

La Patrulla

Hoy, como a comienzos del siglo XX, los adolescentes manifiestan una tendencia natural a reunirse entre ellos, a formar grupos más o menos organizados, que pueden llegar a ser auténticas bandas, con un jefe y un conjunto de reglas y ritos. La patrulla imaginada por BP se corresponde perfectamente con esta realidad psicológica. Quizá esto pueda explicar, de alguna manera, el asombroso éxito del escultismo.

En tu acción como JT, debes tener siempre presente que tu atención no se dirige a 24 o 30 chicos, sino a 3 o 4 patrullas: la patrulla es el eslabón intermedio obligatorio; un punto de paso necesario para llegar a los chicos. Es la unidad básica del escultismo.

LA PATRULLA; ORGANISMO VIVO Y AUTÓNOMO

- Una patrulla vive; primero porque está compuesta por chicos que son, por naturaleza, inquietos y vivaces.

Su número ideal está entre 5 y 8. Por debajo de esta cantidad, la patrulla tiene serias dificultades para funcionar cuando un chico falta; las responsabilidades se deben, entonces, repartir entre los que están, convirtiéndose en demasiado pesadas para los hombros de los chicos, lo que provoca choques y roces entre ellos, etc.

Por encima de esta cantidad el JP encontrará dificultades para dirigir a sus chicos, y para ejercer su autoridad; los chicos se conocen peor.

- Normalmente, debe ser la patrulla la encargada de reclutar directamente a los chicos. Es ella la que debe mostrar sus ganas de contagiar a los demás. El papel del jefe es velar por el equilibrio del reparto: una buena patrulla cuenta con chicos de 12,13,14,15,16 años, y nunca con tres de 12 y tres de 16.

- La patrulla tiene una historia; lleva un nombre, un banderín, ha ganado concursos, grandes juegos de los que da testimonio su libro de oro. Tiene



una divisa, su santo patrón, un grito. Tiene sus secretos, su ambiente, su personalidad propia, que es algo más que la simple suma de las personalidades de cada uno de sus chicos.

LA PATRULLA SÓLO EXISTE PARA HACER ESCULTISMO

La autonomía de la patrulla está controlada. **Tiene un JEFE**, que ella no ha escogido. Eres tú (JT) quien designa al JP. Este tema se trata con detalle en la ficha “El Jefe de Patrulla”.

Retengamos aquí que el JP garantiza la fidelidad de la patrulla a sus fines: **hacer escultismo**. Es el responsable de la progresión de sus chicos y de la buena marcha del conjunto de la patrulla. Confiándole esta responsabilidad, también le delegas de golpe tu autoridad, que ejercerá con el sentido y la forma scouts: con dulzura y humildad, siendo consciente que es, ante todo, el servidor de sus hermanos pequeños, y con firmeza, cuando sea necesario.

Tiene una **regla de juego**, que es la **Ley Scout**. Las relaciones con los chicos, la actitud de cada uno de ellos, están regidas por esta referencia común. La patrulla es el lugar donde reina la ley scout.

Las cuatro patrullas de una tropa no están aisladas. **La Corte de Honor** tiene el derecho y el deber de asegurar que todas las patrullas respetan la ley scout, y que los JPs ejercen de forma correcta su función; tal es así, que es la CDH la que autoriza su investidura (ver ficha sobre la Corte de Honor).

La autonomía de la patrulla sólo se ejerce dentro de los límites de la ley scout.

LA PATRULLA: UN LUGAR PARA APRENDER RESPONSABILIDADES

a) El reparto de responsabilidades

- Cada chico asume verdaderas responsabilidades en el seno de la patrulla. Se siente útil en la marcha común de esta microsociedad.
- El primer responsable es el JP.
- Escoge a un chico para ayudarlo: el subjefe. Esta elección es propia del JP. Debe tener buenas relaciones con su segundo, entenderse bien con él. El JT ayudará al JP en esta elección, pero no impone nunca un subjefe a un JP.



El jefe no tiene por qué tener vocación de JP. Habrá chicos que serán excelentes apoyos, pero que no podrán ejercer jamás una responsabilidad tan pesada como la de JP (Ver ficha “El Jefe de Patrulla”).

- Cada chico tiene un rango en la patrulla. Es un orden práctico para situarse rápidamente en una formación, para desplazarse; es un medio para ser eficaz, pero no es un ORDEN JERÁRQUICO. El tercero no manda sobre el cuarto, y así sucesivamente.

El único que da órdenes en la patrulla es el JP ayudado del subJP.

Cada uno ejerce una responsabilidad: un Puesto de Acción. Estos puestos se reparten en el Consejo de Patrulla por el JP.

b) La participación en la toma de decisiones: El Consejo de Patrulla (CDP)

- Permite a cada chico dar su opinión y ser informados de las decisiones que afectan a la marcha de la tropa.
- Se reúne después de cada CDJ. En algunas tropas se reúne antes del CDJ para que juego los JJPP hagan llegar información al JT antes del CDJ, pero es igualmente necesario reunir a la patrulla después del CDJ para informar a los chicos de las decisiones tomadas.
- La mayoría de los CDP son breves, pero será necesario periódicamente tomarse un poco más de tiempo para repasar a fondo la vida de la patrulla.

ENSEÑAR A UN JP A DIRIGIR UN CDP

Ser jefe de patrulla no quiere decir que dirijas tú sólo la patrulla. Tus scouts no son borregos para seguirte. Cada uno tiene una misión que cumplir, una responsabilidad que ejercer. Todos tienen su palabra, algo que decir sobre la marcha de la patrulla, y tú debes ser capaz de escucharlos. Después tendrás la ocasión de decidir.

El Consejo de Patrulla está precisamente para permitir participar a los scouts en las decisiones que afectan a la patrulla, como su nombre indica. Te permite ser aconsejado por tus chicos e informarles de las decisiones que conciernen a la vida de la tropa.

Debes reunirlos después de cada Consejo de Jefes; es decir, todos los días en el campamento y regularmente durante el año. No es necesario que dure una hora. Algunos CDP son breves, pero será necesario tomarse periódicamente un tiempo un poco más largo para hacer una puesta a punto de la patrulla.



a) ¿ Qué se hace en él?

1.- Transmites informaciones sobre actividades, las horas de las citas, las decisiones tomadas en CDJ...(Ejemplo: sobre el campamento, el programa del día...).

Cuida que tus chicos hayan comprendido estas informaciones y que las hayan anotado en su cuaderno. ¡ Qué tomen el hábito de tener siempre encima papel y boli!

2.- Organizas y preparas las actividades y la vida da la patrulla, en relación a los siguientes puntos:

2.1. Actividades tropa (fijadas en el Consejo de Jefes):

- Qué hacer para que la patrulla alcance los objetivos fijados en CDJ
- Qué hacer en las próximas reuniones y salidas de patrulla
- Cómo realizar el programa de patrulla. Qué hace falta y cómo. Esto quiere decir repartir misiones, preveer el material necesario...
- Tras la realización, hacer siempre el balance para ver lo que ha ido bien y lo que no, por qué se ha fallado y cómo mejorarlo.

2.2. Organización de la patrulla:

En cada CDP se verifica que la organización de la misma esté en orden: Sistema de alerta, funcionamiento de cargos y PA. Hay que estar seguros que la patrulla está “siempre alerta”.

2.3. El espíritu scout de la patrulla:

Si la patrulla respeta la ley scout. En qué puntos es necesario hacer esfuerzos: ambiente, unidad, vida religiosa, espiritualidad...

b) Cómo llevar el CDP.

Para que los scouts puedan sentirse implicados y responsables de la vida de la patrulla, es necesario que puedan dar su parecer. Por esto establece primero con tu subjefe los puntos a tratar: un orden del día.

Unos puntos no serán más que informaciones para dar, otros merecen que cada uno pueda dar una idea, una opinión. Deja a tus chicos hablar, comenzando por los más tímidos y los menos experimentados: si hablan detrás de los demás no podrá decir nada que no se haya dicho antes.



Ayúdales a reflexionar, a expresarse. No dudes en mostrarles lo que tienen delante y lo que no va con su razonamiento: de esta manera formarán su espíritu crítico y su sentido del juicio.

En algunas tropas, no se deja dar su opinión más que a los scouts que tienen promesa, en otras a los que han pronunciado su acatamiento y son aspirantes. Esta elección sería acertada a condición de que incite a los novatos a convertirse más rápidamente en miembros por completo de la patrulla y de la comunidad scout.

En fin, cuando hayas oído la opinión de tus chicos, deberás tomar una decisión, explicando bien las razones de ésta para que la comprendan bien: les será más fácil aplicarla después.

