, ayuntamiento ...). Si lo solicitáis, la oficina de turismo puede también enviaros información interesante.

- Con la lectura de esta documentación y del mapa, comenzareis a descubrir la región, los principales centros de interés y las riquezas que ofrece. En función de esto, y también teniendo en cuenta los gustos y capacidades de las guías de la patrulla, elegiréis el tema de vuestro descubrimiento. Este tema de la exploración es, en cierto modo, el título del juego que vais a efectuar.

Puede ser, por ejemplo, el descubrimiento de un hábitat troglodita, de un anciano artesano local, de una cultura específica o de una historia particular. En ciertas regiones, la mayor riqueza es la naturaleza, pero son raros los lugares en los que la mano del hombre no la ha modelado.

- Una vez elegido este tema, fijaos los medios para este descubrimiento : Qué vais a ver , y por qué. Las personas a contactar, dónde y cuándo. Las preguntas que se planteen ... Lo que será necesario anotar, dibujar, fotografiar ... A esto se le puede llamar un "esquema de exploración"; este será un poco, sobre el terreno, vuestro hilo conductor.

- Es también ahora, mucho antes de partir, cuando hay que decidir bajo qué forma presentaréis el informe de vuestra explo : documento, panel, montaje audio-visual, etc.

### Estrategia a seguir

Situad sobre el mapa los lugares a visitar y os fijáis vuestro itinerario y vuestro programa (horario). Algunas pistas :

\* *Seguid un solo itinerario* : La patrulla no se separa.

\* *Limitad las distancias* : La exploración no es en primer lugar un entrenamiento para la marcha o la Vuelta Ciclista. Según la duración de vuestra explo, 8 a 15 km. bastan con creces. Proporcionad tiempo suficiente en el descubrimiento, para la encuesta, los encuentros con las personas y con la naturaleza. **Tomad tiempo para ver, descubrir, encontrar.**

\* *Limitad el tiempo* : La calidad de una explo no depende de su duración. Treinta y seis horas son un máximo, pero en el caso de un fin de semana, por ejemplo, no podéis dedicarle más de una jornada.

\* *En los itinerarios preferid los caminos, los senderos, el acimut.* No crucéis jamás las autovías, las carreteras frecuentadas y las vías férreas

Cada guía deber profundizar en el conocimiento de su puesto de acción y de tal o cual asunto que le ha sido confiado especialmente en esta ocasión : Topografía, orientación, historia, arquitectura local, naturaleza (no solamente fauna y flora, sino también geología, climatología, etc). Para esto, existe una documentación scout abundante a vuestra disposición, solicitud información a los padres, amigos ... no olvidéis los libros escolares

...  
Está claro que cada guía, siguiendo su puesto de acción, debe preocuparse del estado de su material, repararlo y, si es necesario, completarlo.

Si vais a partir en bici, controlad el estado del vehículo, en particular los neumáticos, frenos y faros. (Aseguraos de poder reparar un pinchazo ...)



## DURANTE LA EXPLORACIÓN

Al partir, toma unos instantes para recordar a toda la patrulla las reglas de seguridad, y también las reglas de cortesía. Recordad que el descubrimiento de un pueblo o de una región no es una invasión y que, en todo momento, la ley guía es vuestra ley.

Durante la exploración, cada una, siguiendo sus competencias, va a recoger impresiones, hallazgos, notas, observaciones, dibujos, fotos, documentos y objetos alusivos al programa que os habéis fijado, al "esquema de exploración". Cada una, por los conocimientos adquiridos en el curso de la preparación, hará partícipes a las demás de sus descubrimientos.

Por ejemplo, al caminar en la naturaleza, la guía responsable del PA "naturaleza" ayudará a la patrulla a abrir sus ojos. Podrá hacerlo si se ha preparado bien para ello. Ante una bella granja, es "la arquitecto" quien dirigirá el descubrimiento, ayudada por la "geóloga", quien sabrá hacer la relación entre los materiales de construcción y la naturaleza del terreno circundante. "La economista" hará descubrir y comprender la organización de la vivienda y la disposición de los edificios, en relación con el trabajo y la naturaleza de la explotación. La dibujante "copia", la fotógrafa se pone en acción, la reportera interroga ... **Así, cada una según su medida, aportará su parte al descubrimiento de toda la patrulla.**

Atención : El hecho de haberse fijado un programa, una trama de reconocimiento, no debe impedir prestar atención a todo lo que valga la pena, incluso si es inesperado. No despreciéis cualquier cosa interesante por el solo motivo de que eso no aparece en vuestro "esquema de exploración" ...

A tí te toca, JP dirigir, coordinar los diferentes apartados de la explo. También tomar las iniciativas y las decisiones impuestas por una situación imprevista. Habrás de ser a la vez discreta y alentadora con tu patrulla.

**Discreta :** Debes, mediante tu actitud, favorecer el libre ejercicio de las responsabilidades de cada guía. Evitarás con cuidado sustituirlas en su papel.

**Alentadora :** Para impulsar, alentar, reavivar en un momento el entusiasmo con tu ejemplo, con tu actitud. Atenta con todas, sabrás guiarlas con un consejo juicioso y, si es necesario, llegar con tacto en socorro de las desfallecidas.



## DESPUÉS DE LA EXPLORACIÓN

### Balance

Es indispensable hacer un balance de esta explo "en caliente". Y este balance, te toca a tí, JP, dirigirlo. Puede ser el tema de un consejo de patrulla.

Repasad todos los puntos :

- *La preparación de la patrulla y de los puestos de acción*, comparando esta preparación con los resultados obtenidos sobre el terreno.

- *El itinerario seguido* : ¿Estaba bien previsto (distancia, horario), realista?

- *La explo* : Interés de los lugares visitados, acogida, contactos con los habitantes, informaciones recogidas, situaciones imprevistas ...

### Un informe

Tras este primer balance, haréis un informe que puede tomar formas variadas : Documento, panel, montaje audiovisual, etc. En todos los casos, este informe está destinado a la patrulla ; es una manera de guardar una huella, el recuerdo de lo que habéis reconocido y vivido juntas. Si está bien hecho, tendréis el placer, más tarde, de volver a verlo y releerlo.

Debe también ser comprensible para los demás : Si a la vuelta, lo mostráis a las nuevas guías, será una buena manera de hacerles conocer la patrulla y sus aventuras. Un informe en forma de panel o de montaje audiovisual podrá ser presentado a toda la compañía, en una fiesta de grupo o en una reunión de padres.

\* Un informe en forma de **documento** es el más fácil de realizar, el más manejable también. Comprenderá por ejemplo :

- En titulares, el tema de la explo, la fecha y el número de participantes.

- Un mapa situando la región visitada.

- Un subrayado del itinerario o croquis topográfico, así como todos los croquis describiendo vuestro recorrido (croquis panorámicos por ejemplo).

- Una presentación de los reconocimientos de la patrulla, acompañada de dibujos, fotos, documentos diversos.

- Eventualmente un relato de las anécdotas interesantes vividas en el curso de la explo.

\* En forma de **panel**, podéis adoptar el mismo género de redacción y de presentación que para un dossier.

\* **Un montaje audiovisual** exige un plazo más largo (¡pero esto vale la pena!), algunas competencias particulares, así como un material un poco sofisticado. Además de las diapositivas tomadas durante la explo, será necesario a la vuelta, fotografiar los dibujos complementarios, los objetos recogidos, el título de las diferentes secuencias, etc.

Cualquiera que sea la forma dada a este informe, no olvidéis que debe ser cuidada : Todo lo que esté escrito debe ser mecanografiado, las fotos o diapositivas serán de buena calidad, así como el comentario ... del cual no está excluida la poesía ... Es la condición para que sea bello, agradable de hojear, de ver. De este modo, lo mejor que vuestra explo ha tenido no será olvidado.

\* En forma de **"expresión"**, podréis también presentar mimos, juegos y números diversos, relatando las anécdotas vividas por la patrulla durante la exploración.

Podréis también, de esta manera, presentar cuentos o leyendas, cantos y danzas regionales.

Dad prueba de imaginación. Si vuestra presentación es clara, bella y alegre, contagiaréis a las demás las ganas de realizar este descubrimiento.

Ya comprenderás que un informe de explo, hecho así, es bien distinto que una guía turística.

## CONCLUSIÓN

**"No se ve bien, más que con los ojos del corazón"**

Y si "la exploración es, según el diccionario, la acción de visitar un lugar, examinarlo con cuidado para conocerlo mejor", que para la patrulla, este paso sea dado con todo vuestro corazón. Que ello os permita descubrir las verdaderas riquezas de la comarca visitada, conocer a las personas a través de sus cercanías, su presente, su pasado, sus aspiraciones. Que os enseñe a **ver para conocer, a conocer para comprender, a comprender para amar**, después, en fin, a dar a las demás el gusto de lo que vosotras habéis , así, comenzado a amar.



## SALUD

*El escultismo sigue cinco fines :*

- *Salud*
- *Sentido de lo concreto*
- *Formación del carácter*
- *Sentido del servicio*
- *Sentido de Dios*

*Tu has aceptado ayudar a tus hermanas guías a progresar en función de estos fines. Cuida pues de su salud.*

Algunos consejos para que toda la patrulla esté en plena forma :

- **El rostro :** *"No se es responsable de la cabeza que se tiene, ¡ pero se es responsable de la cabeza que se hace!"*

Para tener buen pie, buen ojo y la sonrisa en los labios, es necesario dormir bien. En el campo, son necesarias 10 horas de sueño para cada una. Desterradas pues, tras la velada, las charlas en patrulla, interminables y estériles.

Viviendo la ley guía, la alegría del corazón se lee en el rostro de las guías.

- **La espalda :** ¡Atención! No dejes a ninguna llevar sola la tienda o el cajón. Ni tú tampoco. No utilizéis bidones de más de 10 litros.

- **La voz :** Instrumento a cuidar. Nada de aullidos que desgañitan la garganta (empezando por el grito de patrulla).

- **La higiene :** Comienza por un aseo regular y completo ; que las guías no se acuesten nunca con la ropa que han llevado durante la jornada.

- **Las letrinas :** Vigila bien que el lugar esté aislado sin estar demasiado alejado. La profundidad debe ser grande (al menos 60 cm. para 15 días), la desinfección cotidiana (producto desinfectante), el papel protegido de la humedad, y un zapapico al alcance de



la mano.

- El deporte y la vida al aire libre mantendrán una buena salud.

- Estáte al corriente de los problemas de salud eventuales de cada una de las guías. Tenlo en cuenta para las actividades.

- Toma las precauciones necesarias según el clima.

- **La alimentación** : Toma el tiempo necesario para comer caliente, incluso en salida. Pensad en beber mucho en el campo. Una comida equilibrada comporta obligatoriamente :

\* Un lácteo (que puede estar como complemento: Besamel, crema de postre, queso rallado ...)

\* Un CPH (carne, pescado, huevo) que puede estar como complemento una vez de cada dos. Por ejemplo atún en una ensalada.

\* Un alimento fresco (fruta o verdura)

\* Lo mismo legumbres cocidas y cereales, que féculas (patatas).

\* **AGUA.**

\* Pan.

- **El agua** : Al salir de acampada, durante la explo o un juego, asegúrate de que el agua que quieres utilizar sea potable (y la aparente limpieza no es garantía de potabilidad ...) **PROHÍBE** a las guías todo consumo de un agua del que tú no estés segura.

## SEGURIDAD

*La seguridad de las guías es la primera responsabilidad de la JP. Las reglas de seguridad deben ser conocidas por todas y aplicadas escrupulosamente. ¡Los accidentes solo les ocurren a otros! ... ¡más vale hacer todo lo posible para prevenirlos!*

### 1- DESPLAZAMIENTOS

**Numerosos accidentes sobrevienen normalmente porque grupos de personas se desplazan en desorden a lo largo de las carreteras. Debes vigilar para prevenir un accidente.**

+ A pie, una patrulla, constituye un pequeño grupo. Caminad por el lado izquierdo siempre en fila india a lo largo de la carretera. Jamás dos guías juntas, una al lado de **otra. Utilizad al máximo el lateral.**

Al atardecer, por la noche, o en tiempo oscuro, evitad desplazaros. Si debéis hacerlo, poned en práctica un sistema de balizamiento (luz blanca a la cabeza del grupo, luz roja al final del mismo, visibles a 150 m.; brazalete reflectante).

**Cuando hagáis un alto, ¡no os detengáis al borde de la carretera! Alejaos.**

+ **No os desplazéis nunca menos de tres guías** : Si una se hiere, otra permanece con ella y la tercera parte para buscar ayuda.

+ En bicicleta : Antes de salir, debes imperativamente asegurarte que cada una tiene una bicicleta en estado de marcha. Frenos, neumáticos, luces ... deben ser controlados. Si lleváis los sacos de dormir en las bicicletas, verificad que están correctamente sujetos y equilibrados; que ninguna correa pueda engancharse en las ruedas.

Los desplazamientos se hacen siempre en fila india (jamás 2 o 3 guías de fondo por la carretera).

No hagáis nunca carreras.

Una patrulla que se desplaza en bicicleta debe ser ordenada, disciplinada ...

+ **Auto-stop : Está rigurosamente prohibido.**

+ En tren o autobús : Sed un modelo de cortesía y orden.

Para todo desplazamiento, llevad el mínimo de material y mochilas ligeras (peso inferior a 8-10 kg.).

## 2- EXPLO - SALIDA DE PATRULLA - ACAMPADA

**Tu JC pone en ti su confianza autorizándote a partir sola con tu patrulla. Es imperativo que respetes las reglas de seguridad.**

- + Antes de toda actividad de patrulla, da a tu JC las coordenadas exactas.
- + Durante las actividades, ten siempre contigo los números de teléfono de tu JC y de tu JG, así como dinero suelto y una tarjeta telefónica.
- + La socorrista tiene siempre con ella los números de teléfono de las ayudas de urgencia.
- + Para un lugar de vivac, escoger un terreno privado, cerca de una casa habitada (teléfono a menos de 300 m.). Haber previsto este lugar de antemano.
- + Atención a los lugares de actividades : Comprueba que no presentan peligros (carreteras muy transitadas, ciénagas, derrumbamientos, falla, arenas movedizas ...).
- + **Los juegos u otras actividades están prohibidas entre 23h00 y 6h00 de la mañana.**
- + **Los baños están prohibidos en patrulla.** La reglamentación es muy estricta sobre este punto.
- + Espeleología, exploración de galerías, carreras, escalada, rappel no están nunca autorizados en actividades de patrulla.
- + No utilizar material de "riesgo" sin conocer el manejo o sin haber comprobado su buen estado (esto es particularmente válido para las herramientas de campismo y cuerdas).
- + Si un itinerario, los lugares de parada, los encuentros han sido fijados de acuerdo con la jefa, debes imperativamente respetar todo lo que ha sido previsto antes de partir.
- + En caso de incidente o caída incluso mínima, prevén a la jefa en cuanto volváis.

## 3- FUEGOS

- + Durante las actividades de patrulla, no encendáis fuegos más que en los lugares donde hayas sido autorizada para hacerlo. En las regiones donde los incendios forestales son

frecuentes en verano, obedece las reglas fijadas por las personas competentes (ICONA, bomberos ...).

- + No quemes más leña que la que se te ha autorizado utilizar, aunque te encuentres en un lugar en el que puedas hacer fuego.
- + Ten siempre una reserva de agua cerca.
- + Cuando abandonéis el lugar, asegúrate de que el fuego está correctamente extinguido. No dudes en emplear mucha agua, aunque haya que ir a buscarla.

## 4- EXPLOSIVOS

Ciertas regiones que fueron zonas de batalla en los últimos conflictos, contienen en el suelo explosivos que son todavía peligrosos en nuestros días (obuses, granadas ...) Por esta razón, en ciertos lugares de estas regiones, el fuego está prohibido. Antes de salir para actividades de patrulla, infórmate. Si, durante una actividad de patrulla (o de Cía), encuentras un artefacto explosivo, sobre todo no autorices a ninguna guía a tocarlo. Señala el lugar preciso a tu jefa que dará parte a las autoridades del lugar.

## 5- RIESGOS LIGADOS A LOS ANIMALES

### **La rabia**

Un animal salvaje que se aproxima al hombre debe ser considerado como sospechoso. Un animal desconocido que muerde, se considera que tiene la rabia, hasta que se compruebe lo contrario.

Numerosas regiones en España están designadas como zonas de rabia (casos recientes). Debes informar a las guías. En caso de mordeduras, arañazos ... consulta a un médico.

### **Picaduras**

+ *Mosquitos y arañas* : Que haya en la farmacia de patrulla una pomada para todas las picaduras.

+ *Garrapatas* : Una picadura de garrapata no suele ser muy grave. Debes retirar la garrapata con una pinza habiendo pasado previamente un algodón empapado en éter. En

raras ocasiones corres el riesgo de ver aparecer, en el lugar donde has sido picado, una reacción cutánea que tiende a extenderse. Toma esta reacción en serio y muéstrasela al médico.

+*Avispas, abejas y avispones* : La mayoría de las veces no hay consecuencias graves, aparte de la molestia que acompaña siempre a este tipo de picaduras ; basta con aplicar la pomada. Pero debes saber que puede aparecer una reacción alérgica más grave. Las personas alérgicas a estas picaduras, en general suelen saberlo : Infórmate acerca de ellas.

## Mordeduras

En caso de mordedura de perro, desconfía de la rabia. Asegura una buena desinfección de la herida.

Excepto la víbora, las serpientes que viven en nuestras regiones son inofensivas.

En el caso de una mordedura de víbora, la primera reacción es el pánico. No reacciones así. Tienes tiempo de actuar antes de que esto llegue a ser grave. Extiende a la víctima, no practiques ningún ademán en la mordedura (ni succión, ni corte, ni inyección de suero. Puedes, sin embargo, utilizar el amoníaco mientras llega la ayuda) (¡atención!: el amoníaco ha de utilizarse en pequeños toques, ya que si se permanece en contacto con la piel durante un rato, produce quemaduras). No muevas a la víctima, no la dejes sola, avisa lo mas rápidamente posible a un médico.

## 6- BOTIQUÍN DE PATRULLA

Es indispensable que la farmacia de patrulla esté adaptada a todas las actividades y que la socorrista la tenga siempre con ella.

## 7- EN CASO DE ACCIDENTE

JP, tu papel en este caso será primordial. **Lee atentamente lo que sigue para ser eficaz**, si por desgracia te encuentras un día en tal caso. Prepárate y organiza de antemano a tu patrulla.

- *En primer lugar, es preciso tener sangre fría y no permitir que cunda el pánico.*
- *Acto seguido, es necesario, en el orden siguiente : (ver Ocupa tu puesto)*

### \* PROTEGER

- El lugar
- La víctima
- El salvador (es decir, tú)

### \* ALERTAR

- No aterrarse
- Saber a quien alertar
- Dar bien el mensaje (lugar, acceso)
- Detalles sobre el estado de la víctima

### \* SOCORRER

- Atención al agravamiento
- No jugar a la que todo lo sabe, cuando se es incompetente
- No hacer demasiado

+Recordar la fórmula : "**primum non nocere**" (en primer lugar no perjudicar).

Para concluir estas numerosas informaciones y consignas, te diré que es preciso plantearte con calma el problema de la salud, la higiene y la seguridad. Es importante, porque JP tu eres responsable, que te plantees este género de responsabilidad.

Puedes profundizar en estos conocimientos preparándote para obtener el Diploma de Socorrista. Esta formación te exigirá un reducido número de horas y te dará algunos reflejos de base indispensables para no cometer un error grave.

## CAPÍTULO III

### LAS HERRAMIENTAS DE TRABAJO

¡JP, aquí estás al servicio de tu patrulla.  
Pones en ella tu fe y tu entusiasmo, adquieres paciencia  
y perseverancia,  
y aprendes con la experiencia que ser organizada  
rinde grandes servicios!  
El oficio de JP es una misión de cada día :  
Encontrarás en este capítulo los aspectos prácticos  
de tu "trabajo" y de la vida de patrulla,  
así como ideas para facilitarte la tarea.

### TU CLASIFICADOR DE JP

Es para ti un útil de trabajo indispensable. Consúltalo a menudo, tenlo al día ; será precioso para que se pueda verdaderamente contar contigo, para que merezcas la confianza de las guías y de las jefas. ¡Toma tus medidas para no ser una "cabeza hueca" irresponsable! He aquí un ejemplo de clasificación de todas tus notas. Puedes organizarte de otra manera, ¡lo importante es encontrar rápidamente la información que buscas!

#### 1ª parte : La patrulla en la Cía

- Totem y divisa de la patrulla, fecha de creación.
- Vida del animal totem.
- Santo patrón de la Cía, su vida.
- Oración , canto de patrulla.
- Direcciones y teléfono : JG, Jcía, otras Jcías, JD, OTRAS JP de la Cía, local, Carrick.
- Sistema de alerta de patrulla y números de teléfono.

#### 2ª parte : Las guías

- Ficha individual de informaciones (ejemplo un poco más adelante).
- Cuadro de progresión (ejemplo un poco más adelante).
- Cuadro de presencia en las actividades.

#### 3ª parte : Los consejos

- Balance de la acampada precedente.
- CDH y CDJ :
  - + fecha
  - + orden del día
  - + decisiones tomadas
- Consejos de patrulla :
  - + fecha, presencias
  - + orden del día
  - + decisiones tomadas.

#### 4ª parte : Organización de la patrulla

- Reparto de los PA.
- Copia de la lista del material de patrulla, facilitada por la intendente.
- Balances regulares transmitidos por la tesorera referentes a las finanzas de la patrulla.
- Copia de la lista de los lugares de salidas y acampadas, facilitada por la secretaria.

### **5ª parte : Actividades de la patrulla**

- Calendario de actividades.
- Programa preciso de cada actividad de patrulla y balance ( ver ejemplo más adelante)

### **6ª parte : Anexos**

- Circulares.
- Textos.
- Diversos.

## **FICHA INDIVIDUAL**

Repita las secciones siguientes en una ficha para cada guía, que insertas en tu clasificador.

- Nombre
- Dirección
- Teléfono
- Fecha de nacimiento  
(¡Piensa en los cumpleaños!)
- Fecha del Santo  
(Es la ocasión de conocer el Santo patrón de cada una)
- Hermanas y hermanos
- Colegio, curso
- Actividades extra escolares
- Fechas del bautismo, primera comunión, confirmación ...
- Parroquia
- Etapas de su vida guía :  
(¿lobata?) promesa, 2ª clase, 1ª clase, insignias, especialidades
- Puesto de acción

## LA PROGRESIÓN DE UN VISTAZO

He aquí un ejemplo de cuadro a reproducir, recogiendo la progresión de toda la patrulla : ¡De un solo vistazo compruebas las competencias y los esfuerzos a realizar!

### PRIMERA CLASE

Pista	Nombre								
AMARILLO	GUIDISMO								
BLANCO	VIDA CRISTIANA								
ROJO	SOCORRISMO-SPORT								
AZUL	DESCUBRIM - TOPO - ORIENT.								
VERDE	CAMPISMO								
NARANJA	EXPRESIÓN								
VIOLETA	CIVISMO								

### SEGUNDA CLASE

AMARILLO	GUIDISMO								
BLANCO	VIDA CRISTIANA								
ROJO	SOCORRISMO-SPORT								
AZUL	DESCUBRIM.-TOPO-ORIENTA.								
VERDE	CAMPISMO								
NARANJA	EXPRESIÓN								
VIOLETA	CIVISMO								

### ASPIRANTES

PROMESA									
ACATAMIENTO									

Poner la fecha en los casos correspondientes al nivel alcanzado

## PARRILLA DE ORGANIZACIÓN DE UNA ACTIVIDAD

Con tu subjefa, prepara cada actividad rellenando un cuadro según el modelo de abajo. Desde luego, enviarás una copia de este programa a tu jefa una semana antes de la actividad. Transcurrida esta, harás el balance con tu subjefa y rellenarás la columna correspondiente.

<b>Fecha :</b>	Patrulla: (Dibujo del animal: tótem)
<b>Horarios :</b>	
<b>Lugar :</b>	
<b>Misa :</b>	
<b>Desplazamiento :</b>	

hora	actividad	color de pista	Guía responsable	material a llevar	balance

*Nota : Toma una hoja del formato de tu clasificador, para integrarla en él.*

## SISTEMA DE ALERTA

*Para que las guía lo comprendan bien, es necesario saber hablarles de manera clara y precisa.*

**El teléfono, está bien, pero no se debe abusar de él.**

\* Programa los detalles materiales (horas-lugar) de antemano y dáselos a las guías en la actividad precedente.

\* Para hacer pasar una rectificación o un mensaje urgente a toda la patrulla :

- Elaborad de antemano el orden de circulación de la cadena y cada guía lo apunta en su cuaderno. No es necesario utilizar forzosamente el orden de patrulla. Sin embargo es mejor que contactes tu misma con tu segunda : formáis un binomio eficaz.

- Si una guía está interna, que ella no forme parte de la cadena. Contacta con ella aparte, cuando esté.

- Llamad por la tarde ni muy pronto ni muy tarde. Entre las 18.00h y las 20.30h, un mensaje debe poder dar la vuelta a toda la patrulla. (Tratad de evitar las horas de las comidas).

- No habléis mucho rato. 5 minutos a lo sumo bastan. ¡No os contéis vuestra vida! Perderíais tiempo, costaría caro e inmovilizaríais el teléfono de dos familias.

- ¡Desde luego sed educadas! (ver Entra en el juego).

- Si no te contestan : Vuelve e empezar 1/4 de hora más tarde.

- Si la guía no está : Deja el mensaje para ella, pero llama a continuación a la siguiente.

- El mensaje : Corto y preciso, en 4 puntos :

+ hora

+ lugar

+ material

+ lo que es necesario preparar

## PARA RECIBIRLO

+ Ten siempre papel y lápiz cerca del teléfono.

+ Anota los 4 puntos con precisión.

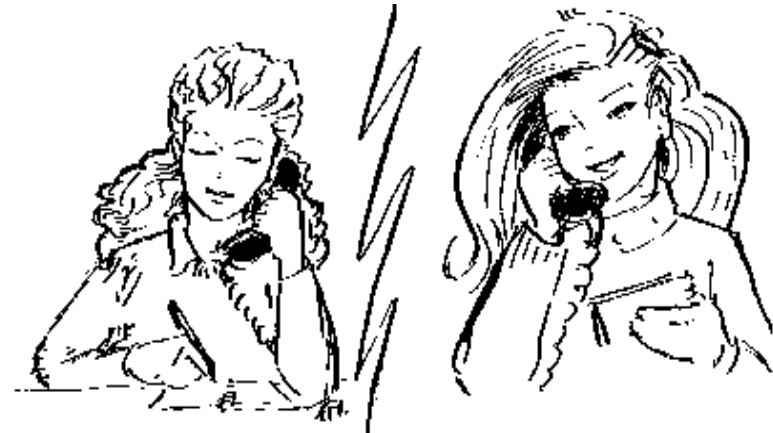
+ Repite todo a la que te ha llamado (comprobación).

## PARA TRANSMITIRLO

+ Lee los 4 puntos lenta y claramente.

+ Hazlo repetir.

+ Recuerda a la que te escucha que debe hacer pasar el mensaje en seguida.



## EL MATERIAL DE PATRULLA

### A. TIENDAS

#### \* La tienda de patrulla :

- La funda de lona
- El doble techo
- La tienda
- El suelo
- Los mástiles
- Las piquetas
- El caballete
- La mosquitera

#### \* Resguardos (o abrigos) :

- Un toldo para la madera
- Un telón para el aseo (caseta de aseo) con mástiles y piquetas.
- Un telón para las letrinas
- Un toldo para el herramentero
- Eventualmente un doble techo suplementario, con sus mástiles y piquetas.

### B. MATERIAL DE COCINA

#### \* Para el fuego :

- Barras de fuego
- Jabón negro (ocasionalmente reemplazable por arcilla)
- Tenazas
- Periódicos

- Cerillas en una caja hermética

#### \* Para la cocina :

- Un conjunto de perolas
- Dos agarradores de lienzo o guantes de cocina
- Cucharón
- Espátula
- Colador
- Pelapatatas
- Espumadera
- Cucharas de madera
- Abrelatas
- Bolsa del pan
- Cuchillo del pan
- Cajas herméticas para alimentos, cajitas de plástico para la intendencia de patrulla (aceite, vinagre, azúcar ...)
- Papel aluminio y papel absorbente,
- Trapo (preferentemente de algodón o felpa que enjугue bien).

#### \* Para la vajilla :

- Dos barreños
- Dos bidones de 10 litros (los de 20 litros están prohibidos por demasiado pesados)
- Delantal
- Paños y trapos
- Líquido lavavajillas, polvo de fregar (que se puede ocasionalmente reemplazar por arena)
- Scotch-brite, estropajos, nanas, guantes de goma.

### C. MATERIAL DE CAMPISMO

- 2 hachas
- 2 zapapicos



- 2 sierras
- Barrenas o berbiquí y brocas de diferentes diámetros : 15, 18, 22 mm.
- Mazo
- Plana
- 2 sierras para madera (20 y 25 mm)
- Alambre
- Cinta métrica
- Lima triangular
- Piedra de afilar
- Papel de lija
- Cordel para amarres
- Guantes de trabajo para cada una

*Nota : Cada herramienta está protegida por una funda.*

#### **D. MANTENIMIENTO**

- Jabón de lavar (o detergente para ropa)
- Papel higiénico y bolsa impermeable
- Toalla
- Pinzas para colgar la ropa
- Bolsas de basura
- Cepillo para la ropa
- Estuche para la limpieza del calzado (betún, cepillo, trapos)

#### **E. MATERIAL TOPO**

- Mapa 1/25.000 de la región
- Brújula
- Transportador

- Regla graduada
- Compás
- Lápiz
- Goma
- Cuaderno
- Hojas para dibujo
- Papel milimetrado
- Lápices de colores
- Cuadrícula para croquis
- Bolígrafo o rotulador
- Hojas de papel
- Papel de calco

Todo esto en una bolsa de tela, estando protegido el papel en una carpeta de cartón rígido.

#### **F. BOTIQUÍN**

##### **En una caja hermética :**

- Tijeras
- Pinza para espinas o esquiras
- Imperdibles
- Pañuelo grande cuadrado
- Vendas elásticas
- Jabón
- Betadine
- Alcohol de 60°
- Vendas de gasa
- Algodón hidrófilo
- Compresas
- Tiritas adhesivas

- Hemostático
- Crema solar
- Pomada para golpes de sol
- Producto anti-mosquitos
- Pomada para picaduras de insectos
- Pomada para contusiones
- Amoníaco (aplicar en pequeños toques para evitar quemaduras)
- Termómetro
- Fichas sanitarias con relación al último campamento (con la firma de los padres autorizando una intervención quirúrgica en caso de urgencia)
- Tarjeta telefónica, moneda suelta, números de teléfono de las Jcía, JG así como los de los servicios de urgencia de la región (bomberos, hospital, instituto nacional de toxicología, etc.)

## **G. DIVERSOS**

### **\* Naturaleza :**

- Escayola para imprimir y pasta para modelar
- Prensa para flores
- Cajas y bolsitas diversas

### **\* Trabajos manuales, expresión :**

- Velas
- Pintura y pinceles
- Tijeras
- Rotuladores
- Pegamento
- Cinta adhesiva
- Cartón
- Elementos para disfraces y veladas

### **\* Juegos :**

- Banderines de semáforo
- Estuche de costura
- Bramante
- Papel adhesivo

## MARCADO Y CONSERVACIÓN DEL MATERIAL

### MARCADO

Es importante que todo el material perteneciente a la patrulla sea claramente identificable. Si, tras una reunión de distrito, alguien encuentra un hacha marcada "ardilla", quedará perplejo. Por el contrario un hacha con el nombre de "Ardilla- 2ª Cía Toledo" tiene grandes posibilidades de encontrar a sus propietarias.

El consejo es, pues, anotar siempre el nombre de la patrulla y el nombre de la compañía. Se puede completar con la silueta del animal totem.

Y, como la guía no hace nada a medias, el marcado será, desde luego, realizado de manera elegante, discreta pero bien legible, sin rebabas, calculando el sitio y el grosor de las letras (plantilla) y utilizando ocasionalmente color.

Toda actividad de marcado de material, que esté hecha en patrulla o por la intendente, exige cuidado y no puede ser despachada a todo correr.

#### + **Marcado de la tienda**

Para el doble techo, la tienda, el suelo, las fundas de los mástiles, piquetas, y la funda de la tienda, el rotulador indeleble se adapta bien y es de fácil manejo. Para los mástiles y caballetes, pegar esparadrapo o cinta adhesiva con los colores de la patrulla. El rotulador también conviene y permite marcar el nombre de la Cía.

#### + **Marcado del baúl**

Se aconseja la utilización de pintura acrílica o al aceite. La lista completa del material, escrita con tinta y plastificada, se pega en el interior del baúl. La JP y la intendente tienen la copia de esta lista en su clasificador.

#### + **Marcado de los objetos de plástico (bidones, cajas, barreños)**

Emplear un rotulador indeleble.

#### + **Marcado de los objetos de metal**

Se pueden emplear "letras grabadas" para las tarteras. Para los mangos de la sierra es preferible la pintura. No utilizar jamás las "letras grabadas" sobre metal pintado o esmaltado.

#### + **Marcado de los objetos de madera (mangos de hacha, de formón)**

El pirograbado da un marcado definitivo. En su defecto, se puede utilizar un rotulador indeleble o pintura.

#### + **Marcado de la cartera topo, de farmacia, de libros ...**

Además del hecho de anotar las "coordenadas" de la patrulla, es indispensable tener una lista del contenido pegada en la cartera, la farmacia, la biblioteca. La guía responsable y la JP tienen también esta lista.

### LA CONSERVACIÓN

El material bien conservado dura más tiempo (economía), es menos peligroso (seguridad) y se encuentra "siempre listo" cuando se le necesita.

Después de cualquier utilización, la patrulla vuelve con el material en el mejor estado posible. Por ejemplo, el fregado de las perolas se hace siempre **durante** el fin de semana, con agua caliente. El cometido de la intendente, tras una salida, será el de hacer secar si es necesario, airear y verificar que todo está listo para servir de nuevo.

#### + **Conservación de la tienda**

- Después de la utilización, incluso si no ha llovido, extender las telas varios días en seco sobre una cuerda, y no en plano. Después enrollarlas de manera floja y guardarlas fuera de la funda, en un lugar seco y aireado.

- Pasar un estropajo por el plástico del suelo y extenderlo también. Cuando esté bien seco,

doblarlo poniendo de vez en cuando un poco de talco.

- Limpiar y secar piquetas y mástiles al desmontar la tienda. Enderezar las piquetas torcidas. Guardarlos en bolsas previstas para ello pues no deben jamás ser enrolladas con las telas.

- No dejar nudos en los vientos de la tienda.

- Recoser las costuras que se descosan y hacer reemplazar los herretes cuando sea necesario.

#### + **Conservación del material de cocina**

- La utilización regular del jabón negro permite limpiar fácilmente las perlas. En toda buena patrulla, estas relucen tras cada fregado. El barro puede reemplazar ventajosamente al jabón negro cuando se acampa en terreno arcilloso. La arcilla forma un caparazón alrededor del perolo y se quita fácilmente tras utilizarlo. La ceniza, buen abrasivo, reemplaza cualquier polvo de fregar.

- No olvidar lavar bien (agua caliente + desengrasante) todos los utensilios de plástico.

#### + **Conservación de las herramientas de campismo**

*Si las herramientas están oxidadas, antes de afilarlas, se pueden frotar con papel de lija para quitar las manchas de óxido.*

- La plana, el hacha y el formón : Existen varias maneras de afilarlas:

Con la muela apoyando fuertemente en el sentido del filo. Para la plana y el formón, afilar en oblicuo por el lado del bisel, y bien plano por el lado llano del hierro. Elegir una muela de gres con preferencia sobre la muela de esmeril que, al calentar el metal, lo vuelve más frágil.

Con la lima triangular para el primer desbastado (quitar los cortes notables del metal) : Atención, la lima triangular ataca al metal, por lo tanto no dar grandes golpes, sino efectuar un afilado uniforme. Después se afina el afilado con la piedra al aceite. Para evitar que se desprenda el mango del hacha, se pueden poner cuñas metálicas (entre el hierro y el mango).

Se pueden también hacerles empapar de aceite algunas semanas : La madera se hinchará un poco y ya no tendrá holgura.

- Las sierras : Tener el máximo cuidado : No dejarlas arrastrar, proteger las hojas, engrasarlas por la noche con un trapo empapado en aceite. De vez en cuando, ponerlas sujetas en un torno, y con la ayuda de una pinza, curvar ligeramente los dientes pares hacia un lado y los impares hacia el otro. Se obtiene así un ligero desplazamiento que presta "mordiente" a la sierra.

- La barrena o las brocas del berbiquí : Se utiliza una lima o, en todo caso, un ángulo de piedra al aceite. Un tapón enroscado en el extremo permitirá no romper la punta.

## LAS FINANZAS DE LA PATRULLA



En toda patrulla, la tesorera tiene los cordones de la bolsa y hace las cuentas regularmente. En tanto que tú, JP, eres sin embargo responsable de las finanzas de tu patrulla, es por lo que tendrás que hacer balance regularmente con la tesorera.

### LAS FUENTES DE RENTA:

- La venta de los calendarios de la asociación : Una parte del dinero queda en el grupo; las que venden se benefician un poco de esta bonificación.

- En la fiesta de grupo, cada patrulla atiende generalmente un stand de juego. Por una suma razonable, haces jugar de buena gana a los niños y a los padres.

- Los "talleres de patrulla" tienen como fin la confección de objetos en una técnica elegida (macramé, collage de conchas, ...) destinadas a ser vendidas en provecho de la patrulla. Vela por la calidad del trabajo realizado.

- Tu puedes encontrar otras fuentes de renta.

### LOS GASTOS:

"La guía es económica y cuida el bien ajeno" y, principalmente, del material de patrulla. Esto evita tener que repararlo o reemplazarlo con demasiada frecuencia. La intendente de la patrulla te tiene al corriente de los gastos a realizar y, con la tesorera, decide lo que es prioritario según las necesidades y las sumas disponibles. Hay gastos que no son necesarios inmediatamente : Aprended a administrar el dinero, a prever (ver Avanza)

## 8 REGLAS DE ORO

1. Vela por el espíritu guía : Respeto de la ley, buen humor, juego limpio ...
2. Progresa tú misma para impulsar a las demás.
3. Acoge a cada una: ella es única.
4. Se atenta : Cada guía cuenta contigo para progresar.
5. En el consejo de patrulla da la palabra a cada una : Sed positivas y constructivas.
6. Confía a cada guía la organización de un juego para la actividad siguiente.
7. Ten previsto el programa de antemano con tu subjefa y dáselo a tu jefa.
8. Haz balance de las actividades de patrulla ; preséntalo en corte de honor.

## 8 MÁXIMAS

1. Se paciente y dueña de ti.
2. Da el primer paso ; es a menudo el que más cuesta : Te abrirá el corazón de las guías.
3. Cuando te equivoques, pide perdón.
4. "La tristeza es la mirada hacia sí, la alegría es la mirada hacia Dios". Ora cada día y la alegría habitará en ti.
5. Se puntual : Es signo de que tu respetas el tiempo de los demás.
6. No ordenes, propón, impulsa y anima a cada una.
7. Persevera a pesar de las dificultades : Ellas te ayudarán a ir más lejos.
8. Acepta tu papel de JP de corazón, pero no olvides que no eres "propietaria" de la patrulla.