



# Flecha Dorada

Entrenamiento, Capacitación y Educación para Guías de Patrulla

Esquema para la obtención de la Flecha Dorada por parte de los Guías de Patrulla. Estructura e ideas para manejar la Patrulla Flecha como base en el Sistema de Patrullas.



Traducción y adaptación Gerardo Martínez Hernández

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS  
Literatura básica para Tropa de Scouts,  
en el rango de adolescentes de 12 a 16 años.

México - 2006

Primera edición 2004  
Segunda edición 2006

# CONTENIDO

Introducción		2
Parte I	Liderazgo de Patrulla	6
Parte II	Reuniones de Patrulla	13
Parte III	Corte de Honor	22
Parte IV	Excursionado	29
Parte V	Acampando	36
Guía de ayuda para evaluar el entrenamiento Flecha Dorada		44

## INTRODUCCIÓN

### PROPÓSITO

Este libro de entrenamiento Flecha Dorada esta escrito directamente a ti, el Maestre Scout. Su propósito es proveerte de una guía con la cual podrás capacitar y entrenar a tus Guías de Patrulla sin tener en cuenta sus experiencias individuales o su vivencia Scout.

### PAPEL DEL MAESTRE SCOUT

En el Sistema de Patrulla el papel más importante del Maestre Scout en la Tropa es Capacitar, Entrenar y Educar a los Guías de Patrulla. Este libro establece los estándares operacionales de las Patrullas, la Corte de Honor y por consiguiente la calidad de los Scouts; siendo esto disfrutado por cada miembro de la Tropa.

### CONDICIONES

Los Guías de Patrulla y los Subguías deben ser designados como es recomendado en la literatura básica, "Guía para el Jefe de Tropa", "El Sistema de Patrulla" y "Scouts Gilcraft". Los Guías deben estar conscientes de los requisitos para la obtención de la Flecha Dorada, una cosa es ser Guía y otra es Ser Guía de Flecha Dorada.

### PATRULLA FLECHA

Para las experiencias de capacitación, los Guías de Patrulla (y posiblemente los Subguías) formarán una Patrulla, contigo como su Guía. Esta Patrulla es llamada Patrulla Flecha.

De esta manera, tú entrenas a tus Guías de Patrulla en un mismo marco en donde ellos entrenaran a sus Patrullas; ellos no solo aprenden habilidades, sino también el cómo instruir y cómo conducir reuniones de Patrulla.

### CONDUCTO DE ENTRENAMIENTO

Lo más importante que hay que entender es que la capacitación, educación y desarrollo de los Guías de Patrulla es un proceso continuo y no el resultado de un curso formal de entrenamiento.

El entrenamiento de los Guías de Patrulla debe adaptarse:

- (i) A su edad, personalidad y experiencia Scout.
- (ii) Al nivel y experiencia de la Tropa.
- (iii) A las actividades en las cuales participa la tropa.

Por esa razón, no hay que reunir sílabas, sino una indicación sobre cómo vas a dirigir al Scout necesitado de ti para que pueda desempeñar sus deberes como Guía de Patrulla. Su entrenamiento debe comenzar tan pronto como es elegido y debe acomodarse con las actividades de la Tropa. Es de esperarse que un Guía de Patrulla o Subguía pueda ser capaz de satisfacer los requerimientos para la Flecha Dorada dentro de los siguientes seis meses de haber sido elegido.

Las notas en este manual deben ser adaptadas para amoldarse a las circunstancias siendo expresadas con tus propias palabras y sazonadas con ejemplos y anécdotas personales.

## **NO LEAS ESTAS NOTAS A TUS GUÍAS DE PATRULLA**

Mientras sea necesario dirigir historias de algunos de los temas, no pretendas cubrir todo a la vez. Probablemente el mejor aprendizaje resulte cuando una discusión es iniciada naturalmente por un incidente o pregunta. Por ejemplo, un Guía de Patrulla molesto con una falta de disciplina puede preguntar a la Corte de Honor que medidas debería tomar abriéndose una excelente oportunidad para cubrir este aspecto del entrenamiento Patrulla, la discusión deberá ser animada para que todos puedan aportar sus pensamientos y experiencias. Un gran tanto podrá también ser aprendido incidentalmente a través de la participación en el programa normal de entrenamiento de la Patrulla Flecha.

Los líderes de la Patrulla (que deben de ser los Guías) reciben capacitación, educación y guía a través de tres principales caminos:

1. - La Corte de Honor. Mientras las reuniones del la Corte de Honor tienen su propósito específico en la Tropa, un Guía de Patrulla aprenderá mucho acerca de sus responsabilidades entendiendo la naturaleza humana y desarrollando un sentido de los valores a través de las discusiones que se abordan. Cuando tú asistes a las juntas de la Corte de Honor, medirás las oportunidades cuando se presenten para proporcionar experiencias de aprendizaje, pero cuida de no predicar y abusar de tus privilegios.

2.- La Patrulla Flecha. Las juntas de la Patrulla Flecha proveerán oportunidades para que los miembros aprendan a desarrollar nuevas habilidades, progresar con su avance personal, preparar las actividades

venideras y aprender por experiencia propia, por ejemplo como resolver algunos de los problemas de su Liderazgo.

3.- Atención personal. Mucha de la dirección que un Guía de Patrulla recibirá será a través del dialogo contigo y es importante darse cuenta que las posibilidades de desarrollar su potencial como Guía únicamente serán realizadas si su educación es resultado de un aprendizaje mutuo.

Los asistentes del Scout Maestro y otros serán enlistados para asistir cuando sea necesario, pero la responsabilidad y el liderazgo deben siempre permanecer en ti.

## CONFIANZA

El ser Guía de Patrulla es una posición de responsabilidad. Cada individuo tiene su propia capacidad que deberá ser desarrollada conforme aumenta su responsabilidad confiada, deberá permanecer como un reto pero no más allá de su capacidad. Los Guías de Patrulla se comprometerán pero, propiamente manejados, se les dejará cometer errores; estos pueden ser valiosas experiencias de aprendizaje. Ayúdale a ganar por sus errores, evita la crítica de él frente a su Patrulla y no asumas la responsabilidad por él a menos que sea absolutamente necesario.

Demuestra fe en cada Guía de Patrulla y en su Patrulla confiándole el trabajo por el que fue elegido.

## REQUISITOS DE LA FLECHA DORADA

Orden para calificar y portar la Flecha Dorada; un Guía de Patrulla o Subguía debe:

1. Haber recibido instrucciones de su Maestre Scout en todos los aspectos esenciales del Liderazgo de Patrulla, mencionados en este manual de Capacitación, Entrenamiento y Educación en Flecha Dorada.
2. Haber participado satisfactoriamente en un entrenamiento de Guías de Patrulla sobre excursiones como es señalado en este manual.
3. Haber participado satisfactoriamente en un entrenamiento de Guías de Patrulla sobre campamento como es señalado en este manual.
4. Tener conocimiento y habilidad por encima del promedio en su Patrulla en al menos tres habilidades Scouts y demostrar su habilidad para instruir en estos temas.
5. Satisfacer a su Maestre Scout de que en juntas de no menos de treinta minutos están siendo realizadas en beneficio de la Patrulla.
6. Satisfacer a su Maestre Scout de que él ha conducido a su Patrulla en campamento por un periodo mínimo de veinticuatro horas para el beneficio de su Patrulla.
7. Ser recomendado para la insignia de Guía de Patrulla Flecha Dorada por la Corte de Honor y su Maestre Scout.

La Insignia Flecha Dorada en portada en la solapa del bolsillo izquierdo de su uniforme. La Flecha Dorada esta disponible solo para los Guías de Patrulla y Subguías.

## PARTE I

**LIDERAZGO DE PATRULLA.**

*“El mejor Progreso es hecho en aquellas Tropas donde el poder y la responsabilidad son realmente puestas en las manos de los Guías de Patrulla.”*

*Baden Powell.*

## SIENDO UN GUÍA

Los Guías de Patrulla son la clave de las Tropas.

Liderazgo es la habilidad para atraer a un compañero, para ganarse su apoyo e inspirar confianza al tomar las decisiones correctas.

El Guía de Patrulla que es elegido por su Patrulla ha cumplido ya la primera condición. La Patrulla ha decidido que él es el más adecuado, lo que indicara que él tiene alguna habilidad inherente de liderazgo. El hecho de que ha sido elegido, es un estímulo y un reto para dar lo mejor de él y, habiendo ganado un partido, ahora debe mantenerse en ese estatus.

Es tu trabajo fortalecer su habilidad natural y ayudarle a confirmarse en su posición, esto es más fácil de lograr “haciéndolo” que “hablándolo” y el primer paso es el reconocimiento hacia él; él es el Guía de una Patrulla, él habla por ellos y ellos toman su primacía de él.

Asegúrate de que su posición sea respetada y que nada se haga hecho para minar su autoridad; pasa instrucciones a su Patrulla a través de él y evita avergonzarlo frente a su Patrulla.

Para merecer el apoyo, él debe trabajar más duro que aquellos a los que representa; esto no significa que tenga que realizar todas las labores, sino que tiene que trabajar más duro que nadie para hacer de su Patrulla la mejor y para observar que cada miembro tenga igualdad de oportunidades de avance, diversión y aventura.

Su habilidad para tomar decisiones correctas crecerá con la experiencia y con el conocimiento de su Scouts al obtener sus puntos de vista.

El sabio Guía de Patrulla:

- ✓ Siempre discutirá los planes con su Patrulla y escuchara su consejo, no tiene que aceptar sus puntos de vista, pero será guiado por ellos y puede ajustar sus propias decisiones de acuerdo con estos.
- ✓ Delega autoridad a los que mejor pueden asumirla en alguna ocasión específica.
- ✓ No trata de engañar a sus Scouts pretendiendo que puede hacer cosas que en realidad sabe que no puede. Una vez que su engaño ha sido descubierto el respeto y la confianza se desvanecen.
- ✓ No es mandón, ni va por la vida quejándose, sino que alegremente trata de animar.
- ✓ Debe ser capaz de hacer algunas cosas mejor que ningún otro en la Patrulla no importando lo que sea, siempre que este sea conocido y valorado por sus Scouts y por supuesto que sea positivo.
- ✓ Debe ser justo y no tener favoritismos.
- ✓ Debe mantener su palabra y, si promete algo, sea un favor o una amenaza, debe hacer todo a su alcance para mantener esa promesa, incluso si no le favoreciera a él. En consecuencia, es importante que no prometa nada que no esté preparado para respaldar.
- ✓ Debe estar siempre al lado de su Patrulla en las buenas y en las malas, colectiva o individualmente.
- ✓ Trata siempre de controlar sus emociones, especialmente su temperamento. Busca descubrirse así mismo a través de su Patrulla y reprime esos hábitos que ellos encuentran molestos.
- ✓ Es educado, Baden Powell siempre buscó que el ambiente Scout fuera sano y propicio para la educación de los chicos, un nuevo miembro al volver a su Guía, su líder, valorará no importando de donde venga, el ambiente y la educación.
- ✓ Debe siempre hacer su mejor esfuerzo, especialmente en tratar de mantener la Promesa Scout.

Mucho puede hacerse para ayudar al Guía de Patrulla discutiendo de vez en cuando aquellas cosas en las que es bueno y puntualizando aquellas cosas en las que necesita un poco de atención y lo que puede hacer para mejorarlas. Un Guía de Patrulla puede ser ayudado a entender a los miembros de su Patrulla animándolos a discutir los valores de cada individuo en privado. Ayúdalo a entender las razones de sus comportamientos y a decidir que medidas pueden ser tomadas para fomentarles su mejoría.

Tu habilidad para guiar se verá reflejada en tus Guías de Patrulla.



## ORGANIZACIÓN DE PATRULLA

Es importante que cada miembro de la Patrulla sienta que, de alguna u otra manera, es importante para la Patrulla. Una manera de lograr esto haciendo que cada miembro sea responsable en algo. Debe ser un trabajo de gran valor para la Tropa y que reclame esfuerzo. La opción de trabajo será decida por la Patrulla en su Consejo, cada miembro declarando sus preferencias personales. En algunas instancias, un individuo puede tener más de una responsabilidad, sin embargo, el compromiso con

algún trabajo no esta ligando al individuo por el resto de su vida en la Patrulla. Los trabajos pueden ser cambiados o rotados a cualquier intervalo que le convenga a la Patrulla y al individuo. También debe entenderse que mientras un trabajo puede ser responsabilidad de un individuo, no es su privilegio exclusivo.

Por ejemplo, el Cocinero de Patrulla no cocina cada comida cuando la Patrulla va de Campamento, cada chico tomara su turno cocinando pero puede buscar ayuda del Cocinero de Patrulla. El Cocinero de Patrulla puede tener la Especialidad de cocinero, o puede ser a quien el Guía de Patrulla delegue la preparación de los menús para campamento.

Bajo este sistema, es frecuente descubrir que los individuos desarrollan preferencias definidas y se convierten especialistas en ciertos campos. Un Guía de Patrulla sabio estará consiente de esto y, en ocasiones, delegará el liderazgo a otros muchachos para ciertas actividades. Por ejemplo, si en un viaje la Patrulla encuentra que tiene que construir un puente a través de una barranca, la Patrulla tendrá un Consejo para decidir como ponerse a trabajar. El Guía de Patrulla dependerá del Pionero de Patrulla para su consejo y cuando una decisión sea alcanzada, puede bien delegar el manejo al Pionero.

El Subguía de Patrulla esta en una categoría especial, él es el asistente del Guía de Patrulla y debe tener la confianza total del Guía. El Guía consultará con su Subguía los planes de la Patrulla y observará su reacción a las ideas, posiblemente antes de que sean presentados ante la Patrulla. El Guía de Patrulla y el Subguía estrechamente juntos complementaran sus esfuerzos.

El Guía de Patrulla debe proveer oportunidades para que su Subguía dirija, en ocasiones, a la Patrulla y ciertamente debe entenderse que en la ausencia del Guía su Subguía está completamente a cargo. El Guía, por acuerdo mutuo, debe delegar algunas responsabilidades específicas a su Subguía.

## ESPÍRITU DE PATRULLA

*“Espiritu de Patrulla— esprit de corps --- es esa cualidad intangible que une al equipo. Es una cualidad que debe ser desarrollada por los miembros del equipo en el curso de su trabajo juntos.”*

*Baden Powell.*

Cosas tales como el nombre de la Patrulla, las tradiciones y su grito, son herramientas hacia el desarrollo del espíritu de Patrulla, pero ellas deben tener un significado real para los individuos de la Patrulla. Si ellos no están interesados en el nombre de su Patrulla, deben cambiar a otro que tenga más significado para ellos y en el cual puedan descubrir un lazo común. Las tradiciones se convierten en un símbolo de propiedad y membresía en la Patrulla y el banderín de Patrulla se convierte en un estandarte a seguir en las buenas y en las malas, el eslogan, grito o canción de la Patrulla que se va desarrollando como resultado de un incidente, construirá en gran medida el espíritu de Patrulla desarrollando así su historia y tradición.

No hay sustituto para hacer las cosas juntos y para construir el espíritu de Patrulla.

## DISCIPLINA DE PATRULLA

Quizá el requisito más importante para la buena disciplina es la creación de un interés grupal. Si los individuos están interesados, querrán participar y lograr su objetivo. El interés puede ser más fácil de lograr en la Patrulla si todos los miembros participan planeando antes de que esto pueda ser efectuado; el Guía de Patrulla debe entender que él es un líder y no un conductor o un dictador. Hay una tendencia obvia de los Scouts elegidos como Guías de Patrulla a sentir que son "el jefe" pero los chicos pronto se cansan de ser mandados.

Muchos de los chicos responden a la razón y seguirán un mandato positivo si la sabiduría dicta su necesidad o si representa los deseos de la mayoría. Un mandato débil o un Guía de Patrulla vacilante que no consigue tomar una determinación, puede llegar a causar conflictos internos, una caída en la moral y eventualmente la ruptura total de la disciplina de la Patrulla. El Guía de Patrulla debe velar por que exista una justa división entre el trabajo y el placer dentro de la Patrulla y que todos tengan su porción de quehaceres.

Cuando un Guía de Patrulla delega autoridad a un miembro de su Patrulla, debe dejarlo solo para que siga adelante con el trabajo no interfiriendo con la manera en que lo hace. Si es necesaria una mayor velocidad o esfuerzo, debe ser sugerido animosamente y no refunfuñando o rabiando. Esto es a veces una lección muy difícil de aprender, especialmente cuando los chicos raramente hacen un trabajo exactamente de la misma manera a como lo piensan. Aunque un trabajo puede ser delegado, la responsabilidad de éste aún descansa en el Guía de Patrulla, lo mismo que un Capitán será siempre responsable de su

barco, no importa quien esté en el puente. Cuando delega autoridad, el Guía de Patrulla debe estar razonablemente seguro que la persona delegada es competente para consumir la tarea que le ha sido requerida y que las instrucciones para llevarla a cabo son claras.

Es particularmente importante impresionar a los Guías de Patrulla con la necesidad de pensar bien las instrucciones de forma clara y metódica antes de emitirlos. La falta de una clara dirección causa errores y crea confusión.

Los Scouts son aún chicos aprendiendo a auto controlarse, debe uno esperarse a que se tropiecen ocasionalmente con los rastros. Es muy importante para un Guía de Patrulla entender que el ánimo es frecuentemente más efectivo que el castigo cuando se lidia con alguien que ha sido desobediente.

El Guía siempre preguntarse cuanto esfuerzo esta poniendo el culpable para "dar lo mejor de si". Cuando un individuo esta siendo continuamente desobediente, o causando problemas a la Patrulla, tratará de encontrar la causa y de ser necesario disciplinarlo; el castigo debe preferentemente tomar la forma de pérdida de privilegios, siempre se evitará el castigo físico y la delegación de labores adicionales.

Ocasionalmente las emociones pueden precipitarse entre dos chicos y desencadenarse en una pelea; en tal situación, hay que verificar que los chicos estén parejos de manera justa, quizá sea mejor dejarlos resolverlo en una lucha supervisada o en una competencia de boxeo. Si el par no está parejo, entonces otra competencia puede ser ideada. Mientras esto logra liberar tensión, no resolverá el problema que causó la pelea en primer lugar, pero permitirá ser resuelto inmediatamente para evitar nuevos arranques. No permitas intimidaciones o despliegues de rencor, el Guía de Patrulla debe estar preparado para llevar a cabo cualquier acción disciplinaria con la que ha amenazado si es necesario. Debe ser cuidadoso, por consiguiente, no amenazar nada que no desee o sea capaz de realizar.

Es importante que el Guía de Patrulla intente establecer todas las acciones disciplinarias dentro de su propia Patrulla sino, puede llevar su problema contigo para recibir un consejo; también podría buscar el consejo de la Corte de Honor, pero al hacerlo, es mejor no mencionar nombres. La Corte de Honor no debe tomar una acción disciplinaria en sí misma, excepto a la demanda del Guía de Patrulla o en el caso en que el Honor de la Patrulla este en juego.

Los Guías de Patrulla deberían intercambiar ideas sobre conseguir cooperación y disciplina de sus Patrullas en las reuniones de la Corte de Honor, de esta manera aprenden unos de otros y nunca deben olvidar la educación y cortesía al aplicarla.

## PROGRESO PERSONAL

A fin de mantener el respeto de los miembros de su Patrulla, un Guía de Patrulla debe hacer un progreso constante con su Adelanto en ese sentido, no es necesario que sea el mejor calificado en la Patrulla, pero debe estar delante de los otros miembros en algunas habilidades o conocimientos y por supuesto, estar haciendo un esfuerzo máximo en el avance personal.

Es responsabilidad de un Guía de Patrulla ver que cada miembro de su Patrulla haga un progreso personal, manteniendo su ojo en la forma de *progreso* y resolverá con cada individuo los blancos a los que deben apuntar; velará por que cada individuo tenga un programa de adelantos y alguien que pueda ayudarlo.

Un Guía de Patrulla debe intentar estar seguro de que el avance no es meramente un deseo de llenar los requisitos a fin de borrarlos del mapa posteriormente, sino que los individuos están aprendiendo, haciendo y disfrutando de la diversión de las actividades en las que participan.

Llenar los requisitos tiene muy poco valor a menos que un reto haya sido superado buscando una satisfacción personal o en alguna competencia el tema haya sido tocado, únicamente de esta manera el programa Scout tendrá significado.

Cada Guía de Patrulla debe estar preparado para calificar el trabajo de los Scouts de su Patrulla. El progreso de los miembros de una Patrulla deberá ser revisado una vez al mes en el Consejo de Patrulla y por el Guía de Patrulla en las reuniones de la Corte de Honor.

Es muy importante que las formas de progreso y cualquier otro registro se mantengan al corriente, los registros no son de utilidad a menos que sean hechos para trabajar.

Parte II

## REUNIONES DE PATRULLA

*"Quiero que ustedes los Guías de Patrulla vayan y eduquen a sus Patrullas en el futuro por si solos, porque es posible para ustedes conseguir el sostenimiento de cada chico de su Patrulla y hacer un buen compañero de él..."*

*Baden Powell.*



La reunión regular de una Patrulla bajo el liderazgo de su Guía de Patrulla es uno de los más importantes rasgos del Sistema de Patrulla; las reuniones de Patrulla proporcionan escenarios naturales para que el chico "pandillero" opere bajo su propio líder.

Entre más cerca los individuos en una Patrulla estén aliados, más natural será para ellos encontrarse juntos, el Scout real está hecho en la Patrulla:

Real desde el punto de vista de los chicos porque lo están haciéndolo por ellos mismos y, real desde el punto de vista del Scout, porque es a través de este método que el **movimiento** de esfuerzos logra su objetivo.

Las reuniones de Tropa son simplemente reuniones de Patrullas para operaciones combinadas, y se ha dicho que una bien realizada actividad de Patrulla vale por dos actividades de Tropa.

Para que las reuniones de Patrulla sean exitosas desde el punto de vista de los chicos deben ser divertidas, y eso usualmente significa hacer lo que la "pandilla" quiere hacer en un particular momento. Así, si las reuniones de Patrulla están para lograr su propósito inmediato, es decir ayudando a chicos con su progreso personal y preparando a la Patrulla para operaciones combinadas en las reuniones de la Tropa, estas dos ideas deben ser combinadas. Si una reunión de Patrulla consiste meramente en atar nudos en un rincón o dibujar tarjetas de la rosa de los vientos en trozos de papel, el interés se desvanecerá muy rápido. Los Guías de Patrulla deben usar su imaginación para asegurar que los programas de las reuniones de la Patrulla presenten actividades atractivas para los chicos.

Aquí es donde tendrás que dar una guía especial a tus Guías de Patrulla ellos conseguirán muchas ideas de las actividades que tienen en la Patrulla Flecha.

Idealmente las reuniones de Patrulla deberían ser celebradas una vez por semana y normalmente durar de una hora a hora y media. Cuando por alguna buena causa no se consiga, este no es el caso, uno de los siguientes arreglos debe ser adoptado:

- (a) Alternar las reuniones de Patrulla y las de Tropa.
- (b) Tres semanas de reuniones de Patrulla seguidas de una reunión mensual de Tropa.
- (c) Un periodo de al menos media hora hecho a un lado durante la reunión de Tropa para la reunión de Patrulla, planeada y

ejecutada por los Guías de Patrulla. Estas probablemente serán celebradas en el Local de la Patrulla, aunque el tipo de actividad pueda dictar el lugar.

Aparte de una ceremonia de apertura y otra de clausura, que cada Patrulla debería estar animada a desarrollar por si misma, el contenido de la reunión puede variar considerablemente de semana a semana, aunque un corto periodo debería apartarse en cada reunión para que el Consejo de Patrulla discuta los planes. Estas reuniones de Patrulla deberán proporcionar oportunidades para que cada miembro desarrolle su responsabilidad especial, un sabio Guía de Patrulla velará para que algunos de sus miembros contribuyan al programa. Las Patrullas deberán ser alentadas a mantener un registro de asistencia y si las cuotas de la Patrulla son recolectadas, los registros deben ser mantenidos.

En Tropas, donde por una u otra razón, los chicos de una Patrulla no están muy estrechamente unidos, tal vez sea necesario tener un mejor tipo de reuniones de Patrulla para empezar, a fin de darles un sentimiento de pertenencia y de hacer cosas juntos. Por ejemplo, si todos ellos disfrutaban nadar, quizá sea buena idea organizar un par de reuniones de Patrulla de nado y quizá, algo de respiración artificial o RPC. es incluida como actividades relacionadas. Es importante que los chicos desarrollen un espíritu de equipo. Como reuniones de Patrullas es posible que no sean muy exitosas al principio hasta que realmente se conviertan en un equipo. El descubrimiento de lo que quieren hacer es mas probable que venga como resultado de una discusión en el Consejo de Patrulla.

Como un Guía de la Patrulla Flecha Dorada, tú debes estar seguro de proporcionar una variedad de tipos de programa para entrenarlos en las reuniones, así los Guías de Patrulla ganan bastantes ideas y entendimiento de los diferentes tipos de posibles reuniones. Es importante explicar eso, porque por su edad y experiencia, las actividades y reuniones de la Patrulla Flecha probablemente no sean suficientes para hacerlos entender de todas las cuestiones de sus reuniones de Patrulla, por tanto, es posible que el programa de una reunión de la Patrulla Flecha Dorada provea suficiente material para dos o tres reuniones de sus Patrulla.

Muchas de las actividades de capacitación en las reuniones de la Patrulla Flecha estarán en preparación para las futuras actividades de Tropa. Tú y tus asistentes prepararán y capacitarán a los Guías de Patrulla para estas actividades y ellos trabajarán en sus habilidades para obtener una buena eficiencia.

En el proceso de aprendizaje ellos hallarán el cómo descubrir e instruir en interesantes actividades involucrando las habilidades que están aprendiendo. Todo esto se lo transferirán a sus Patrullas, teñido con el color de sus propias personalidades e imaginaciones y adaptándolos al interés de sus Patrullas.

Las reuniones de la Patrulla Flecha pueden ser celebradas después de las reuniones de Tropa y antes de las reuniones de la Corte de Honor, digamos por media hora, o una hora cada semana, o cada mes, cualquiera que sea la más conveniente. Es práctico en algunas Tropas capacitar a los Guías de Patrulla por media hora durante las reuniones de Tropa, dejando las Patrullas a cargo de los Subguías.

No es necesario que las reuniones de la Patrulla Flecha sean tan largas como una reunión ordinaria de Patrulla, y obviamente que no sean muy demandantes del tiempo de los Guías de Patrulla.

El éxito de las reuniones de Patrulla de una Tropa dependerá casi totalmente de las oportunidades de entrenamiento, capacitación y entusiasmo traídos a las reuniones de la Patrulla Flecha por ti y tus Asistentes. Aquí hay algunas sugerencias para reuniones simples de Patrulla, las cuales no están interrelacionadas de alguna manera y ningún intento ha sido con el objeto de proporcionar un cronograma.

## INTERIORES

1. El Consejo de Patrulla decide los planes de la Patrulla en el juego de la Tropa, el Guía de la Patrulla y el Subguía enseña el nudo Mariposa a los otros miembros. Prueban los nudos lanzando la cuerda por encima de una viga y halándose cada chico con su propio lazo; organizar un accidente, uno de los dedos de los chicos esta atrapado entre la cuerda y la viga haciendo que la Patrulla tome las acciones necesarias; los Primeros Auxilios se suman. Hacer que salgan y observen las estrellas, encuentren la estrella polar y traten de decir la hora por la posición de las estrellas.
2. Trabajo en el Local.
  - I. Hacer una nueva tarjeta de Progreso en la Patrulla.
  - II. Reparar el tablero de nudos.
  - III. Pintar el tablero de boletines.
  - IV. Limpiar la caja de la Patrulla.
  - V. Mientras se trabaja, poner canciones e intenten descubrir algunas convenientes para las fogatas.

El Consejo de Patrulla discute:

- I. Más muebles para el local y algunos nuevos libros.
  - II. Que hacer la siguiente semana.
  - III. Día de la Madre en casa.
3. Instrucciones de cómo hacer una casa de árbol, explicando el tipo de madera, herramientas requeridas y cómo usar los planos. Cada chico preparará la madera para el primer nivel de la casa y la traerá a la siguiente reunión para verificarla y recibir instrucciones de la segunda etapa. Extender una frazada en el suelo y hacer algo de lucha india. Algunas instrucciones en el mapa leídas por el Excursionista de Patrulla relacionadas con la ruta que la Patrulla tomará en la siguiente excursión de Tropa. El Consejo de Patrulla discutirá otros detalles de la excursión.

El Consejo de Patrulla discute:

- I. El desempeño pobre en las últimas reuniones de Tropa
  - II. Trabajar un plan de avance para cada chico y establecer blancos.
4. El Guía de Patrulla proporciona un antecedente de lo que siente o da razón del porque la Patrulla no esta trabajando bien. El Subguía piensa que la Patrulla está en una condición física pobre y sugiere que algunos ejercicios se hagan con regularidad mientras cada chico toma sus medidas personales altura, expansión del pecho, bíceps, etc., el Subguía dibuja una tarjeta de registro. Los miembros practican los ejercicios y registran el desempeño; Medidas y registros deben ser verificados cada 2 semanas en las reuniones de Patrulla. Quizá el pensamiento para la oración de esta noche podría ser pedir a Dios que ayude a la Patrulla que sea más consciente de otros. Jugar el juego de Kim tipo Jenkin's, en el que cada Scout busca un o varios objetos para ponerlos en la mano, durante un minuto todos observan y memorizan, al finalizar todos esconden la mano y el Guía de Patrulla va preguntando un por uno que es lo que recuerda, conforme van siendo descubiertos los objetos, se van eliminando los participantes.

## EXTERIORES

1. Reunirse en un puente.

Aventar un pedazo de madera debajo del puente, tomar el tiempo y calcular el flujo del agua. Tomar muestras del agua dejarlas asentarse en el local por una semana y después analiza los contenidos. Bajar por una colina hacia un área rocosa teniendo una competencia de botes. Recolectar signos de primavera y preparar el reporte para la reunión de Tropa. Haz al menos un simple buen cambio.

2. Visitar un museo y estudiar a los indígenas locales en la preparación del despliegue de la Tropa "La vida aquí 500 años atrás". Cada chico debe esbozar un implemento indio u otro equipo y hacer un modelo en casa.

La Patrulla en Consejo:

- I. Finalizar los preparativos para el despliegue
  - II. Planear la siguiente reunión
  - III. Decidir unirse a un lugar de baile y hacer amigas
3. Visitar un lago para recibir una clase de canotaje, recibir y conocer los riesgos y la forma de salvarse y salvar una vida en caso de un accidente en el agua, así como la forma de reaccionar para mantenerse seguro.
  4. Espionaje, seguir a una persona sin ser descubiertas por esta durante un trayecto, el objetivo es descubrir el destino final sin ser descubiertos. La Patrulla presentará una descripción de la persona, que llevaba puesta, cómo es y a dónde se dirigía. La Patrulla como agentes secretos se reunirán en un lugar una hora después.

La Patrulla en Consejo

- I. Discutirán los errores para ser cada día mejores en acecho y observación.
- II. Enfatizarán los puntos en los que aprendieron y dieron buenos resultados.

## LUGAR DE REUNIÓN

Si una Patrulla se reúne regularmente, necesita un lugar propio donde reunirse. Como un refugio, el cual la Patrulla o cualquier miembro puede ir prácticamente a cualquier hora; este es llamado Local de Patrulla y para los chicos es una posesión que no tiene precio.

El local de Patrulla no tiene que ser un cuarto fino en un edificio, pero puede ser una vieja choza en un patio trasero, la esquina de un sótano, un viejo embale de automóvil, un pequeño espacio en los cuarteles de la Tropa o como último recurso, una esquina del cuarto de la tropa. En algún punto mientras más ruinoso sea, más reto será para la Patrulla hacer de él un lugar digno de sus miembros, así también habrá menos restricción para arreglarla como ellos quieran.

Un lugar donde no puedes tocar o colocar un clavo en la pared sin dar al conserje o al dueño una explicación no es realmente un lugar conveniente para el local de la Patrulla. Idealmente, una Patrulla debe encontrar su propio local pero si esto causa mucha dificultad el Comité de Grupo puede ayudar.

Con suma razón una Patrulla debe ser animada a decorar su propio local a su propio estilo y, probablemente, será amueblado con viejos muebles de las casas de los miembros. El local puede ser también la bodega para el equipo de la Patrulla, tales como artefactos de cocina y herramientas. Será seguramente el lugar de descanso para el Libro de Oro de la Patrulla, las tarjetas de progreso de la Patrulla, los registros de excursiones y campamentos, tarjetas de las actividades Scouts, tableros de nudos; el museo de la Patrulla conteniendo modelos de puentes, artefactos de campamento, objetos de artesanía hechos en campamento o en reuniones de Patrulla, trofeos, rocas, cabezas de flecha etc., la Biblioteca de Patrulla, pinturas y fotografías, el papel de honor de miembros anteriores y cualquier premio ganado por la Patrulla en la Tropa o en las actividades de distrito.

Si el desarrollo del Cubil es justamente libre y esta abierto a los miembros de la Patrulla, se convertirá en un lugar favorito y contendrá otros objetos que reflejen las actividades e intereses de sus miembros, tales como registros de juego, equipo fotográfico y cosas así.

Cada Scout tendrá sus propios intereses particulares, esto proveerá áreas de responsabilidad en el Local, por ejemplo: Bibliotecario de Patrulla, Conservador del Museo, Administrador del Cuartel, etc. Algunas Patrullas pueden incluso tener un Conserje de Patrulla.

Mientras una Patrulla quiera mantener algunos objetos de valor tradicional, es importante que cada generación decore el local detrás de su propia moda y despliegue los accesorios y trofeos que ha hecho. Idealmente un local de Patrulla nunca debe ser terminado, para que el incentivo de hacerlo su propio continúe con cada generación.

El desarrollo de los locales de Patrulla puede ser estimulado por la rivalidad y competencia entre Patrullas.

Si como último recurso, las esquinas del cuarto de la Tropa son usadas como local de Patrulla, entonces alguna forma de pantalla o escudo plegable debe ser hecho y usado en un periodo definido para las reuniones de Patrulla.

Los locales de Patrulla son importantes para la operación del Sistema de Patrulla.

*Tú deberás visitar los locales de vez en cuando, por acuerdo, visitándolos casualmente en las reuniones de Patrulla. Mientras una disciplina apropiada debe ser mantenida y respeto mostrado por pertenencia, si tu y otros adultos demuestran que tienen fe en las habilidades de los chicos para usar el local adecuadamente no serán decepcionados.*

## CONSEJO DE PATRULLA

Haz buen uso del Consejo de Patrulla en las reuniones de la Patrulla Flecha, ten un sistema de rotación del Presidente para que todos los Guías de Patrulla tengan la experiencia y ventaja de aprender de la crítica constructiva de sus compañeros Guías de Patrulla.

El Consejo de Patrulla es simplemente una discusión de grupo que aporta ideas y ayudas para el liderazgo de Patrulla, varios libros Scouts con temas al respecto pueden ser encontrados en la biblioteca Scout recomendada por la WFIS. Es importante el enfatizar que el Consejo de Patrulla es muy frecuentemente sólo una breve e informal reunión de los miembros de la Patrulla, cuando en realidad debe de jugar un papel importante en la vida feliz de una Patrulla, es el tiempo en que la Patrulla se reúne para hablar las cosas íntimas de cada miembro, y este tiene una oportunidad para expresarse; debe recordarse que las actividades exitosas son el resultado de un concertado planeamiento.

El Consejo de Patrulla es usualmente una reunión bastante informal; en él los chicos discuten lo que han hecho y lo que quieren hacer, las ideas son sugeridas, aceptadas o rechazadas, y los planes formulados. Es tiempo de discutir la participación de la Patrulla en las actividades de Tropa, hacer planes para excursiones, campamentos y otros eventos en detalle. Durante estas discusiones, el Guía de Patrulla reúne los sentimientos, recomendaciones e ideas de su Patrulla para presentarlas en las reuniones de la Corte de Honor.

El guía de Patrulla debe proveer un liderazgo firme y no permitir que las discusiones se alejen del tema o se degeneren en una pelea, al mismo tiempo, debe ser particularmente cuidadoso de no imponer sus propias ideas por encima de la Patrulla simplemente porque es el Guía.

El Consejo de Patrulla puede ser llamado en cualquier momento que la Patrulla se confronte con un problema; por ejemplo, si la Patrulla está en un obstáculo en el camino, se encuentra con un barranco y hay que hacer un puente, lo primero que hay que hacer es llamar a un Consejo de Patrulla para decidir cómo debe hacerse. De esta manera, cada miembro conoce el plan acordado quién hace, qué y cómo; también y quizá lo más importante de todo, debido a cada miembro ha sido consultado, es que se tiene su interés personal y cada miembro lo siente como su puente.

El Consejo de Patrulla puede ser también usado para propósitos disciplinarios. El Guía de Patrulla consulta a la Patrulla en lo que debería hacerse acerca de "Joel" quien nada más no trabaja en su Segunda Clase, o la Patrulla puede preguntar al Guía de Patrulla lo que intenta hacer con "Joel", desde que esta obviamente decepcionando a la Patrulla.

## REGISTROS DE PATRULLA

Generalmente hablando, los chicos no disfrutan guardar registros o escribir Libros de Oro, quizá suena demasiado a trabajo escolar, por esta razón es sabio reducir los registros guardados a un mínimo y animar a realizar cualquier iniciativa mostrada por los individuos, por ejemplo, los chicos tomando un curso en el Bachiller pueden tener un interés especial en este tipo de trabajo.

El propósito de mantener registros es proveer información verdadera para referencia y un futuro uso, para ser útiles deben ser exactos y ser mantenidos a la fecha; hay muchas maneras en que pueden ser mantenidos registros, la opción en cualquier Patrulla debe ser dejada al Guía de Patrulla en consulta con la persona que mantiene cualquier registro específico. Las tarjetas de Progreso u otras evidencias visibles de logro frecuentemente actúan como incentivos para el avance personal. Si no son actualizados pueden tener el efecto opuesto.

Una Patrulla debería mantener al menos:

- 1) Una tarjeta de progreso del avance de cada miembro.
- 2) Un registro de asistencia y deudas.
- 3) Un inventario del equipo de la Patrulla.

PARTE III

**LA CORTE DE HONOR**

*“La Corte de Honor es una parte importante del Sistema de Patrulla. Es un comité presente que establece los asuntos de la Tropa.”*

*Baden-Powell.*



La forma de llevar las fases de una Corte de Honor es enseñada en la práctica durante ésta, para mayor facilidad se debe llevar un orden del día indicando los puntos importantes y las fases.

Principiando en la orden del día, un nuevo Guía de Patrulla debe ser inducido dentro de la Corte de Honor en una reunión especial convocada con ese propósito, tan pronto como el obtiene sus barras. Siempre la primera reunión de un Scout como Guía de Patrulla debe de ser ante la Corte de Honor, es preferible que tú no dirijas esta ceremonia, deja que los chicos la manejen por sí mismos.

En la parte III de este libro, es asumido que estamos tratando con una Tropa establecida en la que la Corte de Honor esta operando satisfactoriamente bajo un presidente. Las nuevas Tropas con Guías de Patrulla inexpertos tendrán que adaptar la situación a las condiciones en las cuales operan, sin perder de vista los principios en los cuales la Corte de Honor debe de ser manejada.

Debes proporcionarles la guía, pero todas las decisiones deben ser alcanzadas por la libre discusión entre los Guías de Patrulla.

## INDUCCIÓN A LA CORTE DE HONOR

El nuevo miembro sabe el papel jugado por la Corte de Honor desde la experiencia con su Patrulla en la Tropa pero, en esta reunión, tiene que ver lo que se hace en la arena. La reunión de la Corte de Honor en la cual el nuevo Guía de Patrulla es inducido, debe ser diseñada especialmente para darle una idea de su operación siguiendo su rutina normal de apertura y cierre, pero no habrá minuta dado que la agenda estará confinada a instruir a su nuevo miembro.

El presidente da al nuevo miembro un breve panorama del papel jugado por la Corte de Honor y si es posible, acotará con uno o dos ejemplos de eventos recientes en la Tropa su funcionamiento, así mismo se le explicará sobre el código de la Corte de Honor el cual, es leído, discutido y posiblemente se le dará una copia al nuevo miembro. El presidente expondrá al nuevo Guía de Patrulla la responsabilidad añadida que tiene, no solo a su Patrulla, sino como uno de los gobernadores de la Tropa. Es importante que el rol del Maestre Scout como consejero en la Corte de Honor sea claro.

El tesorero de la Corte de Honor brevemente revisa la posición financiera de la Tropa y menciona algunos de los Planes inmediatos para los que se ha presupuestado, el secretario de la Corte de Honor explicara acerca de los detalles y otros aspectos de su trabajo, el Presidente de la Corte de Honor deberá entonces preguntar al nuevo miembro si tiene alguna pregunta y esta será discutida y respondida; con esto se deberá de

concluir la reunión o, si la Corte de Honor lo desea, se empezara la lectura de la minuta de la última reunión.

Incluso en Tropas establecidas, es muy importante que la reunión de inducción sea cuidadosamente planeada y que los miembros de la Corte de Honor conozcan sus respectivas partes, el nuevo Guía de Patrulla debe darse cuenta de que ser un miembro de un cuerpo gobernante no es una responsabilidad que se tome a la ligera o descuidadamente. La inducción debe ser normalmente completada en 15 minutos y seguramente no tomará más de media hora.

El nuevo miembro reunirá mas instrucción de sus compañeros Guías de Patrulla, de ti en las subsiguientes reuniones de la Corte de Honor y en otros momentos en que se de la oportunidad.

#### RELACIÓN ENTRE LA CORTE DE HONOR Y LA PATRULLA

Convertirse en un Guía de Patrulla y un miembro de la Corte de Honor es un gran paso en la vida de un chico, no solo toma la responsabilidad de guiar a una Patrulla, sino que también comparte la responsabilidad de la Tropa como parte de un todo. Quizá por primera vez en su vida tendrá que aprender a balancear sus propios deseos y esos, de su particular grupo (Patrulla), contra el bienestar del principal cuerpo (Tropa), tiene que aprender a pensar por la Tropa como un todo así como para su propia pandilla.

La discusión en la Corte de Honor lo guiara a darse cuenta que una opinión expresada por la Patrulla no es, después de todo, el mejor interés de la Tropa y debe aprender a manejar dichas situaciones justamente. Esto requiere el desarrollo de no solo un sentido de proporción y razonamiento, pero también un grado de coraje moral. También tendrá que aprender a juzgar imparcialmente sea un asunto de disciplina o de poner un estándar, el debe juzgar a los miembros de su propia Patrulla tan duramente como fácilmente lo haría con los miembros de otras Patrullas.

Muchos de los asuntos de la Corte de Honor son confidenciales y un Guía de Patrulla reportará a su Patrulla solo aquellos que les conciernen.

*Prevención y entendimiento de estas responsabilidades vendrá lentamente, pero con una cuidadosa guía y ayuda de ti y quizá de algunos de los miembros mayores de al Corte de Honor, pueden ser desarrollados seguramente.*

## HONOR DE LA TROPA

La tropa representa a los Scouts en la comunidad, y por sus acciones los Scouts serán juzgados. Cualquier problema, bueno o malo, que son los mas comúnmente mostrados al público, deben ser primero considerados por la Corte de Honor; deben considerar las relaciones públicas para cualquier actividad valiosa en público, por ejemplo, sería una buena idea si los Scouts actuaran para un evento de caridad, pero una Corte de Honor sabia, vería que los chicos seleccionados fueran propiamente entrenados para la labor.

Un Scout pobremente vestido, masticando chicle y siendo descortés, opacaría el esfuerzo del resto de los chicos. La disciplina de cualquier chico en particular es responsabilidad primero que nada del Guía de Patrulla; cuando una discusión se sale de las manos o causa daño en el buen nombre de la Tropa puede ser discutido y manejado por la Corte.

*Ayuda a los Guías de Patrulla a desarrollar una actitud correcta frente a la disciplina en acción. Deben comprender que es mucho más importante que ellos intenten ayudar a un delincuente a darse cuenta de que lo que ha hecho esta mal y como puede evitar cometer el mismo error, que divisar castigos diabólicos. Hay una tendencia de los chicos a pensar en términos de castigo únicamente y a ser poco entusiastas en su administración.*

Nuevos reclutas deseando unirse a la Patrulla deben ser entrevistados por la Corte de Honor para que les sea dicho lo que se esperara de ellos si se convierten en miembros de la Tropa y cuales son las tradiciones de la Tropa. Al mismo tiempo los reclutas pueden hacer preguntas que los ayudarán a decidir.

En algunos casos, la Corte de Honor tiene la responsabilidad de decidir de si el chico merece ser premiado con una insignia por lo cual a pasado los requerimientos técnicos. El esfuerzo juega un papel muy importante en ganar una insignia y en algunas instancias el comportamiento puede afectar la decisión. Por ejemplo, un chico que normalmente mantiene su bicicleta en condiciones pobres puede pasar su especialidad de Ciclista poniéndola en buenas condiciones solo para la prueba, en tal caso, la Corte de Honor posiblemente de un tiempo de espera en el otorgamiento de la insignia.

## PLANEACIÓN DE PROGRAMAS

Es recomendable que la Corte de Honor se reúna una vez al mes, especialmente para el planear el programa del mes siguiente, los detalles subsecuentes y las revisiones pueden ser añadidas en las reuniones regulares de la Corte de Honor.

En los primeros días de vida de la Corte de Honor posiblemente sea difícil imaginar ideas y proveer discusiones convenientes para desarrollar el programa de actividades, después quizá será difícil contener la discusión y alcanzar los acuerdos necesarios.

La Corte de Honor deberá explicar al nuevo Guía de Patrulla los principios básicos la planeación de programas. Esto le dará dirección y le ayudará a darse cuenta cómo la planeación de la Tropa es basada en los Retos del adelanto de los chicos, los deseos de las Patrullas y las influencias externas.

El nuevo Guía de Patrulla se dará cuenta de que debe estar en constante alerta para programar ideas y actividades para usar en el Consejo de Patrulla como un tablero sonoro de ideas, antes de presentarlas en la Corte de Honor.

No es necesario que cada idea para programar venga de la Corte de Honor vía en Consejo de Patrulla, las sugerencias pueden ser propuestas por los Guías de Patrulla o los Scouts y ser decididas de inmediato o referidas a las Patrullas para una referencia de la Corte de Honor siendo muy flexibles.

*Para ayudar a los Guías de Patrulla a estar alertas para programar ideas, debes mantenerlos alerta de lo que esta pasando en la comunidad y más allá, constantemente haz preguntas: "¿Qué podemos hacer acerca de ello?", o "Si eso hubiera pasado ¿qué habiéramos hecho?" La observación y la imaginación son palabras claves aquí.*

Es importante que a los Guías de Patrulla les sea dado un vistazo dentro de la naturaleza humana; los pensamientos y las acciones de la gente no necesariamente siguen una fórmula establecida y una actividad que fue exitosa una vez no necesariamente lo será dos. Los chicos muy frecuentemente no saben lo que quieren hasta que lo tienen y, recíprocamente, algo que fue entusiastamente planeado quizá no sea bien recibido en la práctica.

## ADMINISTRACIÓN GENERAL

La Corte de Honor se cobra con la administración general de la Tropa, incluyendo sus fondos (cuotas). Esto incluye mantener todo el equipo en buenas condiciones, preparando un presupuesto de gastos y decidiendo artículos deben o no ser comprados, manteniendo el efectivo control en los asuntos de rutina, operación del Servicio Patrulla, etc., y asegurándose de que los locales de Patrulla sean propiamente usados y bien mantenidos.

El grado de responsabilidad que una Corte de Honor podría estar limitado, pero es importante que sean permitidos y animados a trabajar en las soluciones de los problemas de la Tropa por ellos mismos. Esto no es solo un buen entrenamiento sino que también asegura su máxima cooperación.

## OPERACIÓN GENERAL

Tu actitud hacia la Corte de Honor es una de las influencias más importantes para la operación adecuada del Sistema de Patrulla. Una vez más la evidente confianza en tu Guía de Patrulla es esencial, los Guías de Patrulla entonces, sabrán que tienen que pararse en sus propios pies y ayudar a la Corte de Honor a alcanzar sus propias decisiones. Mientras tú estas detrás de la barrera y te sea requerida la opinión o ayuda, no interferirás y mucha de la ayuda que proporcionarás a la Corte de Honor, será a manera de sugerencia o preguntas designadas a provocar su propio pensar, ayudándolos a alcanzar sus propias conclusiones. Esta actitud debe prevalecer no solo en la Corte de Honor sino también cuando se trata con los Guías de Patrulla y los Scouts individualmente, tu siempre debes tratar de ayudar al chico a resolver sus propios problemas en lugar de tratar de resolverlos por él.

Capacita a los chicos para prepararse para las reuniones de la Corte de Honor, para pensar objetivamente y para expresarse claramente por ellos mismos, para evitar involucrarse personal o emocionalmente en algún asunto. Si una discusión no parece estar proporcionando una conclusión satisfactoria, es el deber del Presidente terminarla o posponer una decisión hasta la siguiente reunión. Sin embargo, tú no debes apresurar la llegada de una decisión si una discusión genuina sobre el asunto continúa.

Cuan bien una Corte de Honor manejará estas discusiones dependerá en gran parte, en la habilidad de su Presidente y tu guía específica para este trabajo, si tu no te sientes competente para hacer

esto deberás encontrar alguien en la comunidad que si lo sea, quizá el Jefe de Grupo.

El nuevo Guía de Patrulla que haya participado en el anterior Consejo de Patrulla el cual lo preparó y colocó en un buen lugar, ahora participará en las discusiones de la Corte de Honor, su educación será mucho más avanzada por estar observando la manera en que el Presidente de la Corte de Honor maneja las reuniones.

Es muy común la practica de aquellos que han logrado un rango, el querer elevar el nivel para las generaciones futuras. El alza de ciertos estándares puede ser muy necesaria, pero, estos niveles deben ser elevados por una legítima razón tratando siempre de mantenerse realistas. En asuntos de esta naturaleza es que tu guía puede ser muy valiosa. Finalmente, la Corte de Honor es siempre responsabilidad del Maestro Scout, que en turno, es responsabilidad del Consejo de Grupo.

Recuerda, que será por tus acciones que serás juzgado, asegurarte de que los Guías de Patrulla sientan que los asuntos de su Tropa están realmente en las manos de la Corte de Honor.

*“Espera mucho de tus Guías de Patrulla y nueve de cada diez obrarán según sus expectativas; pero si tú siempre estas cuidándolos y no confías en que hagan las cosas bien, nunca lograras que hagan algo por iniciativa propia.”*

*Baden-Powell.*

## PARTE IV

**EXCURSIONANDO**

*“Excursionando, yendo más lejos de casa, explorando nuevos lugares es una aventura gloriosa. Te fortalece y endurece para que no te importe ni el viento ni la lluvia, ni el calor ni el frío. Los tomas como vienen, sintiendo ese espíritu que te habilita para afrontar un viejo problema con una sonrisa, sabiendo que finalmente lo conquistarás.”*

*Baden-Powell*



Aunque esta parte se refiere especialmente a las excursiones, debes darte cuenta de que el intento de la actividad es mucho más amplio dado

que, uno de los fundamentos de los Scouts, es ayudar a los miembros a ser autodependientes; es evidente que el modo natural de progreso del hombre, el caminar, debería de ser una de sus actividades básicas. Los Scouts deben ser animados a viajar y explorar debajo de su propia propulsión excursionar (o incluso montar bicicleta o viajar en bote). La distancia viajada es insignificante comparada con lo que es realizado durante la excursión.

*Los chicos son autodependientes en las excursiones, no están atados a un padre u otro adulto, para el uso de un auto o algún otro medio de transporte. Ellos pueden ver su propio paso y pueden ir, a donde y como les parezca. No es la distancia cubierta en la marcha lo importante, sino las cosas que hacen y ven en el camino.*

*Las Patrullas deberían tener al menos tantas reuniones exteriores, excursiones y otras actividades como hacen reuniones en el local. El local de Patrulla, como su cuartel de Patrulla, les da su espacio necesario, pero los Scouts están primariamente aprendiendo por los exteriores.*

Para capacitar a los chicos en excursiones, primero hay que hacerlo a través de los Guías de Patrulla, realizando ocasionalmente excursiones con la Patrulla Flecha; de esta forma, aprenderán habilidades reuniendo confianza y entusiasmo para este tipo de actividades que posteriormente, realizarán con sus Patrullas.

Tú, como Guía de la Patrulla Flecha, debes organizar junto con tus Asistentes, excursiones regulares de esta Patrulla para propósitos de entrenamiento, capacitación y, porqué no decirlo, de Educación.

La Patrulla Flecha existe para capacitar Líderes de Patrulla, por lo que es necesario recordar que la demanda del tiempo para las actividades de la Patrulla Flecha no debe ser tal que interfiera con las actividades de Patrulla, pues en ese caso se estaría perdiendo el verdadero propósito por el cual los Guías de Patrulla están siendo capacitados; es importante que un Guía de Patrulla aprenda "el porqué" y también "el cómo".

Una vez que un estándar razonable de excursiones ha sido establecido en la Tropa, dos marchas por semestre de la Patrulla Flecha deben ser adecuadas para mantener la capacitación, asegurando la operación satisfactoria de sus Patrullas.

*El segundo día es el más difícil físicamente cuando se excursiona o se acampa, por eso siempre fija un blanco justamente fácil para el segundo*

*día, posteriormente el cuerpo se entabla. En este sentido haz que tus Guías de Patrulla vayan y caminen en campamentos de más de dos días tan pronto como sea posible; de otra manera ellos pensarán que cada día en la caminata es como el segundo día y nunca llegarán a descubrir la alegría y el vigor que viene después.*

## PREPARATIVOS

*La importancia de una preparación cuidadosa no puede ser sobre enfatizada. Porque los lugares de excursión requieren de ciertas demandas físicas al cuerpo para lo que la mayoría de los chicos no están preparados, es importante introducir unas excursiones graduadas para que sus pies y músculos puedan ser ejercitados.*

Los Guías de Patrulla deben recordar que posiblemente los piétiernos de su Patrulla no están al mismo nivel que los otros miembros y por tanto no deben esperar que le sigan el paso a la Patrulla al principio.

El calzado adecuado es esencial; ningún chico pensaría en jugar jockey o fútbol sin el equipo apropiado cualquiera que se tratará. No muchos chicos serían capaces de costear botas o zapatos especiales, pero apreciarán la economía de comprar unos zapatos lo suficientemente fuertes para ponerse al nivel de caminata de Patrulla y que a la vez también puedan servir para la escuela.

Promueve el uso de dos pares de calcetines de lana; una persona alérgica a la lana debería usar algodón junto a la piel en lugar de nylon. Los chicos deben atender la higiene de los pies y los problemas peculiares de sus propios pies, así como el tratar ampollas y otros síntomas comunes; cabe mencionar que es mejor prevenir su aparición.

Inmediatamente desde el comienzo, anima a los chicos a cargar una pequeña mochila en su espalda cuando caminen, al principio no contendrá nada mas que un impermeable y su almuerzo, pero empezará a acondicionar su cuerpo para cargar pesos mas grandes conforme arrecie su cuerpo, y en cualquier caso, una mochila es menos embarazoso que cargar el equipo en la mano. También, en la espalda de uno, es mucho menos posible que sea olvidada.

Siempre hay que estar preparado, carga un botiquín simple de primeros auxilios y aprende a usarlo, los accidentes más comunes son las cortaduras, los raspones y las picaduras de insectos. Quizá haya ampollas, irritaciones o músculos con alguna molestia.

Cada chico debería cargar un pequeño botiquín que haya hecho por sí mismo, debiendo usarlo únicamente para emergencias. Así mismo, cada chico deberá ser entrenado en caso de pérdida, variando de acuerdo con el terreno y la época del año.

Beber agua es esencial y, si una fuente de pureza conocida no esta disponible, los chicos deben saber como purificar cualquier agua de dudosa procedencia, cargando cada quien con algunas tabletas de cloro para tales casos o bactericidas.

En un día cálido, un lago puede parecer tentador para nadar, sin embargo, si no se cuenta con el equipo necesario, ni con la supervisión de una persona preparada los chicos deberán de abstenerse a introducirse al agua, la mayoría de los accidentes se pueden prevenir y ellos no deben de escatimar cuestiones de seguridad.

Comenzar una fogata sin tener los conocimientos, no es una buena manera de aprender de los errores, sobre todo cuando pueden ocurrir accidente. Una capacitación adecuada e instrucción en la precaución del fuego debe ser proporcionado.

## PLANEANDO

*La mayoría de las Excursiones nacen en el Consejo de Patrulla y, frecuentemente, resultan incidentales de alguna otra idea.*

Una vez que los Guías de la Patrulla han asido el alcance de las actividades disponibles a través de las excursiones y su imaginación se ha puesto a trabajar no debe haber problema acerca de "a donde ir y que hacer, evita ir de la misma manera o al mismo lugar frecuentemente.

*Las marchas proveen excelentes oportunidades para "aprender haciendo".*

*En una marcha uno no habla acerca de hacer las cosas; uno hace las cosas para que el propósito y valor del conocimiento se vuelva evidente y significativo. Una brújula toma un nuevo significado y un mapa se convierte en tridimensional cuando es relacionado con el campo de alrededor. A fin de que cada vez más conocimientos sean adquiridos durante las marchas, busca que siempre tengan al menos un compás y un mapa por Patrulla.*

*Mientras en una excursión Scout usualmente se planea caminar para propósitos específicos tales como, visitar un lugar de interés, encontrar a*

*otra Patrulla o desarrollar una actividad específica, es importante tener un tema de soporte para proveer especial interés durante la excursión pues la excursión se convertirá meramente en un medio para llegar a un lugar y la mitad del interés se ve perdido.*

*Aparte de la observación general, algunas de las cosas que se pueden hacer mientras se camina son la de recolectar objetos, hacer huellas de yeso, tomar fotografías y hablar con la gente que pasa. Habitualmente una historia de fondo puede ser tejida en una marcha para proporcionar una atmósfera apropiada para la observación especial de la ruta.*

*Uno de los valores específicos del entrenamiento en excursión es, preparar a los Scouts para acampar y así, un objetivo de la excursión podría ser, el reconocimiento de árboles, el encender fuego, cocinar, armar la tienda etc. Los obstáculos en una excursión son muy comunes y a la Patrulla le es entregada una ruta a seguir y ciertos obstáculos que librar en el camino; esto puede incluir trabajo de primeros auxilios, pionerismo o ingenio.*

Las marchas que hace la Patrulla Flecha deben ser diseñadas para desarrollar las habilidades que la Tropa necesita y atarán las futuras actividades de la Tropa pues los Guías de Patrulla conducirán marchas similares basadas en estas actividades para sus Patrullas. Los Guías de Patrulla deberán ser capacitados para reportar los planes y detalles de las excursiones de Patrullas a ti antes de irse.

## EXCURSIONES DE CAMINATA

*Antes de salir a una caminata verifica:*

- 1. Que todos se sientan aptos.*
- 2. Todos se encuentren adecuadamente vestidos y especialmente considera el calzado.*
- 3. Todos cuenten con el equipo esencial.*
- 4. Destino y ruta conocidos por todos los miembros.*
- 5. Que todos conozcan las acciones de emergencia que deben ser tomadas en caso de accidente.*
- 6. Puntos de encuentro y tiempos acordados en caso de separarse.*
- 7. Relojes sincronizados.*

*Un grupo de 6 u 8 chicos chocando a través de un bosque en un cuerpo verán muy poco de la naturaleza que la habita. También es muy*

*frustrante estar atrapado en una gran fila, los rápidos al frente impacientes con otros atrás con el sentimiento constante de alcanzarlos.*

*En una Patrulla se fomentará estar en un grupo cantando silbando y siendo ruidosamente feliz; esto es mucho mejor para los chicos al caminar en parejas en donde cada miembro permanece con un compañero de paso similar y, si es posible, una persona menos experimentada con una mas experimentada; de esta manera las parejas pueden fijar su propio paso pero no deben alejarse tanto de la pareja de al frente como para no tener contacto con ellos.*

*Mantenlos alerta, que en la calle observen las señales de tráfico y las reglas de seguridad, que mantengan un ojo en el clima. Tomando las precauciones pueden estar preparados para un mal clima y por último, enséñales a tomar su tiempo para disfrutar cada experiencia según se avecine.*

#### TRONCOS DE LA MARCHA

*Mantener registros de las excursiones de forma apropiada es una parte necesaria de la capacitación y esencial para la Primera Clase, pero no es necesario que los reportes sean escritos en cada excursión. Comienza capacitando gradualmente, preguntando por una parte de la marcha o por un aspecto en particular de ella, tal como una vieja iglesia, etc. Recuerda que éste tipo de reporte es principalmente concertado en hechos y debe ser breve e ir al grano. Algunas marchas deberían ser reportadas en la manera requerida para la Primera Clase. Incidentalmente, un excelente lugar para cargar la libreta es dentro de la camisa o en las bolsas laterales del pantalón, encontrándose rápidamente disponible y a su vez no estorbando. En algunas excursiones pide un reporte de Patrulla y deja que cada miembro escriba una sección.*

#### EMPACANDO

*A través de la Primera Clase, los Scouts son introducidos al campamento, el más importante en caminatas y auto dependencia.*

Mientras las Patrullas desarrollan sus habilidades de excursionismo, se vuelven más ambiciosos. En la preparación para el nuevo campamento, ellos empezarán a cargar paquetes más grandes y necesitarán conocer como empacar unas ollas, en como cargar el paquete y en como ajustar su caminar al peso.

*Es importante mantener el peso al mínimo, un kilo se vuelven cinco después de cargarlo por tres kilómetros, haz que tomen lo más ligero y la menor cantidad para que ellos conozcan sus capacidades, los gramos pronto se convierten en kilos. No hay razón para que una mochila con una tienda y comida para dos días pese más una décima parte de su peso.*

## ALIMENTANDO Y COCINANDO

*Las excursiones son un excelente medio para introducir el conocimiento en el valor de la comida y el cocinar. Esto puede ser problemático en una excursión así que, descubre cuáles son las comidas buenas apaciguadoras de la sed y mantente alejado de aquellas que producen sed. Cocinar en una hoja de aluminio es excelente, la comida puede ser preparada y envuelta antes de salir para continuar con la marcha y así ahorrar tiempo en el viaje; es sencillo y ligera de cargar.*

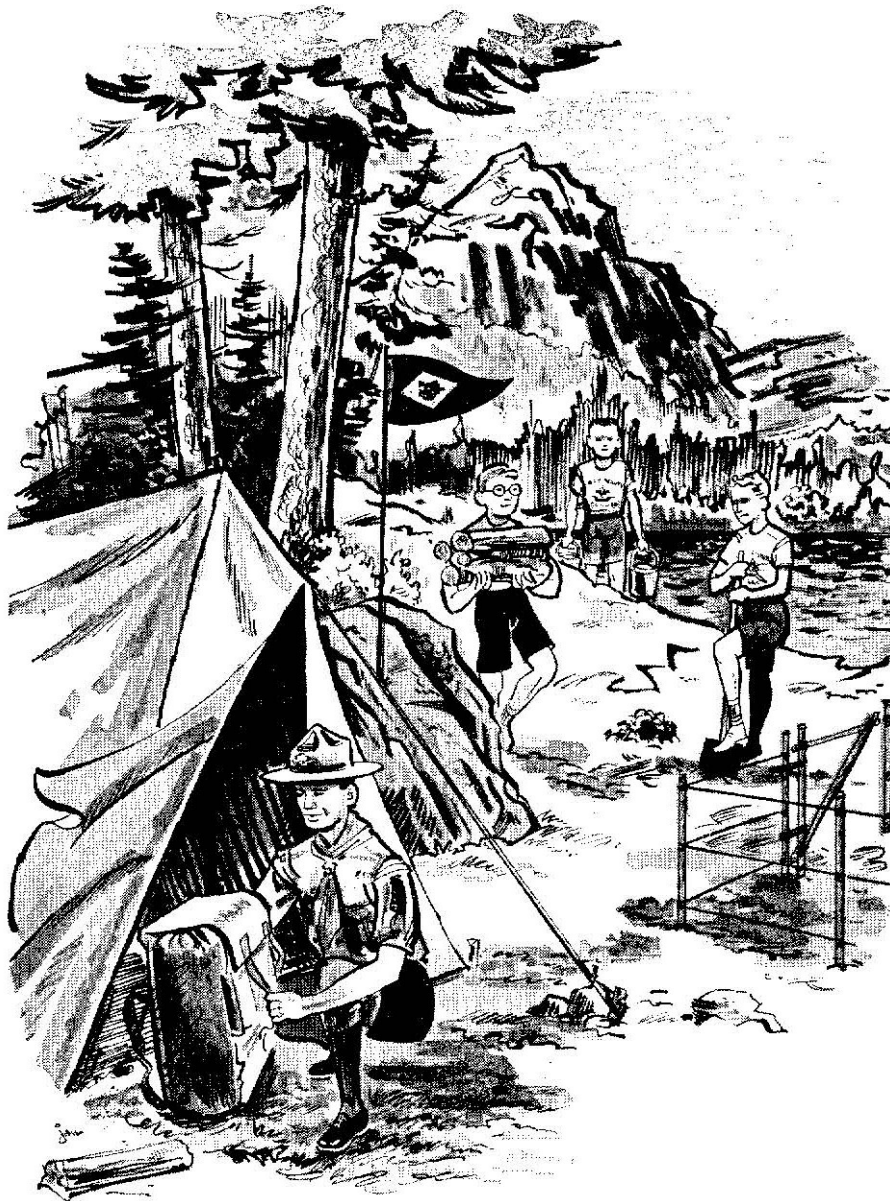
*Hay muchas comidas deshidratadas disponibles que ahorran un gran peso y son, por tanto, muy útiles para el campamento. Experimenta con esto para descubrir las marcas mas gustadas, asegúrate de suplir con comida fresca si es posible.*

## PARTE V

**ACAMPANDO**

*“Un campamento pequeño puede ser hecho a través del ejemplo del Maestro Scout. Ustedes están viviendo encima de sus chicos y están siendo vigilado por cada uno de ellos e imitados inconscientemente por ellos y, probablemente, uno observado por ti.”*

*Baden Powell.*



*La Patrulla Flecha deberá tener al menos un entrenamiento de campamento al año, siendo llevado a cabo en otoño o tan pronto como*

*sea practicable en primavera. Esto permitirá que el tiempo de los campamentos de Patrulla sean realizados antes que el campamento de verano de la Tropa.*

*Si los Subguías de Patrulla no son normalmente miembros de la Patrulla Flecha, los Guías de Patrulla deberán considerar seriamente invitarlos a este campamento de entrenamiento. En un campamento, especialmente un Guía necesita fuertemente el apoyo de su Subguía.*

*El propósito del campamento es doble:*

- 1. Avanzar en el conocimiento y habilidades de los Guías de Patrulla.*
- 2. Proveerlos de experiencia y guía en el liderazgo de una Patrulla en campamento*

*Mientras ostentes ser el Guía del campamento, deberás delegar responsabilidad a los miembros de la Patrulla para darle experiencia, la duración del campamento dependerá de la experiencia de la Tropa.*

*El entrenamiento en campamento se divide en tres partes:*

- 1. Preparación, pre-campamento;*
- 2. Actividades dentro del campamento; y*
- 3. Revisión post-campamento.*

## PREPARACIÓN PRE CAMPAMENTO

Las decisiones iniciales de cómo será el campamento de entrenamiento para los Guías de Patrulla, en donde y cuál será su tema, descansa con la Corte de Honor. Una vez que esto ha sido decidido y la fecha fijada, lo siguiente tendrá que ser determinado:

- (i) El programa, obviamente entrenar las habilidades para campamento será el tema básico para el campamento pero... ¿Qué áreas necesitan entrenamiento especial? ¿Qué ideas de las que intentamos el año pasado nos gustaría mejorar éste? ¿Cual es el tema para el campamento de verano éste año? ¿Qué entrenamiento específico necesitamos ayudar con nuestro avance personal? Éstas son el tipo de preguntas que determinarán dónde es necesario hacer especial énfasis.
- (ii) El Sitio. Determina quien hará la visita para obtener el permiso o dará un vistazo para prevenir los pormenores.

- (iii) Permisos. Pide las autorizaciones de los padres de familia e informa al Consejo de Grupo.
- (iv) Administración. Haz una lista del equipo de Patrulla requerido; asigna la responsabilidad de Administrador de Patrulla para que tenga todo listo y preparado.
- (v) Haz una lista del equipo personal y anima a cada chico para verificar y reparar su propio equipo en casa.
- (vi) Acuerda la transportación, si es necesario.

Acordarás las siguientes sesiones de entrenamiento para la Patrulla Flecha:

- (i) Alimentación y preparación de los Menús. Esta sesión no debe ser demasiado técnica, pero los chicos deben tener un entendimiento básico de lo que constituye un menú balanceado, ambos desde el punto de vista de la nutrición y el interés. Puede ser necesario inspirar algo de imaginación y posiblemente algún incentivo, para promover no únicamente una variedad de comida, sino varias maneras de cocinarlas. Aquí esta una oportunidad para otra forma de aventura.
- (ii) Ordenando y comprando. Algo de guía en cantidades para presupuestar y comprar de manera selectiva quizá sea un viaje a una tienda o supermercado, en donde el gerente de a los Guías de Patrulla algunos consejos sobre como comprar bien. Esto es especialmente necesario en la compra de vegetales frescos, frutas y carne.
- (iii) Cocinando. Si los Guías de Patrulla quieren probar experimentos en la cocina, el Campamento de la Patrulla Flecha es un buen lugar para ello. Cocinando en un fuego al exterior es mucho más difícil que cocinar en una estufa del hogar, así que, puede ser una buena idea animar a los Guías de Patrulla a practicar en casa bajo la supervisión de su mamá. También una idea para cada Guía de Patrulla y Subguías es que preparen una comida completa que sea sorpresa para el resto de la Patrulla. Sin embargo, como advertencia, quizá sea bueno que una gran variedad de platillos estén disponibles sin requerir ingredientes costosos.
- (iv) Habilidades. Cualquier habilidad o prácticas de acampar que fueron particularmente débiles el año pasado bien pueden ser el tema de futuras sesión de entrenamiento antes del campamento.

- (v) Equipo. El administrador quizá haya encontrado que algo del equipo necesita reparación. Si es posible esta reparación debe ser realizada por la Patrulla Flecha.

Los Guías de Patrulla pasarán mucho de su entrenamiento a sus Patrullas y muchas “necesidades” pueden recibir una atención especial en las actividades de Tropa. Antes del campamento los Guías de Patrulla tendrán un Consejo de Patrulla para:

- a) Hacer algún arreglo de último minuto a la planeación.
- b) Revisar que todos los preparativos sean completados.
- c) Asignar responsabilidades a cada chico para levantar el campamento y diseñar un plan de operación para ser implementado a la llegada (hacer concesión al mal clima).
- d) Diseñar una lista de las labores de rutina para el campamento.

Quizá desees hacer algunos puntos específicos que por experiencias anteriores sientas que necesitan énfasis. Los chicos usualmente solo tiene una vaga noción del tiempo y es sabio recordarles del tiempo que usualmente toma realizar los trabajos de rutina tales como levantar las tiendas, cocinar etc., y para enfatizar la necesidad de puntualidad, especialmente a las horas de comida.

## ACTIVIDADES DENTRO DEL CAMPAMENTO

Aquí sigue los pasos básicos en orden cronológico y los requerimientos de las sonadas prácticas de campamento. Esto servirá de lista de revisión sin importar la experiencia de la Tropa o el tema del campamento.

### LLEGADA

- (i) Da de forma ordenada los detalles previamente arreglados.
- (ii) El Guía de la Patrulla deberá indicar el área donde el equipo será temporalmente apilado.
- (iii) El Administrador supervisará la descarga y aplicación del equipo de Patrulla. El Subguía de la Patrulla supervisará el movimiento y apilación del equipo personal.

### LEVANTANDO EL CAMPAMENTO

Si el sitio es extraño para la Patrulla y no hubo la posibilidad de visitar el sitio antes del campamento, será necesario que en esta etapa tengan un pequeño Consejo de Patrulla para decidir el esquema del lugar. Anima la planeación cuidadosa pues ahorrará mucho tiempo y problemas

posteriores. A los miembros se les han asignado ya sus responsabilidades y tú tendrás tu propio trabajo pero deberás mantener un ojo en el progreso general de levantar el campamento e intentar asegurar que las cosas se hagan lo más eficientemente posible.

- (i) Levanten las tiendas, alojen el equipo personal y ordénenlo.
- (ii) Pongan la cocina del campamento, preparen las fogatas y enciendan los accesorios necesarios.
- (iii) Preparen las letrinas.
- (iv) Preparen la comida adecuada y los arreglos de almacenaje.
- (v) Recolecten agua y madera.
- (vi) Preparen el albergue de la cena, mesa, etc.
- (vii) Tengan el botiquín de primeros auxilios a la mano y listo para usarse.

El trabajo tuyo como Guía de Patrulla durante este periodo es, por supuesto, la supervisión general, estar disponible para ayudar cuando ocurran problemas, mantener la revisión a tiempo, ver que cada chico saque adelante su labor y, en general, animar y ayudar a todos a disfrutar.

#### LETRINAS

- (i) Observa que cumpla con las reglas de higiene mínimas.
- (ii) Ve si la letrina está en un lugar accesible o se necesitaría un equipo de caballos para arrastrarte hasta allá.
- (iii) Pregúntate si es cómoda, esto no implica asientos afelpados, pero sugiere un acceso fácil, privacidad, posición establecida segura y libre de irritantes naturales tales como cardos.
- (iv) Procura que se mantenga limpia y ordenada.
- (v) Mantén el papel adecuadamente guardado y con facilidades de lavado disponibles.
- (vi) Y lo más importante instruye a los chicos en su uso, para los que nunca la han usado podría ser un problema y no se quieren ver accidentes debido a la forma en que es usada.

#### TIENDA

- (i) Ve que el respeto apropiado sea prestado a la tienda. No jueguen mientras se levanta.
- (ii) Verifica que esté propiamente instalada.
- (iii) Verifica que las bolsas de dormir estén bien colocadas y el equipo propiamente almacenado.
- (iv) Siempre se debe de mantener una ventilación adecuada.
- (v) Si es posible mantén arreglos de descanso satisfactorios.
- (vi) Todos los días hay que airear la ropa.

- (vii) Inspecciona el orden.
- (viii) Prueba el uso de las tiendas en clima húmedo, o verifica que estén preparadas para ello; es muy común que una tienda se anegue debido a su ineficiencia para mantener la lluvia afuera.

## FUEGOS Y FOGATAS

- (i) Enséñales las precauciones necesarias para prevenir incendios forestales.
- (ii) Instrúyelos sobre la prohibición en el corte de la flora silvestre.
- (iii) Explícales cómo encender y escoger la leña de la que se dispone
- (iv) Mantén suplementos adecuados de leña a la mano.
- (v) Enséñales a cortar y repartir la leña manteniendo un suplemento de leña seca.
- (vi) Los peligros del buen y mal uso de las herramientas.
- (vii) Asegúrate de que las astillas sean recogidas después de cortar por el chico que corta.
- (viii) Enséñales a preparar y encender diferentes fuegos.
- (ix) Prepáralos en el encendido de fuegos en un clima húmedo.
- (x) Enséñales a hacer hornos.

## COMIDA Y COCINANDO

- (i) Enséñales todo sobre almacenaje y mantenimiento de la comida, protección del clima, animales e insectos y refrigeración para ciertos alimentos.
- (ii) Explícales cómo preparar las comidas cuidadosa y limpiamente.
- (iii) Manténlos cronometrando las comidas, **no pueden pasarse todo el día cocinando.**
- (iv) Explícales algunas habilidades de cocina.
- (v) Enséñales a mantener la comida preparada, caliente y en buenas condiciones.
- (vi) Insísteles en que la comida sea apetitosa, el estar en campamento no significa que deberán de comer carbones o cosas insípidas.
- (vii) Promueve que se sirvan finamente en orden y entre todos, con esto se promueve la camaradería.

## COMEDOR

- (i) Deberás buscar que se coloque en un lugar fuera de la lluvia o con protección a esta, nadie usará el comedor si es que en una tromba no previnieron este punto.

- (ii) De igual forma, se buscará que sea agradable al sentarse y al comer, suele suceder que los comedores llegan a ser más incómodos que comer en el suelo.
- (iii) Se debe de promover la limpieza, nada debe de quedar en el suelo y los platos deberán limpiarse inmediatamente después de usarse.
- (iv) Se debe contribuir a que todos coloquen la mesa de una forma adecuada; el estar en el campo no es sinónimo de salvajismo.
- (v) No se debe de mantener comida ni desperdicios en la mesa, un puñado de hormigas hambrientas puede echar a perder nuestra comida.
- (vi) Nunca se debe de olvidar dar gracias a Dios antes de comer, independientemente de la oración usada para los alimentos, es bueno hacer que los chicos expresen su agradecimiento con una plegaria que les nazca.
- (vii) Siempre se debe de cuidar los modales en la mesa y la conversación durante la comida en ese sentido, la educación Scout debe de complementar a la de la casa.
- (viii) La comida puede ser un buen tiempo para conversar más íntimamente sobre los asuntos del campamento o situaciones personales, es un tiempo de reflexión que tú debes de aprovechar.
- (ix) Cualquier problemática o situación puede ser aclarando después de la comida para que una vez que todos retornan a sus labores ésta sea resuelta.

## LIMPIEZA

- (i) Al limpiar los platos u otros objetos, mantén siempre agua caliente lista para usarse.
- (ii) Exige que se talle la comida de platos y trastos; es común ver que algunos chicos por flojera comen en unos platos que contienen la comida del campamento anterior.
- (iii) Entierren los trozos de desperdicio o déjelos para que los animales silvestres se los coman, un conocimiento sobre el asunto es importante, no queremos dañar a la naturaleza.
- (iv) En el campamento no pida ropa en exceso, una muda extra es suficiente, la ropa y toallas se hervirán, y siempre exigirá por higiene que se cambien la ropa interior diario y a su vez sea limpiada y hervida.

## ABLUCIONES

- (i) El lugar designado se debe mantener ordenado.
- (ii) Siempre se debe buscar que el agua sea de fácil acceso.

## PROGRAMA

- (i) Mantén un ritmo, esto les servirá a los Guías de Patrulla.
- (ii) Enséñales a enseñar habilidades incorporándolas en actividades interesantes.
- (iii) Proponles juegos.
- (iv) Hazles hincapié en su deber con Dios.
- (v) Promueve representaciones alrededor del fuego.
- (vi) Explícales las reglas de seguridad en el nado.
- (vii) Incorpora actividades especiales.
- (viii) Siempre prepárate, ten las prebendas necesarias para asegurar la diversión de todas las actividades.

## SEGUIMIENTOS PERSONALES

- (i) EL programa no debe ser tan herméticamente fijado para que no haya tiempo para que los chicos sigan sus intereses personales. Un periodo de descanso después de la comida da oportunidades para los chicos tengan una charla con tigo y los demás Scouts.

## Guía de ayuda para evaluar el entrenamiento Flecha Dorada

El entrenamiento Flecha Dorada, es solo el primer paso en el desarrollo, capacitación y entrenamiento de tus Guías de Patrulla, recuerda esto cuando revises la capacitación que tú proveas y evalúes la respuesta de tus Guías o Subguías.

Cuando uses la guía siguiente, pregúntate a ti mismo;

1. Tomando en cuenta la experiencia de los Scouts y la Tropa ¿He proporcionado los elementos necesarios expresados en los requerimientos de Flecha Dorada para obtener mejores Guías de Patrulla? Si no, qué aspectos son los que tengo que tomar en cuenta para que así suceda.
2. ¿Están los Guías y Subguías de Patrulla haciendo el mejor esfuerzo para transmitir los conocimientos a su Patrulla?
3. Pensando en las oportunidades y limitaciones de la Tropa. ¿Están justificados mis planteamientos para otorgar un Flecha Dorada aprobada por la Corte de Honor?

### Guía de Patrulla

Guía elegido por la Patrulla.....  
 Líder, no jefe.....  
 Delega autoridad.....  
 Pasa los conocimientos a su Patrulla.....  
 Da instrucciones claras.....  
 Tiene un buen progreso personal.....  
 Tiene habilidades destacadas.....  
 La Patrulla está organizada.....  
 La disciplina de Patrulla es la adecuada.....  
 En la Patrulla existe un Espíritu Scout.....  
 Asiste y es parte de la Corte de Honor.....  
 Hace buenas acciones.....

### Reuniones de Patrulla

Existe la unidad de Patrulla.....  
 Existe un progreso de Patrulla.....  
 Existen reuniones personales.....  
 Hay planeación para los programas.....  
 Tienen buenos registros.....  
 Mantienen bien su local de Patrulla.....

Hacen buenas acciones.....

### Corte de Honor

Existe la introducción para los nuevos Guías.....

Existe un código de Honor.....

Existe una planeación de programas.....

Existen juicios acordes.....

Existe un control personal en el actuar.....

Existe una administración.....

Los Guías pueden expresar sus puntos de vista.....

### Excursiones

Se preparan.....

Hay cuidados alimenticios.....

Existe la capacitación adecuada.....

Conocen el uso de la brújula.....

Saben leer mapas.....

Se programan con antelación las excursiones.....

Hay excursiones de Patrulla.....

Tienen su botiquín.....

Conocen los códigos de emergencia.....

Saben armar las mochilas.....

Saben cocinar y alimentarse.....

### Campamentos

Se preparan.....

Existe capacitación en la Patrulla.....

Hay campamentos de Patrulla.....

Existe la organización de Patrulla.....

Saben escoger un lugar.....

Han participado en campamentos volantes.....

Conocen las reglas de sanidad.....

Manejan las reglas de seguridad.....

Saben mantener la comida y alimentarse.....

Existe un espíritu y una disciplina de Patrulla.....

Hay un análisis pasado el campamento.....