

BOY SCOUTS DE CHILE

CHILE
ES PROPIEDAD
LOBATOS



COMO-DIRIGIR-UNA-JAURIA-D-LOBATOS.

R. Sanguinetti Alvaro.

LOBATOS



- COMO DIRIGIR UNA JAURIA DE LOBATOS -



COMO DIRIGIR UNA
JAURIA
DE LOBATOS

POR

JOHN LEWIS



TRADUCCION DE LOS SEÑORES:
LIC. GUILLERMO LOPEZ DE LARA

E

ING. JORGE NUÑEZ,
JEFE DE LOS SCOUTS DE MEXICO.

INDICE

Cap.	Pág.
I	Introducción 11
II	Cómo hacer el Programa 14
III	Un mes para el Trabajo de Primera Estrella 19
IV	Un mes para el Trabajo de Segunda Estrella 25
V	Juegos 35
VI	Marchas con Música y Ejercicios 41
VII	Tejedor, Artista y Tallador 45
VIII	Curso de Dos Meses para obtener Insignias 62
XI	Diversiones y Conciertos 70
X	Curso de Especialización al Aire Libre 74
XI	Deportes al Aire Libre 81
XII	El Lobato en el Campamento 86
XIII	Cómo contar Historias a los Lobatos 89
XIV	Canciones de Lobatos 93
XV	Organización 95



Al hacer la traducción de este manual nos ha guiado principalmente el deseo de que las personas que quieran dedicarse a la formación de Jaurías de Lobatos tengan una norma segura para sus trabajos.

Hemos procurado conservar lo más que nos ha sido dado el lenguaje del autor, haciendo una traducción tan fiel como ha sido posible, sin embargo al dar el programa del curso lo hemos adaptado para nuestros años escolares, así como para nuestro clima. En las listas de libros de consulta hemos dejado los originales en inglés, pues hasta la fecha no hemos podido obtener los similares en español que poder ofrecer.

Nuestro mayor anhelo es el que esta traducción lleve el objeto para el cual fué hecha.

LOS TRADUCTORES.





CAPITULO I

INTRODUCCION

Al leer este libro debe tenerse presente que sólo se trata de un libro práctico en el que únicamente se dice el "por qué" y el "cómo" del trabajo en la dirección de las jaurías. En él se explican los métodos y los principios del trabajo así como la manera de llevarlo a cabo.

No intenta este libro substituir el Manual de las Jaurías de Lobatos y por esta razón todo el material que el Jefe proporciona en su libro ha sido suprimido, pues deben usarse los dos libros simultáneamente.

Finalmente, cuando existe algún libro que explica con detalle y cuidado algún asunto especial, he omitido dar aquí esos detalles haciendo sólo referencia a dichos libros. Por otra parte cuando esa información es difícil de encontrar y se puede exponer con brevedad, la he incluido.

De hecho, todo Capitán de Lobatos deberá tener una pequeña biblioteca que conste por lo menos de doce libros, tales como los que siguen:

El Manual de Baden Powell.

Un libro de juegos.
 Un libro de cuentos.
 Un libro de oficios.
 Un libro de cantos.
 Un libro de danzas.

Este libro dice cómo se han de usar aquellos; como planear el trabajo y cómo encontrar el material necesario. Está escrito de acuerdo con la experiencia, y recomienda sólo aquello que ha sido ensayado y comprobado.

Lo que quiero decir con esto, se verá cuando se haya terminado de leer el libro, y pueda el lector por sí mismo formar su lista de libros tomando algunos de los que aquí se mencionan; pero de tan vital importancia considero el que se tengan las herramientas y el material necesario antes de emprender el trabajo, que debo recomendar que se adquieran desde luego los siguientes libros, o sus equivalentes.

No se pueden fabricar ladrillos sin barro, por tanto es menester comprarlos en seguida.

El Manual de la Jauría (Pearson).

Jauría, de Vera Barclay.

Juegos para Jaurías de Lobatos. (Boy Scouts Headquarters).

Cantos de las Jaurías de Lobatos. (Boy Scouts Headquarters).

Historietas condimentadas por Vera Barclay.

(Brown)

Modelos de papel por Shaw. (Sunday School Union).

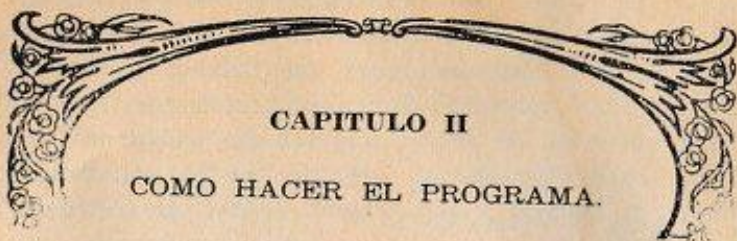
Danzas campesinas de Inglaterra para niños por Kidson (Curwen).

Conciertos escolares Nos. II y III (Evans Bros.)

Con excepción del manual, cualquiera de los otros

puede ser substituido por alguno de los que se mencionan en los capítulos siguientes, pero lo que yo quiero dejar bien asentado, para que ustedes tomen sobre ello una resolución inmediata, es la necesidad de tener material. El orden correcto de acción es: primero tener el material, después planear cuidadosamente el trabajo y por último, reunir efectivamente la Jauría.





El éxito en la dirección de Jaurías de Lobatos depende de que el programa, de las juntas semanarias sea cuidadosamente trazado, el cual deberá incluir instrucción y recreo en proporción adecuada y con interés variado; también depende del uso de métodos series de instrucción y del conocimiento práctico del modo de tener a los muchachos entretenidos por medio de juegos, cuentos, cantos y bailes.

Es un crimen llegar al local de reunión con sólo una vaga idea del programa que ahí deberá desarrollarse. El trabajo debe planearse con meses de anticipación, debiendo el Capitán tener noción perfecta de todos y cada uno de los detalles del trabajo que va a desarrollar en la sesión.

En esto está el secreto del éxito. Hágase un plan completo; escribese el programa en una libreta de apuntes; cuidese de que cada uno de los asistentes sepa exactamente lo que va hacer; téngase lista la música, el cuento preparado, los juegos bien estudiados. Los niños sabrán apreciar esta preparación y su asistencia será regular y entusiasta.

El error que más frecuentemente se comete, después del de falta de preparación de las juntas, es el de un programa exclusivo de trabajo, sin diversión. Se deberá divertir a las Jaurías y a la vez instruirlas, recordando que es imposible mantener vivo su interés

con cosas que les serán útiles en un futuro lejano. Por lo tanto, no es suficiente decir a los Capitanes qué es lo que deben enseñar; sino que deben saber también cómo hacerlo de manera interesante. Una mitad del secreto consiste en formar un **Sandwich** con la instrucción y el recreo y la otra en el método que se emplee para instruir.

EL PROGRAMA MIXTO DE TRABAJO Y RECREO

Veamos cómo puede arreglarse un programa variado. El mejor plan es comenzar la sesión con juegos o ejercicios musicales, seguir con instrucción y terminar con juegos y un cuento.

Este programa se seguirá durante tres meses, después de los cuales deberá hacerse un cambio radical; que podría consistir en un mes dedicado a preparar una pequeña fiesta. Enseguida otros tres meses de clases, juegos y ejercicios. Durante el buen tiempo un nuevo cambio radical de programa que incluya trabajo al aire libre y campamentos.

EL ARTE DE SUPRIMIR.

El éxito de un programa muchas veces depende de saberlo limitar. En cada periodo de tres meses hay que concentrarse en unas cuantas cosas dejando el resto a un lado. La rutina ordinaria de trabajo para la consecución de la Primera y Segunda Estrellas no deberá llenar el programa de Enero a Diciembre, sino, por el contrario, no ha de figurar sino en el programa de seis meses.

EJERCICIOS CON MUSICA.

Varios ejemplos daremos adelante, conformándonos por ahora con manifestar que esta clase de ejercicios

son muy superiores a los ejercicios militares, que sólo recuerdan a los jóvenes la escuela y que no están sintonizados con los ideales de la Jauría.

CLASES DE INSTRUCCION.

Por un período de dos o tres meses la instrucción incluirá el trabajo de Estrellas, pero ordinariamente serán clases sobre las diferentes especialidades, dadas por un instructor especial o por alguno de los Jefes.

Es conveniente que haya mucho donde escoger, deberá, pues, haber varias clases simultáneamente. Esto además, permite que cada clase sea de un corto número de alumnos.

Se pueden tener clases de:

Meccano.

Dibujo.

Plasticina.

Modelado en papel.

Calceta.

Tejido.

No es muy difícil convencer a algunas personas que se presten a dar media docena de clases, sobre estas materias.

Por regla general, ningún muchacho conserva más de seis semanas su interés por una materia; en consecuencia, la instrucción no debe durar más de ese tiempo y el examen deberá efectuarse en la última clase, otorgando la insignia inmediatamente. Se cambia en seguida la materia a los muchachos, dándoles (durante otras seis semanas) clases sobre algo diferente.

JUEGOS Y CUENTOS

Las clases serán al aire libre, en cuanto sea posible, y tendrán por objeto las especialidades de materias,

tales como: atleta, observador, etc. Se dará entonces la preferencia a los juegos al aire libre, suprimiendo los ejercicios con música. Los cuentos alrededor de la fogata, se dejarán para los campamentos.

ESPECIALIDAD Y NUMEROS

EXTRAORDINARIOS

Cuando hay necesidad de dedicar una semana a preparar algo especial, por ejemplo una exhibición, no se dude por un momento de hacer a un lado el programa fijado. El campamento es lo más importante del año, y se necesitan varias semanas de preparación especial; después de lo cual el Capitán merece un mes de descanso.

UN PROGRAMA ANUAL

Enero a marzo) Curso de Primera Estrella y Señalización.

Clase de Tejido y Tallado artístico en madera.

Nota Buena) Sólo debe escogerse una materia, pues ninguna Jauría debe estudiar más de una materia al mismo tiempo; pero las clases deberán ser poco numerosas, por lo tanto, con una Jauría grande y varios instructores, las tres clases pueden darse simultáneamente.

Juegos, cantos y danzas (primera colección.)

Abril) Suprimase todo trabajo de rutina. Prepárese un concierto.

Mayo a Julio) Curso de segunda Estrella y Señalización.

Primeros auxilios, Ordenanza y Coleccionamiento.

Juegos, cantos y bailes (colección diferente de la primera).

Agosto a Octubre) Especialidades al aire libre, observador, guía y señalizador. Juegos al aire libre. Cantos y juegos.

Noviembre) Campamento y Cantos de Campamento. Fogata.



CAPITULO III

UN MES PARA EL TRABAJO DE PRIMERA ESTRELLA

Un mes de trabajo concienzudo para obtener la primera Estrella es suficiente; por lo tanto, aun cuando no todos pasen su examen, es preferible dejar transcurrir un mes antes de reanudar el trabajo sobre este mismo tema.

La instrucción no debe durar más de media hora cada tarde y será precedida por algún ejercicio, de preferencia, ejercicio con música, seguido de juegos y cuentos.

El programa completo para una tarde no deberá exceder de una hora y media.

Cada punto del curso de Primera Estrella deberá explicarlo el Capitán a toda la Jauría en la forma más interesante posible. Se procurará ilustrar los diferentes asuntos con anécdotas, intercalando notas humorísticas, para dar vida a la clase. Después se dividirá la Jauría en grupos de tres, más o menos, para practicar bajo la dirección del instructor. Los instructores podrán ser Scouts, Guías o Ayudantes escogidos de entre los mayores.

Debe ponerse mucho cuidado para que esta instrucción sea práctica e interesante, a fin de que no decaiga.

ga jamás el interés de los Lobatos y se convierta en rutina tediosa.

Fantasia, competencia, métodos ingeniosos para ensayar, juegos, etc., todo esto deberá usarse durante la media hora de trabajo para conservar el interés y entusiasmo. Los Capitanes se devanarán los sesos para obtener eso, teniendo siempre todo preparado de antemano. En esto está el secreto del éxito en el trabajo.

LAS PRUEBAS. SUGESTIONES PARA LA INSTRUCCION

(a) Los Lobatos deberán conocer la composición y origen de la Bandera Nacional, y la forma correcta de izarla.

En esta prueba, como en casi todas, la instrucción se facilita si uno enseña un poco más de lo indispensable. Teniendo sentados a los Lobatos, se principia con una historieta que tenga como objeto la bandera.

¿Quién fué San Jorge? Si hay quien lo sepa, tanto mejor, pero siempre habrá que ampliar la respuesta del Lobato.

Es conveniente tener a mano una buena fotografía de alguna pintura o escultura notable del Santo Patrono, para mostrárselas, al mismo tiempo que se les hable sobre la leyenda del Santo, haciendo resaltar que siendo un soldado Romano de caballería fué muerto por convertirse al Cristianismo.

Hay que hablarles de Iturbide y de cómo ideó nuestra bandera, simbolizando en cada uno de sus colores las tres garantías y se relatará alguna historia sobre las ideas de libertad que lo indujeron a formar la bandera tal cual es.

Se procurará que los Lobatos dibujen la bandera poniéndole con lápices de color el verde y el rojo, ya

sea durante la reunión o en sus casas. Finalmente se erigirá temporalmente una asta-bandera en el patio o dentro del mismo salón, en la que los Lobatos puedan izar una bandera preparada para el objeto. Cuéntense algunas anécdotas sobre la bandera colocada erróneamente, y lo frecuente que es que aun en lugares públicos se coloque la bandera con los colores al revés; lo mismo que la frecuencia con que se confunden los significados de los diversos colores.

(b) Los Lobatos deberán ser capaces de formar y conocer los usos de los siguientes nudos: De rizo, de cabrestante, de pescador, de silla.

Estos nudos son tan sencillos que todo Lobato debe aprenderlos con facilidad, y es de esperarse que lleguen a hacerlos todos con rapidez. El nudo de cabrestante, que se usa para unir dos cuerdas de diferente grueso deberá ensayarse con una cuerda más delgada que la otra. También se usa para amarrar una cuerda a una sábana, debiendo practicarse con el pañuelo.

El nudo de pescador debe hacerse en dos formas distintas, y ambas deben ser conocidas, la primera consiste en hacer dos lazadas y pasarlas sobre la extremidad del bastón, para fijar la mitad de una tela sobre un soporte. La segunda forma es cuando se pasa la punta de la cuerda, sobre la extremidad del soporte, después al rededor de éste y por último entre el palo y la cuerda.

El nudo de silla debe hacerse con una cuerda larga para poderla pasar al rededor de la cintura de un muchacho. Después de una semana o dos, estos nudos deberán hacerse con cuerdas de diferentes tamaños y de tantas maneras prácticas cuantas sea posible; se hará una competencia de amarres de bultos, y se le-

vantará una tienda de campaña primitiva para ensayar el nudo de pescador. (Fig. 1).

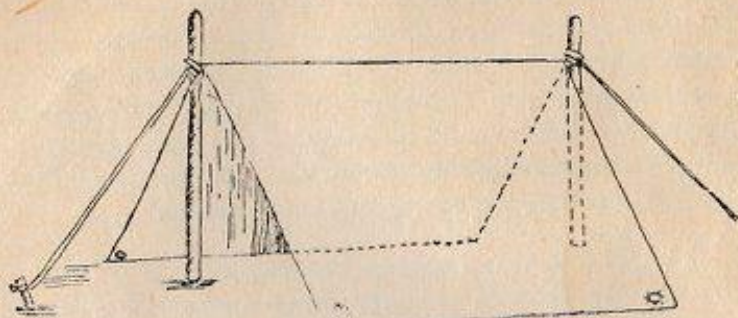


Fig. 1

(c) Los Lobatos aprenderán la manchincuepa; el salto del burro sobre muchachos del mismo tamaño; a rodar el aro; a brincar en un pie describiendo un ocho; a tirar una pelota, primero con la mano derecha y después con la izquierda, de manera que otro muchacho colocado a nueve metros la coja cuatro veces por lo menos sobre seis; a coger una pelota tirada con una o con las dos manos, cuatro veces por lo menos sobre seis tiradas.

El muchacho que no puede brincar al burro, rodar un aro y dar un salto mortal, por regla general no sirve para Lobato. La cogida de la pelota necesita práctica especialmente para hacerlo con la mano izquierda y esta práctica, de preferencia, deberá ser al aire libre; pero nótese que a los Lobatos no se les exige coger la pelota con una sola mano.

(d) Los Lobatos aprenderán a saltar la cuerda con los pies juntos treinta veces. Deberá hacerse de espaldas sobre las puntas de los pies y con las piernas ligeramente dobladas todo el tiempo; echándose la cuer-

da el Lobato mismo. Llevar sobre la cabeza, caminando derecho, nueve metros, tres libros de veinte centímetros por trece centímetros (tamaño del Manual de Lobatos) que deberán colocarse planos sobre la cabeza.

Los Sinodales no aceptarán ningún ejercicio que no sea de los descritos en el Manual de Lobatos. Los mejores ejercicios para niños pequeños son los descritos por Müller en su libro "Mi Sistema para Niños"; el Jefe Scout los recomienda calurosamente.

(e) Los Lobatos sabrán cómo y porqué deben tener las manos y los pies limpios, las uñas limpias y cortadas, los dientes aseados y respirar por la nariz.

El Capitán no deberá tratar esta prueba como de mera rutina; por el contrario, la aprovechará para dar a los Lobatos buenos consejos de higiene. Hágase a los Lobatos sentarse en cuclillas en forma de círculo al rededor del Capitán, y éste en forma de historieta, llena de incidentes e ingenio, explíqueles la necesidad del aseo, lo que significa la carie en los dientes y por qué tiene lugar, etc., etc. Agréguese en esta historieta unas palabras sobre el aire puro, la importancia de dormir en lugares bien ventilados y el valor del ejercicio para mantener una buena circulación y fortalecer los músculos y el corazón.

(f) Los Lobatos sabrán leer el reloj.

(g) Tendrán cuando menos tres meses de servicios como Lobatos.

Creo que las estrellas se deben entregar a los Lobatos tan luego como han terminado de pasar sus pruebas. No hay razón para que la primera estrella no se entregue la tarde de la cuarta semana del primer mes de instrucción. Nada hay más descorazonador que unos tres meses tediosos de estar repitiendo lo mismo, para las pruebas de primera Estrella y después una larga espera para recibir la insignia.

UN PROGRAMA

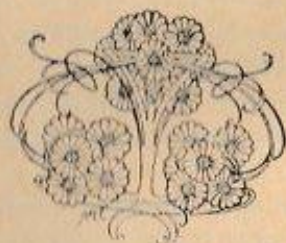
6 P. M.—Entrada con música, ejercicios y semáforo, cuotas y lista.

6.15.—Historieta del Capitán sobre el trabajo de esa reunión.

6.25.—Formación de Grupos a cargo de los Instructores.

6.50.—Reunión. El Capitán hace algunas preguntas a los Lobatos, un nudo a uno, y otra cosa a otro. Juegos, dos por lo menos.

7 P. M.—Historieta. Reunión, noticias, desbandada.

UN MES PARA EL TRABAJO DE
SEGUNDA ESTRELLA

Por ningún motivo se comienza este trabajo inmediatamente después del de la Primera Estrella, pues si se hace tal cosa decaerá completamente el entusiasmo de los Lobatos y la instrucción será monótona. Intercálese entre los dos cursos, un par de meses de instrucción sobre especialidades. Las insignias de especialidades no pueden otorgarse sino después de haber pasado las pruebas de Segunda Estrella, pero el trabajo se puede hacer y también se pueden pasar las pruebas dejándose para más tarde el otorgamiento de las insignias cuando ya se haya ganado la segunda Estrella.

(a) Signalización.—Es esta una de las pocas materias que en su fase inicial, pueden enseñarse a toda la Jauría. La Signalización, en nueve casos sobre diez, es uno de los temas más cansados y por lo mismo necesita enseñarse con mucho cuidado. Una clase de alumnos aburridos no aprende; por tanto, consérvese el interés en los Lobatos y ellos aprenderán de prisa; pero una vez perdido el interés, ya no se aprenderá jamás. Tan pronto como se pueda, consíganse parejas para transmitir señales de un lado a otro del campo; en cada pareja, uno actuará de transmisor o receptor y el otro de escribiente o lector. Si no es posible es-

tar al aire libre póngaseles a transmitir de un extremo a otro del salón. Pronto los Lobatos habrán adquirido diferentes grados de eficiencia, lo cual demandará que sean distribuidos convenientemente. Tres grupos bastan generalmente:

- 1.—Los que no conocen bien el alfabeto.
- 2.—Aquellos que se supone que lo conocen, pero que transmiten despacio, y con incertidumbre, especialmente al recibir el mensaje.
- 3.—Los que pueden leer despacio, pero con bastante precisión.

Cada grupo necesita un Instructor.

Describiremos ahora el mejor método para cada grupo, siendo el mismo para el primero que para toda la Jauría cuando se principia.

Grupo 1.—Se coloca la Jauría en línea desplegada, y el Capitán de manera que todos lo vean, si es necesario sobre una silla; de espaldas a los Lobatos hace las letras del primer círculo del alfabeto dos veces, imitándolo toda la Jauría. Entonces se vuelve a ellos y siempre de frente, va indicando cada una de las letras del alfabeto por su orden, hasta repetir el círculo varias veces, después de lo cual preguntará salteadas las primeras siete letras. Inmediatamente después pasará a lectura, conservando su posición de frente a los Lobatos; vuelve a recorrer el círculo, nombrando en alta voz cada una de las letras, haciendo lo mismo los Lobatos. Después de varias repeticiones forma una letra, y los Lobatos en alta voz dicen el nombre de ella, luego se pregunta individualmente, advirtiéndole a la Jauría que levante la mano cuando el interrogado se equivoque. Finalmente un Lobato es llamado junto al Capitán entregándole una tarjeta con varias letras, que irá formando de frente a los muchachos, los cuales las irán leyendo. Sin pasar del primer círculo, co-

miéncese desde luego a formar y practicar con pequeñas palabras, como las siguientes:

Abad, Beca, Café, Dado, Edad, Gata.

Primero hágase que los muchachos las transmitan y luego transmitanse para que ellos las reciban.

Procédase de igual manera con el segundo y último círculo y después combínense ambos para preguntar las letras salteadas y para la práctica de palabras sencillas.

Durante la instrucción consérvese el buen humor y no se tome actitud de maestro de escuela o de sargento.

Grupo 2.—Comiéncese la práctica con las letras difíciles, trabajando de acuerdo con el mismo principio, como queda explicado arriba. Las letras que les cuestan más trabajo a los muchachos suelen ser J. S. W. Q. M. V. T. K. Y. H. Z. Póngase a los Lobatos a transmitir las primero y luego a recibirlas, salteadas, por supuesto, y de acuerdo con la lista que cada uno forme y no ésta necesariamente.

Pásese en seguida a palabras en las cuales entren estas letras.

La práctica final, será, unos transmitiendo y otros recibiendo. Todos los principiantes confunden la W. con la O., la H. con la N. y la V. con la K., la J. con la P., etc., por lo tanto practíquense estas de preferencia intercalándolas con letras más fáciles y procurando una repetición frecuente de las letras dudosas, como la S. y la N.

Has, Mesa, Suma, Swastica, Wat, Semana.

Grupo 3.—Tan luego como los Lobatos conozcan todas las letras, sálgase al campo, a un sitio de deportes o a un parque si es posible. Colóquese a los muchachos por parejas, suficientemente separados para que no oigan lo que se habla; y entonces hágase al

muchacho que actúe de lector, que lea al transmisor un mensaje sencillo deletreándolo despacio. Al final de cada palabra dirá "Grupo" y al final del mensaje "Fin" cuya palabra se transmitirá. Los mensajes podrán redactarse de antemano escribiéndolos en un papel o se tomarán de cualquier impreso que se tenga a mano. El lector se coloca de pie detrás del transmisor y deberá leer a éste las letras con la claridad necesaria. Ejemplo: A, Aa, B, Bee, etc.

En la estación receptora; el escribiente está sentado en el suelo frente del recibidor y éste de pie le va dictando letra por letra el mensaje conforme lo va recibiendo, diciendo "Grupo" al final de cada palabra, al mismo tiempo que hace seña con la bandera dando un latigazo, para significar que la ha recibido. Al terminar de recibir el mensaje enviará la letra R. (Fig. 2)

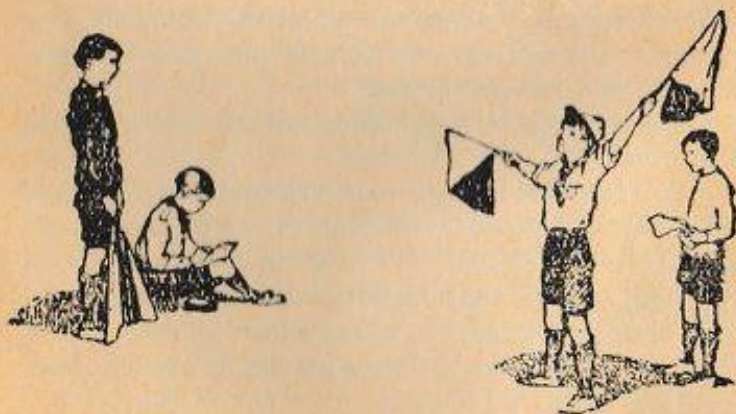


Fig. 2

(Tómese nota de que esta instrucción va más allá de lo que se requiere para la Segunda Estrella, para la que bastaría con llegar al 2o. Grupo e incluye la instrucción completa para la insignia de Signalizador).

(b) Los ocho puntos de la Brújula.—La mejor manera de enseñarla es pintarla con jiz en el suelo, y jugando sobre ella al pan y queso, pronto se verá que hay muchos Lobatos que no se contentan con conocer ocho puntos sino que desean conocer diez y seis, así como cualquier buen Scout no se contenta con diez y seis, sino que aprende treinta y dos.

Comiencese por contar una historieta sobre el descubrimiento de la brújula, las dificultades que tenía la navegación antes de este descubrimiento, agregándose algunas palabras sobre su importancia en la exploración, al tratar de orientarse en el campo en medio de la niebla o de noche en un bosque. (Fig. 3).

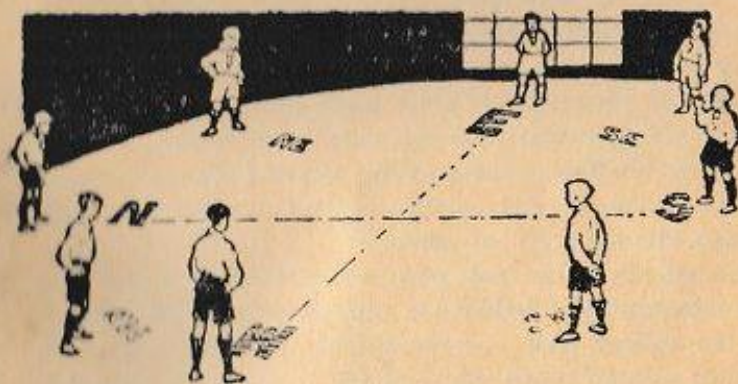


Fig. 3

En seguida dibújense en el piso los cuatro puntos principales asegurándose que todos los conocen y después intercálense los otros cuatro restantes, haciendo hincapié en lo natural que es, que el punto situado entre el N. y el O. sea N.O. y así los demás. Hecho esto, colóquense a los Lobatos en los 8 puntos (si el grupo consta de 16 pónganse dos en cada punto y uno con

los ojos vendados para que atrape a los que cruzan, diciendo por ejemplo N.E. y S. los cuales cambiarán lugares entre sí corriendo por el medio del círculo.

La segunda tarde que se trate de esta materia, después de señalar las líneas de N.S. y E.O. hágase que los Lobatos coloquen sus bastones en el suelo en la dirección indicada por el Capitán; si alguno se equivoca los demás Lobatos uno por uno tratarán de corregirle; finalmente bórrense las líneas de jiz y hágase que los Lobatos señalen con sus bastones cualquiera dirección que se les indique. A toda costa practíquese esto al aire libre, pues uno no aprende a manejar la brújula para orientarse dentro de un salón.

La tercera tarde dedíquese a enseñar los ocho puntos restantes. Explíqueseles con todo cuidado que todos principian con uno de los puntos principales N. S. E. y O. y que los otros cuatro N.E., N.O., S.E. y S. O., vienen en segundo término, para indicar de qué lado del punto principal está colocada la dirección. El mismo juego indicado antes puede jugarse ahora. Los Lobatos pueden también pintar con jiz en el suelo la brújula o dibujarla en un papel.

La cuarta tarde hay que ver la aplicación práctica de esta materia. Saber los puntos cardinales, sin saberlos aplicar para encontrar una dirección, o fijar un punto, es algo inútil. Sin embargo conozco muchos Lobatos que jamás han visto una brújula. Colóquese la brújula en el suelo haciéndoles ver que la aguja siempre apunta N.S., y que puede girar sobre sí misma sin que la aguja cambie esa dirección. Enséñeseles a colocar la aguja en la dirección de la flecha al E. del N. De esta manera queda en posición correcta, y los Lobatos pueden señalar direcciones.

Vale la pena hacer notar que cuando se usa la brújula para buscar una dirección, deberá uno colocarse

de frente al objeto sosteniendo la brújula en frente, sobre la palma de la mano, donde se le dará vuelta hasta que quede en posición. (Fig. 4).



O OBSERVADOR

O
OBSERVADOR

CORRECTO

INCORRECTO

Fig. 4

Para caminar en una dirección señalada por la brújula, no se debe de ir con la vista fija en ella, sino que debe fijarse un objeto distante en la dirección correcta y conservar fija en él la vista. (En algunas brújulas la carátula misma es movable.)

El verdadero Norte, queda como a 16° al Este del Norte, muy próximo a uno de los 16 vientos.

(c) Cántese en coro dos estrofas del himno nacional.

(d) Ténganse ahorrados por lo menos diez centavos en un banco de ahorros.

(e) Constrúyase un modelo (véase el capítulo V. Clases para insignias.)

(f) Límpiense un par de botines. Colóquese y enciéndase un fuego y dóblese sus vestidos cuidadosamente. Demuéstrese ser capaz de transmitir un mensaje, etc.

La primera parte de esta prueba deberá hacerse en casa, para lo cual deberá extenderse una tarjeta por duplicado con los requisitos necesarios, la cual se entregará a la madre del Lobato, quien la devolverá firmada. Esto proporciona una oportunidad inmejorable para tener unos minutos de conversación con ella y poder saber algo de la casa del Lobato.

(g) Ejercicios físicos.

(h) Cortadas en los dedos, etc.—Esta es una prueba realmente útil. Unos trapos limpios o tiras de calicot será lo que se use para esta prueba, debiendo practicar todos los Lobatos en vendajes de cortadas en los dedos. Debe hacerse una historieta sobre heridas infectadas y sobre envenenamientos de la sangre y se explicará de manera clara que una herida no se infecta por casualidad o por sí misma, sino que casi invariablemente, porque se deja que el polvo se introduzca en ella.

(i) Seis meses de servicio.

Para ambas pruebas de las dos estrellas debe prepararse una tarjeta que se entregará a cada Lobato y en la cual se marcarán las pruebas conforme las vaya pasando; estas tarjetas se facilitarán a los sinodales extraños a la Jauría que examinen cuando el Lobato ha terminado sus pruebas.

LOBATO.....

PRIMERA ESTRELLA		SEGUNDA ESTRELLA	
Pabellón Nacional		Semáforo	Trbjo. doméstico
Nudos		Brújula	Mensaies
Bultos Mortales		Himno Nacional	Ejercicios
Ejercicios		Ahorro	Primeros auxilios
Aseo		Modelado	Servicio
Servicio			Aprobado
			Sinodal

El Sinodal interrogará a los Lobatos y al Capitán sobre el trabajo que han desarrollado, poniendo algunos problemas sencillos a los muchachos; a uno lo pondrá a hacer ejercicios, a otro a transmitir una palabra con semáforo, a un tercero a vendar una herida, con lo que en seguida podrá darse cuenta de si los muchachos conocen o no las materias y podrá luego firmar el certificado de especialidades.

Esto puede retardar a los Lobatos considerablemente, dado el número de pruebas que tienen que pasar. El sistema de tarjetas es una gran ayuda; pero también lo es el plan formulado de antemano, para desarrollar todo el trabajo ordenadamente de uno o dos meses. Si se designa una fecha para cada prueba y las fáciles se intercalan entre las difíciles, pronto se habrán pasado todas.

Nótese que la señalización y los ejercicios se principian con el trabajo de la Primera Estrella y forman parte de los ejercicios preliminares en esta etapa. La brújula ocupará cuatro semanas y la señalización otras cuatro. Esta última encontrándose ya en el segundo periodo o sea habiendo pasado del de ejercicios preliminares al de enseñanza especial.

El modelado, si no lo hacen los Lobatos en sus ca-

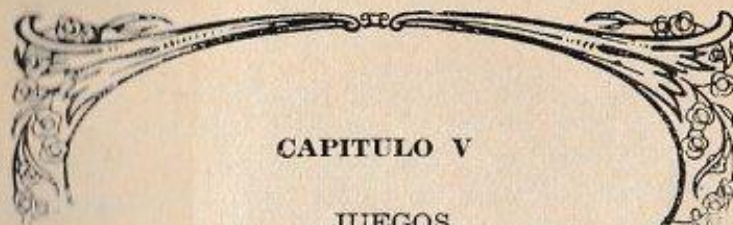
sas, es asunto del primer curso de insignias en medio de los dos cursos para las pruebas de Estrellas.

Los cortaduras o heridas en los dedos tomarán una semana.

El trabajo en casa deberá explicarse en la primera reunión y las tarjetas quedarán distribuidas esa misma semana. Las pruebas relativas a mensajes y las del himno Nacional, pueden pasarse en los ratos libres, entre otras pruebas. Debe ponerse especial cuidado en explicar a los muchachos lo que de ellos se requiere y agruparlos en pequeños núcleos tanto para las prácticas como para los exámenes.

PROGRAMA DE SEGUNDA ESTRELLA

- 6 p. m. Movimientos y ejercicios (lista, etc.)
 6.15 Instrucción de Brújula.
 6.30 Signalización.
 6.45 Juegos.
- 7 p. m. Primera semana: Explíqueseles el trabajo que tienen que desarrollar en sus casas y póngaseles a trabajar en él.
- Segunda semana: Himno Nacional.
- Tercera semana: Explíqueseles y comiencese a mandar mensajes.
- Cuarta semana: Heridas y vendajes.
- 7.15 Historieta.



CAPITULO V

JUEGOS

Todo Capitán de Lobatos debe tener un creciente repertorio de juegos. Nunca deberá dejarse este asunto a la suerte; si Uds. lo hacen así, pronto verán que su colección se reduce a tres o cuatro juegos que los muchachos inmediatamente sabrán de memoria y de los cuales estarán aburridos muy pronto. En el momento crítico, si uno no está preparado, no se acuerda uno de nada o precisamente ha olvidado los dos o tres detalles principales de los que depende el juego; por lo tanto anótese en una libreta que se tenga siempre a mano, una lista de juegos a la que constantemente se agreguen nuevos. Consúltese antes de principiar la junta, decidase sobre lo que se va a jugar y ténganse listos el lazo, jiz, papel o lo que sea necesario y sólo así se estará listo.

Mi lista de juegos es seguramente inadecuada pero quizás pueda proporcionar nuevos, a algunos y recordar a otros, juegos que aún no hayan ensayado.

I.—JUEGOS DE PELOTA

Se necesitan tres pelotas.

(a) Una pequeña de hule del tamaño de las de tennis, que bote mucho.

(b) Dos o tres pelotas grandes de 6 u 8 pulgadas de diámetro; pueden ser éstas de trapo o pequeños balones de foot-ball.

(c) Una pelota de frontón, pelota semi-dura cubierta de gamusa.

JUEGOS DE PELOTA A MANO

1.—Todos juegan.—Se pinta un cuadro en el suelo, suficiente para contener a todos los jugadores inclusive al que tiene la pelota. Este último tira la pelota hacia arriba mientras los demás corren en cualquiera dirección y lo más lejos que les sea posible permaneciendo él dentro del cuadro, coge la pelota de nuevo, y grita "ALTO". Todos se detienen inmediatamente en el lugar en que se encuentren. El "tirador", que así se llama al que tiene la pelota, trata de pegar con ella a cualquiera de los otros jugadores y si obtiene éxito cambia con él de lugar.

2.—Pelota gorra.—Se colocan las gorras en fila contra la pared y los jugadores se ponen en frente a unos tres metros de distancia tirando uno de ellos la pelota, de manera que quede en una de las gorras. Tan luego como obtiene éxito el dueño de la gorra donde quedó colocada la pelota, la toma y sin pasar la línea de los 3 metros, trata de pegar con ella a uno de los otros jugadores, quienes han echado a correr. Si logra pegarle a alguno, ése se convierte en "tirador".

3.—Quemados.—Los jugadores se distribuyen en determinadas barreras, árboles, esquinas, pilares, etc. y solicitan de los demás el intercambio de lugares. Al correr de un lugar a otro, el tirador trata de pegarles con la pelota.

4.—"Caches".—De pie, formados en círculo, se van pasando la pelota entre los jugadores sin seguir un orden determinado. Como variación, dos círculos pueden pasarse la pelota alrededor cinco veces. El círculo que la pasa primero alrededor, es el que gana.

5.—Cricket de cubo.—Un cubo puesto boca abajo hace de blanco; se traza una línea a tres o seis metros

de distancia, detrás de la cual se colocan en filas los jugadores. El bateador se pone de pie junto al cubo y le pega a la bola con la mano. Los tiradores tratan de pegarle por turno al cubo y se cambian con el bateador en caso de que le den al cubo, o de que cojan la bola después de que el bateador le ha pegado. Se nombra un guarda cubo.

JUEGOS DE PELOTA DE FRONTON.

1.—Puddocks.—Es una especie de cricket de un sólo portillo jugado con portillos ordinarios, con una porra por bat (sostenida por una sola mano) una pelota de frontón. El blanco está como a 10 metros y las tiradas se harán por abajo (como verdaderos tiradores). Este es el juego más popular en las escuelas Públicas de Campos de Verano.

2.—Rounders.—(Este puede también jugarse con pelota suave.)

JUEGOS CON PELOTAS GRANDES

1.—Pasa bola.—Los Lobatos se distribuyen en campos contrarios, pasándose la pelota de uno en uno, en fila, sobre sus cabezas y hacia atrás, hasta que llega al último, el cual corre inmediatamente a ocupar el primer lugar; pasando enseguida la pelota, como antes, hasta que el que al principio ocupaba el primer lugar, vuelve de nuevo a ocuparlo; ganando el partido el que termina primero.

2.—Zig-Zag.—Los jugadores se colocan en filas opuestas a metro y medio de distancia e intercalados los de uno y otro bando. El primer jugador de cada partido tiene una pelota que pasa al número dos de enfrente, que es de su propio bando y de esa manera

se continuará el zig-zag por toda la línea. (Fig. 5)

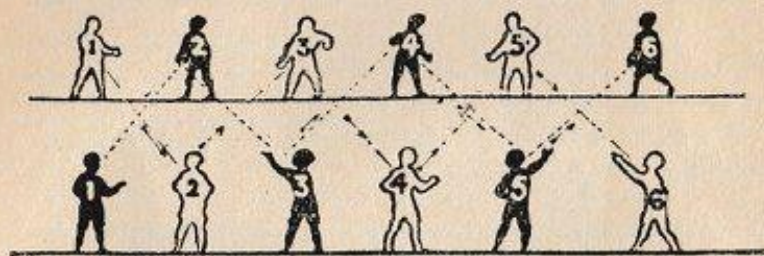


Fig. 5

Al llegar la pelota al último regresa en la misma forma. El primero que acaba, gana.

3.—Evadir la Pelota.—Háganse dos grupos; uno forma un círculo y otro se coloca dentro, pero esparcido. El objeto del juego es que los del círculo peguen a los de adentro con una pelota de "Basket". Los del centro evaden los golpes, pero los que llegan a ser tocados salen a agrandar el círculo.

Una forma diferente es mandar la pelota de un lado al otro del círculo, tratando de impedirlo los del centro. Si alguno de los del centro coge la pelota o la hace caer al suelo, el último de los del círculo que la tuvo en sus manos cambia con él de lugar.

4.—Rincones.—Los cuatro rincones son metas. (Fig. 6.) Los bandos opuestos ocupan cada uno la mi-



Fig. 6

tad del cuarto o campo. Pero los cuidadores de las metas son del campo contrario. Cada bando trata de pasar la pelota sobre sus adversarios a sus guardametas. (Fig. 6.)

5.—Pelota del Capitán.—Es este juego admirable para el campo. Consigase un cubo de lechada de cal y pintese con ella en el suelo círculos de medio o un metro de diámetro. (Fig. 7.)



Fig. 7

Los muchachos quedan distribuidos de tal manera que la mitad de cada partido esté dentro de los círculos y la otra mitad fuera. Por cada muchacho dentro del círculo se pone uno fuera, del bando contrario, como guardia. También se colocan en el centro dos muchachos, uno de cada bando, que pueden correr por dondequiera.

El objeto es que el capitán coja la pelota enviada por cualquiera de los dos de su bando, que se encuentren dentro de los círculos más cercanos a él. No la puede recibir de los que están fuera de los círculos; es falta tocar a uno de los jugadores y arrebatársela la pelota o conservarla más de tres segundos. La pelota se pone en juego en el centro. Un juez es necesario.

II.—DIVERSOS JUEGOS.

Juego del Toro (Juegos Scout por B. P.)

Arrebatat.—Los muchachos se forman en dos filas colocando en el centro una gorra. Un muchacho de cada uno de los extremos opuestos trata de arrebatat la gorra y regresar a su lugar sin ser cógido.

Brazos musicales.—Los muchachos formados en filas extienden todos el mismo brazo; los demás marchan al derredor, al compás de la música y cogen un brazo al pararse la música.

Pelota "ballon".—Estírese una cuerda de lado a lado del salón y trátase de conservar en el aire un balón pasándolo de un lado a otro de la cuerda. El bando que lo deja caer pierde un punto.

Otros muchos juegos pueden encontrarse en "Wolf Cub Hand Book", "Scouting Games", "Wolf Cub Games", "Games for Scouts", (Makenzie) e "Indoor Games" (Collins). Será bueno tener en la biblioteca algún libro de juegos. Recomiendo "Games worth playing" de Mac Cuaig (Longmans.)



MARCHAS CON MUSICA Y EJERCICIOS.

Cuando me di cuenta de que en todas las escuelas primarias se ejecutan marchas, y que los niños las consideran cosa fastidiosa y estúpida que forma parte de la rutina escolar, y que esa enseñanza la llevan a cabo profesores más o menos imbuídos en el espíritu del sargento, consideré que lo mejor era dejarlas a un lado.

No voy a explicar las objeciones que se hacen a los ejercicios militares, baste decir que el Jefe Scout los considera como contrarios al espíritu del escultismo. Por otra parte no gustan a los muchachos lo que les gustan las prácticas del Lobatismo, que se apodera de su interés y entusiasmo. Se puede obtener que marchen perfectamente y sin embargo no haber realizado nada respecto al desarrollo del carácter e inteligencia del muchacho.

Reemplácense las marchas por juegos musicales y ejercicios y danzas; éstos despiertan interés en el muchacho, además de que le educan el sentido del ritmo, le proporcionan un buen ejercicio físico; al mismo tiempo que desarrollan la imaginación y el dominio sobre sí mismo. La danza, en particular, entraña un dominio delicado del cerebro sobre los músculos y es buena para aquel y para estos.

El programa que voy a exponer es igualmente un

sustituto del ejercicio físico. Puede establecerse como un principio que el ejercicio que no causa alguna fatiga no vale nada. Un buen ejercicio debe causar esfuerzo muscular, y de varios músculos a la vez, ejercitando alguno o algunos en particular; deberá violentar la acción del corazón y de los pulmones y por lo tanto la circulación. Es claro, por lo mismo, que los ejercicios deberán ser, lo más que sea posible, actividades naturales. El ejercicio ideal es un deporte: un juego, carreras, luchas, ascensiones hechas con naturalidad y tal como lo hacen los niños a todas horas; así es como se forman los niños sanos y robustos y como éstos desarrollan sus músculos, no con ejercicios. Entre los muchachos débiles que no trepan a los árboles, ni luchan, ni corren, el sistema de ejercicios ideado por el teniente Muller y cordialmente recomendado por el Jefe, es de utilidad; pero no es más que una aproximación al ejercicio ideal que proporciona el jugueteo ordinario de los niños.

Pero los ejercicios pueden servir a otros propósitos, pueden mejorar la naturaleza. Esto lo pueden hacer primero desarrollando los deportes naturales, hasta conseguir que éstos se realicen más a conciencia y con más cuidado. El Boxeo, la lucha, los juegos atléticos, el foot-ball y la natación son ejemplos típicos. De ellos como deportes, nos ocuparemos en el capítulo IX.

Los ejercicios también pueden agregar detalles nuevos que no se encuentran en los ejercicios naturales, reteniendo sus elementos esenciales de velocidad, esfuerzo (podría decir violencia) y el uso de varios músculos simultáneamente que es lo que hace de ellos ejercicios efectivos. Los nuevos detalles de que acabo de hablar son:

1º.—Control exacto y delicado del cerebro sobre los músculos.

2º.—Control de sí mismo, actuando en armonía con la música y con los demás.

3º.—El añadir gracia y belleza a los movimientos.

4º.—La asociación del movimiento al sentimiento musical y al ritmo.

Todo esto se obtiene en las diversas formas de ejercicios musicales y de danzas. Los ejercicios musicales principian con la más sencilla marcha musical llegando hasta la más complicada Euritmica de Dalcroze. Pocos Lobatos llegarán hasta allá; pero sí podrán llegar hasta las danzas de Morris.

Tres cosas se requieren para este trabajo.

1º. Un libro de instrucciones.

2º. Un instrumento.

3º. Un músico.

Toda Jauría debería tener un piano a su disposición, un violín es casi igualmente bueno y no necesita acompañamiento, y como último recurso, un tambor puede sustituirlos.

INSTRUCCIONES Y LIBROS.

Yo haré las sugerencias que me sea posible a este respecto, empezando por las más sencillas.

1º. Ejercicios musicales sencillos.

"Medburn Musical Drill" (Curwen).

"Swedish Drill Teacher" (Curwen.)

2º. Danzas de Lobatos en la Selva (Manual de Lobatos.)

3º. Juegos y Danzas musicales. (Swedish Recreative Exercises). Mc. Dougall's Educational Co., 8 Far-
rington Ave., E. C.)

"Old English Singing Games" (Curwen).

4°. Danzas de Morris y Danzas Campesinas. "Morris Book" (2 vol.), Cecil Sharp (Novello "Morris Tunes" Cecil Sharp (Novello.)

Escribase a Curwen, Bernes St. pidiendo catálogo de Danzas campesinas.

5°. Juegos y Ejercicios Rítmicos. "Graded Games and Rhythmic Exercises" Newton (Curwen).

6°. Eurítmicos Delacrobianos.

N. B. La Sociedad Inglesa de Danzas Folklóricas cuya dirección es 7 Sicilian House, Sicilian Ave., Southampton Row, Londres, tendrá mucho gusto en proporcionar toda clase de informes.



TEJEDOR, ARTISTA Y TALLADOR.

Curso de dos meses para especialidades.

Como ha quedado ya explicado, el lugar que corresponde a este curso, es después del mes de trabajo para obtener las estrellas y no juntamente con éste. Déjese el trabajo de estrellas, consiganse instructores y divídase a los Lobatos en tres clases pequeñas. La división puede hacerse de acuerdo con las preferencias de cada quien o por seisenas. La clase de artistas puede ser un poco más numerosa; en trabajos en madera no deberán pasar de cuatro los alumnos, ni de seis en clase de tejido.

1°. Tejido.—El material (esparto y bejuco) pueden conseguirse de la Educational Supply Asociation, High Holborn, o de cualesquiera otra firma similar; cualquier profesor o profesora en Inglaterra puede dar alguna dirección. (En la ciudad de México hay algunas casas especialistas; pero sobre todo en Xochimilco hay buenos profesores que además proporcionan el material. El Consejo Nacional puede dar los datos necesarios.)

El estambre y la aguja de tejer, una bola de cáñamo y la aguja para hacer redes se pueden obtener

de cualquier tienda del ramo así como también canavá, las sedas y los estambres de colores.

No falta quien pueda enseñar a tejer y a hacer punto cruzado; tejer canastas es ya más difícil y tejer malla aún más. Si es posible consígase un profesor experimentado de primaria o de jardín de niños que les enseñe o que tome a su cargo la clase. El capitán o un amigo, en una o dos horas, habrán aprendido todo lo necesario.

LIBROS

"Weldon's practical netting" (Tejido de malla práctico por Weldon) No. 221, vol. 19.

"Artercrafts for beginners" (oficios para principiantes) Sandford (Hutchinson) contiene las instrucciones más claras y sencillas para tejidos de canastas.

(Usefull cane work) Jacot (Cox, 99 New Oxford Street, Londres).

MALLA.—Enrédese parte de un cordón en una ahu-



Fig. 8

ja de malla o en una tira de madera delgada y sosténgase ésta con la mano derecha. Tómese la extremidad del cordón y sujétese fuertemente al rededor de algo que se encuentre enfrente de uno o hágase una lazada grande e introdúzcase en ella el pie; en la punta hágase una lazada inicial. Tómese una regla plana (del largo de la malla que se desee hacer) en la mano izquierda. Sujétese la regla con la mano izquierda longitudinalmente con el pulgar y el índice, por debajo de la cuerda y cerca del nudo de la lazada. Tómese la aguja de tejer con todo y su cuerda y pásese bajando por la palma de la mano izquierda y al rededor de los dedos cordial y anular y en seguida hacia arriba por detrás de la regla hasta el índice sujetándola por medio del pulgar. Ahora córrase la cuerda flojamente hacia la derecha y con una lazada por detrás de la regla y la mano pasando después por la lazada formada al rededor de el anular y el cordial, pasando entre la regla y el índice y por dentro de la lazada inicial y finalmente sobre la porción de la cuerda que cuelga hacia abajo (del pulgar a la aguja). Sosténgase la malla en la misma posición en que se

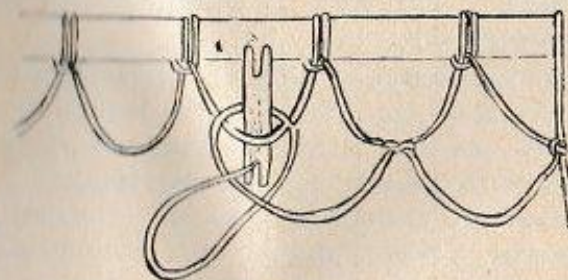


Fig. 9

ha tenido hasta ese momento mientras se pasa entre ella la aguja apretándose gradualmente en forma de

lazada debajo del meñique. Suéltese la primera lazada, que hasta ahora ha sido sostenida por el pulgar, luego la lazada que abraza el anular y cordial, y finalmente, para completar la puntada, téngase cuidado de estirar la cuerda fuertemente al rededor de la regla con ayuda de la lazada hecha al rededor del meñique y cuando ya esté tan apretada como sea posible, sáquese el meñique y apriétese bien el nudo. Repitase la operación hasta que la fila de lazadas sea tan ancha como se desee. Sáquese la regla y voltéese el trabajo de manera que la cuerda vuelva a quedar colgando del lado izquierdo. Colóquese la regla pegada al borde inferior de la hilera de lazadas, pásese la cuerda al rededor de los dedos y hágase otra línea de puntadas, cogiendo sucesivamente cada lazada de la última fila.

(Cualquiera que pueda aprender con esta descripción será casi un genio.)

Nótese que basta para la prueba un pedazo de red, no habiendo necesidad de hacer un trabajo en el que se emplee toda una bola de cáñamo.

Esta materia es bastante difícil, por lo que solamente un pequeño número de Lobatos constantes y listos llegan a dominarla. El diagrama presenta un método más sencillo.

Tejido de canastas.—El tejido más sencillo es el más tedioso y es el de coser el esparto al bejuco para hacer primero una base plana y después una canasta si se quiere. Para hacer una cesta de regular tamaño, (6 pulgadas de diámetro y tres de profundidad) se necesitan seis o más tardes de trabajo, mientras que para una canasta de bejuco basta una tarde.

Canastas de esparto trenzadas.—Sosténgase con la mano izquierda un pedazo de bejuco pasándolo entre los dedos de la derecha para enroscarle la punta. Sos-

teniendo el bejuco y la punta del esparto con la mano izquierda, cúbrase con el esparto la punta del bejuco. Hágase con la punta del bejuco una espiral tan pequeña como se pueda, cosiéndola firmemente por el centro a manera de unirla enteramente alrededor de la primera espiral. Sosténgase la espiral comenzada con la mano izquierda y envuélvase la esparto hacia enfrente de uno y sobre el bejuco; luego de nuevo sobre el bejuco y hacia abajo por el centro de la espiral (Fig. 10.) Esto último dá lugar a puntadas largas,

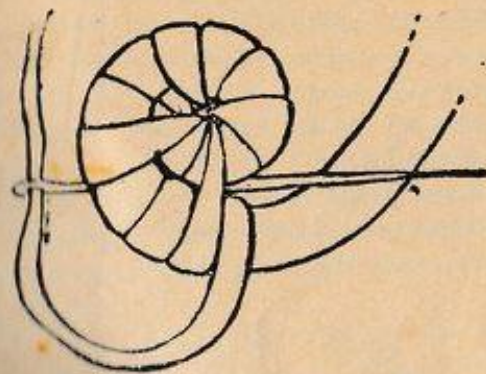


Fig. 10

mientras que la envoltura del bejuco requiere puntadas cortas. Continúese de esta manera hasta terminar el fondo y luego gradualmente volténse las puntas acortando y apretando.

Canastas pequeñas de bejuco.—Tómense 16 pedazos de bejuco de 16 pulgadas de largo que sirvan de rayos y 5 pedazos largos como tejedores. Sumérjanse en el agua los bejuco durante dos o tres horas, por lo menos antes de comenzar. Sepárense los rayos por grupos de cuatro, marcando los centros y colocando el primer grupo sobre una mesa en posición vertical.

En cruz y al centro de este primer grupo colóquese el segundo horizontalmente; el tercero colóquese cruzando los anteriores diagonalmente y con las puntas superiores del lado derecho y el cuarto con las mismas puntas del lado izquierdo de los rayos verticales. El tejido se comienza colocando la punta de un tejedor sobre el grupo que queda a la izquierda del grupo vertical; inmediatamente arriba del centro y pasándolo en seguida por debajo del grupo vertical, luego sobre el grupo que sigue, y por debajo del inmediato y así sucesivamente hasta llegar de nuevo al grupo vertical. (Fig. 11). Este tejido se repite tres o cuatro veces; después se separan los rayos por pares pasando el tejedor por encima del par izquierdo de los rayos verticales, y de ahí en adelante unos por arriba y otros por abajo hasta terminar la vuelta, donde se hace necesario pasar debajo de un grupo para continuar tejiendo alternativamente debajo de dos rayos y encima de otros dos (Fig. 11). Al principio de cada

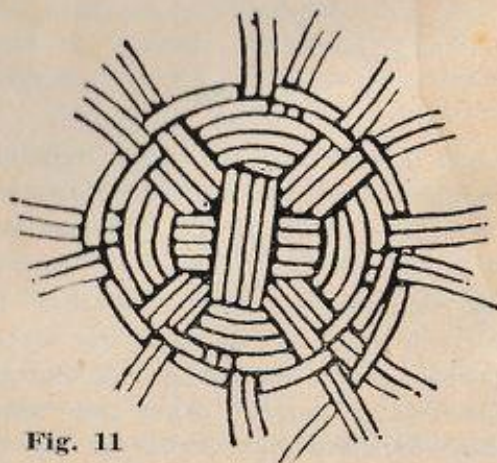


Fig. 11

vuelta se pasa el tejedor debajo de dos grupos de ra-

yos y siempre debajo del último de los dos, debajo de los cuales pasó antes y el grupo a la derecha de mismo. Téjase una pulgada; después de lo cual voltense los rayos enteramente hacia arriba y sujétense con tres hileras de tejido. Luego téjanse cuatro hileras pasando siempre debajo y sobre los mismos grupos de rayos para formar una banda decorativa. Téjanse después tres hileras de entretejido o sea alternando unos por abajo y otros por arriba, y en seguida cuatro sin cambiar, todas por abajo o por arriba: continuando de esta manera los lados hasta rematar. Para terminar cada grupo se lleva abajo del primer grupo a su derecha y sobre el siguiente y por dentro de la canasta.

El curso de tejedores tomará como mínimo ocho semanas, siendo un curso bastante difícil. En algunas jaurías únicamente se da esta clase dividida en tres secciones; en otras se pasa junto con la clase de arte y de carpintería, naturalmente con diferentes grupos de muchachos.

2º.—Arte.—Si se da instrucción sobre esta materia debe procurarse que sea lo menos parecida al dibujo escolar, tomándose, además como regla no copiar de otros dibujos y alentar a los muchachos para que dibujen de memoria.

Los asuntos deberán ser: 1º. objetos; 2º. escenas; 3º. figuras; 4º. incidentes.

1.—Objetos.—Estos no deberán ser cosas sin interés o modelos, sino equipo scout o cosas de las que hay en el salón de reuniones.

Deberán dibujarse solamente las siluetas sin preocuparse por los detalles; pero deberá darse atención a la contextura, escogiendo objetos que difieran a este respecto, primero una vista de frente y más tarde una perspectiva lo más sencilla posible (Fig. 12.)

Pueden sin objeción colorarse con jiz o pintura y todo deberá repetirse después de memoria.

UNA BOLSA DE RACION LLENA

- 1º. con naranjas. 2º. con harina.

Sacos llenos



Fig. 12

1.—Es un gran error pasar toda una lección dibujando objetos; después de diez minutos cámbiese a escenas, incidentes o figuras. Por escenas quiero decir casas, árboles, cerros, barcos, calles; en fin, cualquier cosa en que la acción humana no es la figura principal.



Fig. 13

Lo mejor será dejar a los niños que hagan apuntes

a su modo, de memoria y después corregírselos de acuerdo con las sugerencias del instructor. Si hay algo enteramente errado, hágasele ver al niño durante la semana cómo debe ser y corrijaese en la próxima sesión. Esto se aplica a dibujos de casas, tranvías, caballos, mapas, buques.

Tómese nota de que no deben intentarse los detalles; las líneas deben ser las menos posibles para dar la forma, construcción y características. No es necesario sombrear los dibujos.

3.—Figuras.—Los Lobatos dibujando figuras? Si, cuando han asimilado el principio de que lo que cuenta son las líneas salientes y no el detalle. Lo esencial en la figura no es ni siquiera la silueta, sino:

- (1) la estabilidad y el movimiento, (2) las curvas del



Fig. 14

Fig. 15

cuerpo humano.

Ambas cosas pueden obtenerse mejor por medio de unas cuantas líneas cuidadosas y bien pensadas, que no por una masa confusa de detalles copiados.

En el dibujo de figuras háganse resaltar las curvas del cuerpo de pie y de perfil, la colocación de la cabeza sobre el cuello, las curvas de los brazos, de las piernas y de los hombros. Luego hágaseles notar cómo se transforman estas curvas cuando el cuerpo entra en movimiento.

En el dibujo de figuras para los Lobatos debe uno contentarse con las líneas sencillas de un manequí. Nunca se trate de dibujar vestidos o dibujos detallados de manos, pies y caras. Sombreros pueden dibujarse.

4.—Incidentes.—Por esto debe entenderse aquellos asuntos tales como "Scout tirando de un carro de mano" —"Soldados asaltando un fuerte" —"Hombres remando en un bote". Permitase libertad absoluta y el uso de colores. El éxito dependerá del cuidado que se haya puesto en los ejercicios anteriores.

INSINUACIONES FINALES:

1.—Principiese por observar. Durante unos cuantos minutos no se les permita dibujar, y antes de empezar dígase a los Lobatos que vean, que se fijen en la forma, proporciones, curvas, construcción, y dirección de las líneas salientes.

2.—Destiérrense absolutamente las líneas débiles, confusas, vacilantes. Las líneas deben ser pocas, firmes y decisivas.

3.—El instructor sólo dibujará para enseñar al Lobato la manera de sentarse, para hacerlo. Si el dibujo se hace en el pizarrón bórrese en seguida que se ha-

yan aclarado los puntos que se deseen. No se permita copiar del pizarrón o de cualquier dibujo.

Modelado en Plasticina.—Unas muñecas, juguetes, figuras de porcelana o madera, osos, etc., son de inestimable valor, para este trabajo. Principiese por objetos que tengan pocas partes salientes, de manera que baste sólo un modelado sencillo sin más relieve que las partes salientes.

Un instructor competente podrá hacer algunas sugerencias prácticas sobre la manipulación de la plasticina que no son fáciles de poner en el papel.



Fig. 16

"Mecano".—Los trabajos de "Mecano" constituyen una magnífica disciplina si cada modelo es terminado y si todas las partes son cuidadosamente vueltas a su lugar al terminar. Las copias son satisfactorias, pero deben intentarse trabajos originales.

Carretilla de arena y juego de campo.—Además de la plasticina y el "mecano" hay muchos otros sistemas de modelado casi todos incluidos en el esquema siguiente. Una carretilla de madera cóncava de dos pies por uno, se llena con arena muy fina ligeramente húmeda, los accesorios serán algunos soldados de juguete, animales del arca de Noé, cordeles, blocks de madera, casas de cartón, rieles de juguete, pacas de algodón, dominós y otras chácharas incluso piedras.

La carretilla de arena forma el piso; en ella se pueden modelar cerros, rios, jardines, bosques, cuevas, montañas; después se monta un escenario representando la vida de los canibales en una isla desierta o la vida en un campamento Scout, o una misteriosa ciudad o país. El cuadro puede completarse con animales feroces hechos en plasticina o de los que ya hechos se venden en el mercado.

La técnica de este modelado de imaginación, es demasiado obvia para comentarla y sin embargo demasiado complicada para dar aquí detalles. Esto parece contradictorio. Sin embargo la imaginación y el ingenio sugerirán toda clase de cosas.

Recomiendo algunos libros de mucha importancia.

1. "Wings and the Child," by Evelyn Nesbit. (Hodder & Stoughton.)
2. "The Magic City," by Evelyn Nisbet.
3. "Floor Games," H. G. Wells.
4. "The Play Way" (Chapter. VI.) Caldwell Cook (Heinemann.)
5. "Paper Model Making," Annie Shaw. (Sunday School Union.)
6. "The Jolly Book of Boxcraft," Beard. Harrap.)

3.—Carpintero.—Las herramientas necesarias son martillo, pinzas, serrucho, atornillador, escuadra, escoplo de media pulgada, alesna, piedra de afilar, cepillo y mazo. Herramientas de juguete, baratas, no deben comprarse, pero en cambio con facilidad pueden adquirirse herramientas de tamaño pequeño que dan buenos resultados.

El cepillo pequeño de metal es el mejor para los niños, siendo más fácil de manejar que uno de madera ordinario. No es necesario tener banco de carpintero, pero si hay necesidad de poner a la mesa ordinaria de trabajo un retén, lo cual se consigue por me-

dio de dos tornillos que se le pongan.

Para afilar el escoplo tómesele como se indica en la Fig. Núm. 17, moviéndolo con rapidez y firmeza

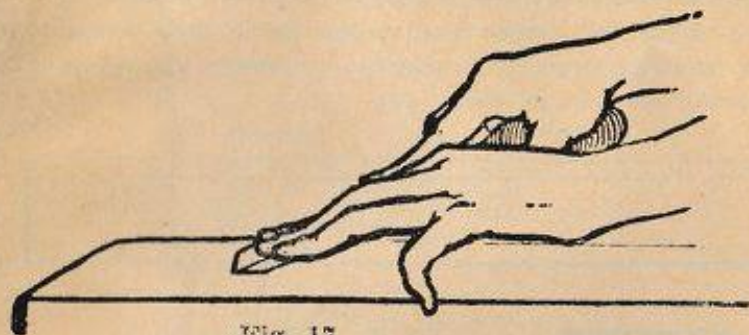


Fig. 17

hacia adelante y con suavidad hacia atrás; manténganse las manos firmes de manera que el bisel se

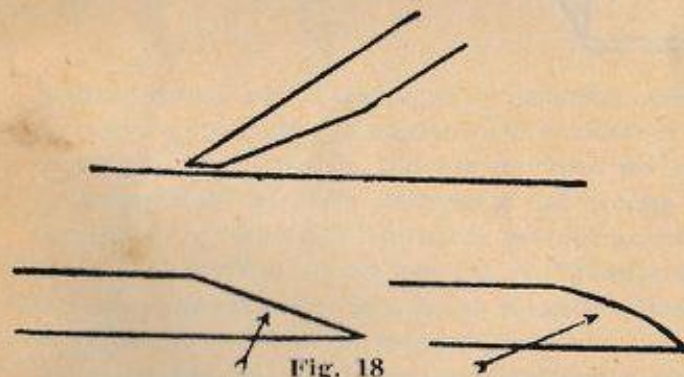


Fig. 18

conservé plano y no se abombe (Fig. 18). Finalmente voltéese y frótese la parte plana del escoplo en la piedra. Cualquier aceite puede usarse, pero es mejor el uso de aceite de sardina.

La clase comenzará por formar el plan de trabajo, por ejemplo cortar cinco piezas de madera para fabricar una caja para los clavos y tornillos.

Para ello se necesita una tabla pequeña de madera, de 3 pies de largo por cuatro pulgadas de ancho y media pulgada de grueso, colóquese en la mesa y cepíllese por ambos lados. En seguida con la escuadra trácense líneas a lo ancho a 18 pulgadas de cada orilla; luego córtense los cuatro pedazos y únanse por medio de clavos de una pulgada (Fig. (19).

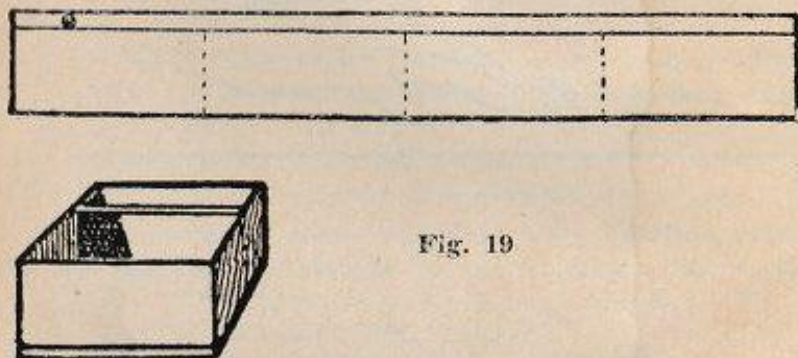


Fig. 19

Midanse, córtense y cepíllense otros pedazos para formar el fondo y una división y clávense a su vez. A pesar de ser esto tan sencillo, ocupará todo el tiempo de una sesión. En la segunda sesión se principiará a construir un librero pequeño. Córtense y cepíllense dos tablas de 12" X 6", una de 18 1/2" X 6" y otra de 19" X 6". Tómense las dos primeras y con la escuadra trácense una línea transversal a 3" de la base de cada una; luego márquese en ellas, con exactitud, el grueso de la tabla de 18 1/2" que ahí deberá colocarse; márquese también a los lados 1/4" para indicar la profundidad de la ranura del ensamble. Con mucho cuidado córtese en las líneas las ranuras hasta la profundidad de 1/4" y luego con el mazo y el escoplo complétense las muescas. El primer entrepaño del librero queda así listo. Ahora pasamos al segundo. A

ocho pulgadas del primer entrepaño trácense también dos líneas paralelas en ambos lados, señalando el grueso del entrepaño, pero en esta vez trácense además dos líneas cortas transversales a dos pulgadas de cada lado para señalar el final de la muesca. Con el mazo y el escoplo, como se puede ver en la figura 20,

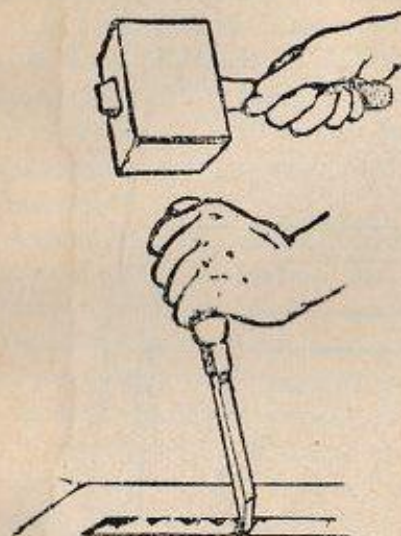


Fig. 20

comiencese a cortar la ensambladura; y cuando se lleve la mitad por un lado, voltéese la tabla y terminese la otra mitad por el opuesto. Al hacer las muescas téngase cuidado de cortar bien y profundamente la madera del centro y terminese el trabajo con el escoplo al revés.

Para hacer la espiga, tómese la pieza de 19 pulgadas y trácense líneas alrededor de las cabeceras a media pulgada de los extremos. Midanse 2 pulgadas de cada lado y márquense y córtense con cuidado, con el serrucho, de manera que embonen exactamente con el

ensamble y después péguense o clávense según se quiera.

En la última sesión puede hacerse un pequeño aditamento para aprender el ensamble machihembrado. Tómense dos piezas de 12" X 12" X 1/2"; colóquese una sobre la otra en la extremidad, córtense ahí exactamente hasta la mitad del espesor, marcando este corte previamente para saber con exactitud hasta dónde debe llegar y haciendo la marca a todo el rededor. Entonces con el escoplo plano y con golpes suaves del mazo córtese la ensambladura, tal como se ve en la Fig. 21 quedando lista para pegarse y atornillarse. En

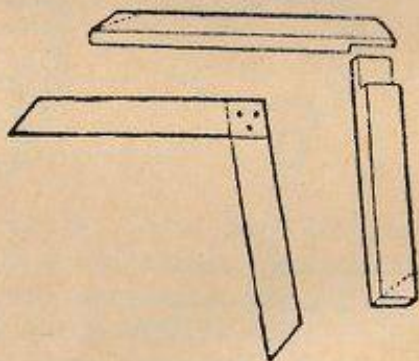


Fig. 21

seguida colóquense por la parte de atrás del librero; señálense las esquinas que hay que recortar y en los lugares donde los dos brazos cruzan la parte posterior, hágase dos cortadas con el serrucho y con cuidado córtense con el escoplo; acóplense, péguense y atorníllense las piezas. Todo esto ocupará tres sesiones.

Los usos de las diferentes maderas deben conocerse: El pino se usa para bancas, trasteros y puertas. Es

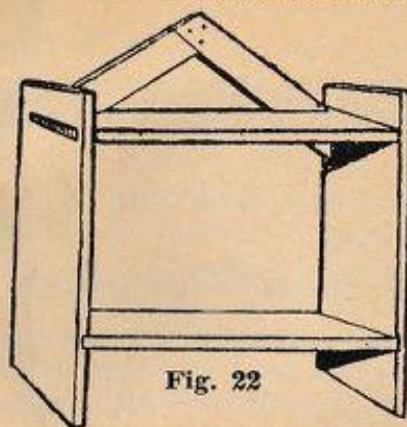


Fig. 22

duro y resinoso.

Los tabloncillos de pino amarillo se usan para la fabricación de objetos ordinarios. Es suave.

Los tabloncillos de pino blanco, que es más duro, se usan para cubiertas de mesa.

La madera blanca o de esparto es sumamente suave y por lo tanto fácil de trabajar, se puede pintar con facilidad y hacer buena imitación de caoba.

El fresno es muy resistente y se usa para carretas, remos, escaleras y ejes de carro.

El roble es muy fuerte y durable, con él se construyen cascos de buques, muebles y barriles.

El omo es el que menos se astilla, dura en el agua y por eso sirve para quillas de botes y rayos de ruedas.

La caoba es dura, de grano cerrado, se pule bien y se emplea en muebles.

El nogal se usa para cajas de fusil.

La teca es dura y fuerte, no se tuerce: se usa para marcos de ventanas, mesas para laboratorio.

El abedul es duro, se usa para carruajes.

Instrucciones en tallado y calado pueden obtenerse en "Hobbies".



CAPITULO VIII

CURSO DE DOS MESES PARA OBTENER
INSIGNIAS

Ayuda de Casa, Coleccionador, Enfermero, Guía.

Casi no es necesario clase especial para las dos primeras insignias pero si se dispone de un local apropiado mucho se puede hacer en estas materias. Unos cuantos objetos domésticos son suficientes; tales como cepillos de ropa, pasta para pulir metales, grasa para zapatos, etc. Deberán hacerse con anticipación los planes necesarios para el desarrollo de este trabajo, de tal manera que de antemano se tengan los materiales que se van a utilizar y lo que cada Lobato va a ejecutar.

Mi seiscena se reunía en un cuarto de una casa y el trabajo lo distribuíamos como sigue:

Como los Lobatos trabajan por pares, podría haber simultáneamente tres instrucciones en curso, cambiando éstas semanariamente de tal manera que en tres semanas se había cubierto todo el programa. Las tres materias eran éstas:

1º. Limpiar la estufa, encender el fuego y limpiar los vidrios.

2º. Preparar el té, un cereal si los huevos estaban muy caros, y lavar y secar la loza.

3º. Limpiar los zapatos, los cubiertos y los objetos metálicos.

Los Lobatos gustaban mucho de estos trabajos empleando en ellos veinte minutos a media hora, sin cansarse.

Esta clase, por supuesto, no monopolizaba el tiempo de nuestra reunión, solamente llenaba una parte del programa de la misma, mientras otras seisenas estaban dedicadas a otros trabajos, por ejemplo construir canastas. Fácilmente se encuentra gente de buena voluntad que se lleve a cuatro o seis Lobatos a su casa durante la última media hora de la reunión y les enseñe esto en su cocina.

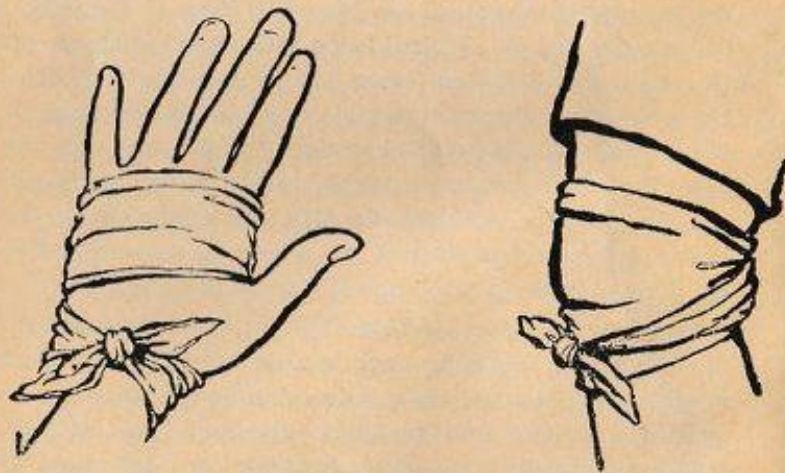
COLECCIONADOR.—En cierta manera está sujeto a la moda. Un día el entusiasmo será por grabados de los que se regalan con las cajetillas de cigarros u otros artículos, el siguiente por insignias militares, etc. Si uno o dos Lobatos listos dan el ejemplo y el Capitán les hace algunas sugerencias, todos responderán con prontitud. Hágase labor de agitación con este objeto durante algunas semanas, inclúyase en el programa de trabajos, hágase de ello, muéstrese a los Lobatos algunas colecciones y de ese modo despiértese en ellos el interés y póngaseles en actividad.

Los retratos de cajetillas de cigarros o de paquetes de chocolates deberán incluir dos buenas colecciones completas e instructivas, colocadas en un marco o en cartulina y con una pequeña leyenda. Las insignias militares podrán colocarse también en una hoja de cartón o cartulina. Todas las colecciones deberán ser llevadas a las juntas y las buenas recibirán su comentario y se podrán pasar de mano en mano para que sean inspeccionadas por todos. Si alguna colección se presta para ello, podrá ser motivo de una plática ins-

tructiva; esto requerirá una pequeña preparación; pero con la colección a la vista, y pasándola de mano en mano, para examen, dará lugar a realzar el valor del trabajo a los ojos de los muchachos.

ENFERMERO.—Por ningún motivo trate de hacerse de esta enseñanza un verdadero curso de primeros auxilios, por el contrario, consérvese tan sencilla y elemental como sea posible.

1º.—Vendajes de mano, etc.—Subráyese la necesidad imperiosa de conservar cubierta una herida todo el tiempo que la piel permanezca abierta y la de extraer el polvo que en ella se hubiera metido, así como la de evitar que el polvo y la mugre logren meterse en las heridas. Los gérmenes se introducen con facilidad en una herida abierta, pudiendo no causar daño;



Figs. 23 y 24

pero a la vez pudiendo ocasionar un serio envenenamiento en la sangre. La limpieza es más importante que los antisépticos, porque es aséptica y es lo mismo de importante para una herida que para un raspón.

Después de lavar la herida bien con agua caliente y quitar toda suciedad (aún cuando duela) véndese con una tira limpia de algodón o lino o con un pañuelo limpio. Un pedazo de algodón limpio doblado puede colocarse sobre la herida.

Una herida en la rodilla se cubre con un pedazo de algodón y se sujeta con un vendaje triangular.

El vendaje común de cabeza se aprende, no con el exclusivo objeto de pasar una prueba, sino con el de vendar una herida en caso de necesidad, por lo tanto úsese un pedazo de algodón y véase que la venda lo sujete firmemente a la herida. Una herida que pueda cubrirse con un vendaje simple pasando alrededor de la cabeza, debe cubrirse en esa forma y no con el triangular.



Fig. 25

El cabrestrillo largo se usa para sostener un miembro lastimado. Deberá usarse en caso de heridas serias para conservar la mano alta, descansada y sin uso. Colóquese una punta sobre el hombro del miembro lastimado, bajando la venda pegada al cuerpo con la punta hacia el codo, luego tráigase la otra punta sobre el brazo y por enfrente del cuerpo hasta el hombro opuesto donde se amarran las dos puntas.

Torceduras.—Para una torcedura ligera debe tratarse de caminar, pero para una seria amárrese el zapato o véndese fuertemente el pie, echando bastante agua fría sobre él. Inmediatamente que se llegue a casa, úse-se agua caliente y colóquese en alto, vendándolo bien y dejándolo en reposo.

Hemorragia nasal.—Acuéstese al sujeto boca arriba colocándole un pañuelo mojado en agua fría entre la nariz y la frente, y una esponja húmeda o una llave fría en la parte posterior del pescuezo. Des. abróchesele el cuello.

Quemaduras.—Para extinguir el fuego de las ropas, tírese a la persona que se está quemando al suelo y envuélvasele en lo primero que se tenga a mano, un abrigo, un tapete, un mantel o un cobertor.

Una quemadura ligera en la cual la piel no se ha reventado, se trata con aceite o jabón, dejando correr sobre ella agua tibia. Si la piel se ha reventado, no se le ponga aceite, sino una compresa mojada en solución bórica, renovándola continuamente con objeto de que siempre esté húmeda. Si la piel se ha interesado, el peligro real consiste, lo mismo que para una cortada o raspón, en el envenenamiento de la sangre por medio de los microbios que en ella se introducen, por lo cual es necesario excluir el aire.

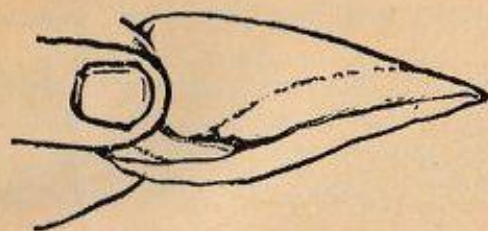


Fig. 26

Cuerpo extraño en el ojo.—Dóblese un pedazo de papel suave en la forma indicada en la figura 26, humedézcase la punta, levántese el párpado y tómese el cuerpo extraño con el doblez del papel.

Asfixia.—Golpéese vigorosamente en la espalda, teniéndose la boca del paciente bien abierta, para introducir el dedo por la garganta, lo más adentro posible, tratando de extraer el objeto causante de la obstrucción.

Insolación.—Generalmente proviene del calor más que de los rayos solares; la causa una atmósfera pesada y caliente. Cualquier dolor de cabeza, mareo o estado de semi-inconciencia ocasionados por el calor, pueden tratarse de la misma manera. Suéltense las ropas alrededor del cuello, procúrese una corriente de aire fresco, colóquese al paciente horizontalmente, y báñesele la cabeza con agua fría. Antes que todo, llévese a un lugar sombreado y fresco.

GUIA.—Como la construcción de mapas detallada es más de lo que puede pedirse a los Lobatos, es mejor llevarlos a visitar los lugares que se desea conozcan, que no estudiarlos sobre un mapa; por lo tanto, hágase una lista de los lugares de interés y empléese en visitarlos la tarde de un sábado.

Practíquese la manera de dar señales claras y pre-

cisas. El Capitán hará preguntas a ese respecto a sus Lobatos.

Apreciación de distancias.—Determinense las siguientes distancias entre puntos de la localidad, y hágase que los Lobatos las aprendan; háganse listas similares sobre el mapa para probar con ellas a los muchachos.

2 kilómetros	1 kilómetro	1/2 kilómetro
1/4 de kilómetro	200 metros	100 metros.

Ejemplo: del Palacio Nacional a la Basílica hay 4 kilómetros, una calle de la colonia Roma mide 200 metros de oriente a poniente. De la esquina de la calle de Coahuila y la Ave. Insurgentes a la iglesia de la Sagrada Familia hay dos kms., etc., etc.

Una vez determinadas varias distancias como estas, pregúntese a los Lobatos y véase que tanto se aproximan a la verdad.

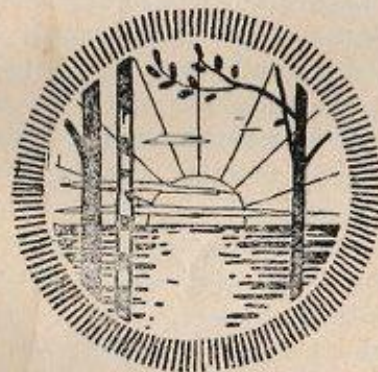
El Capitán deberá escribir cuidadosamente toda la información que pueda acerca de esta prueba, incluyendo notas históricas de la ciudad, para luego dividir las en cuatro instrucciones y dos salidas.

1a. semana	2a. semana
ciudades comarcanas.	preguntar el camino
distancias.	camino de atajo

3a. semana	4a. semana
Lugares de importancia en la ciudad.	Historia y resumen.

¿Puedo de nuevo hacer una seria recomendación? El hecho de que en este capítulo haya yo incluido cuatro cursos, no deberá inducir a la creencia de que hay que dar a los Lobatos todos ellos en unos pocos meses. Si se toma una materia y se le dedican seis semanas, está bien; si durante todo el año apenas se

cubre uno de los temas de este capítulo, todavía se estará dentro de lo lineamientos correctos. Finalmente, por ningún concepto se intente enseñar a más de seis Lobatos al mismo tiempo. Si se desea enseñar a doce Lobatos, fórmense dos clases que puedan o no ocuparse de la misma materia simultáneamente.





CAPITULO IX

DIVERSIONES Y CONCIERTOS

Durante el desarrollo del programa de invierno un Capitán inteligente rompe la monotonía intercalando un concierto o una exhibición. Esto ayudará a mantener el interés y a estimular el trabajo del año. Los Lobatos entrarán al siguiente período de trabajo de pruebas con nuevas energías, con entusiasmo y con sensación de refresco. Si se descuida hacer esta división del programa de invierno, las juntas se volverán tediosas, la asistencia disminuirá y desaparecerá la delicia del trabajo fecundo.

Más o menos un mes se empleará en ese objeto cuatro ensayos y la fiesta misma. Durante este tiempo, por supuesto, todo lo demás se dejará a un lado.

Téngase sumo cuidado de planear la fiesta de manera que se obtenga el máximo fruto con el mínimo de esfuerzo. En la enseñanza semanal, para pasar las pruebas hay que pensar en la eficacia del trabajo y en el éxito educacional, y no simplemente en las apariencias; en la fiesta lo que debe tenerse presente es divertir al auditorio. Una exhibición puede ser el resultado de varios meses de trabajo y mostrar muchas maravillas ante un Comisario experto y, sin embargo, ser un fracaso desde el punto de vista especta-

cular. Para que una fiesta sea un éxito se necesita ingenio e ideas brillantes, muchas veces la dosis de trabajo y de habilidad pueden ser pequeñas, si hay lo demás.

Un pequeño volumen relativo a diversiones, acaba de ser editado por la Oficina Central, el cual recomiendo calurosamente. También es muy útil el libro de Conciertos Escolares (The book of the school concerts), colección de canciones, diálogos, sainetes, danzas, recitaciones, con sugerencias instructivas completas.

Un buen programa debe incluir:

Dos o tres buenos números de canto por todo el grupo.

Un diálogo humorístico.

Una danza.

Una exhibición brillante de trabajo de Lobatos.

Juegos de Lobatos.

1º. Cantos.—No se intente cantar en público a menos que usualmente se haga cada semana; que canten todos, que sean entonados, que fraseen con claridad y que lo hagan con gran entusiasmo.

2º. "Nuestros hermanos negros" (Libro de conciertos de escuela Vol. III) es un buen ejemplo de diálogos.

3º. Una danza Morris sencilla o una danza popular. Escójase la más apropiada del semanario de Juegos Musicales y Danzas.

4º. Atado de Nudos usando una cuerda blanca y limpia. Dos niños sostienen un bastón scout por sus extremidades y otros tres se sitúan detrás. A la voz de mando estos últimos hacen el nudo de cochino, dos de media vuelta, etc. Es conveniente aprender algunos otros nudos para esta exhibición de los que

ordinariamente no se enseñan a los Lobatos, tales como el as de bolina o de pescador.

5°. Signalización.—Transmita un muchacho a través del salón un corto mensaje de cinco palabras a otro Lobato situado en el extremo opuesto. Recíbese la respuesta y escribese en el pizarrón. El término máximo para una exhibición de esta naturaleza es de cinco minutos.

6°. Juegos de Lobatos.—Lucha con los ojos vendados, salto del burro, salto de carnero, o algún otro juego nuevo y sencillo. Un buen número, es una sencilla exhibición gimnástica por dos Lobatos ágiles y ligeros, en un bastón scout grueso sostenido por dos scouts.

Exhibición al aire libre.—Se pueden suprimir las canciones y representaciones e incluir más juegos y danzas. Para acompañar las danzas al aire libre es más conveniente un violín que un piano.

La representación teatral puede ser reemplazada por algo humorístico, por ejemplo "Doing the best for Mrs. Jenkins", o algún acto improvisado ejecutado por un grupo de muchachos completamente imprevistos y después, como contraste, el mismo acto realizado por Lobatos bien disciplinados.

La exhibición concluirá con el gran alarido.

Reunión social.—Una buena manera de iniciar las secciones de otoño es el invitar a todos los padres a una reunión social. Se preparará un buen programa y los Lobatos más aptos para ello ofrecerán café y galletas a la concurrencia.

He aquí un programa adecuado:

1°. Llegan los padres y les dan la bienvenida los funcionarios y el comité.

2°. Canto por toda la Jauría.

3°. Juego de estrado en que todos puedan tomar

parte.

4°. Danza que puedan ejecutar todos.

5°. Número especial por los Lobatos.

6°. Solo.

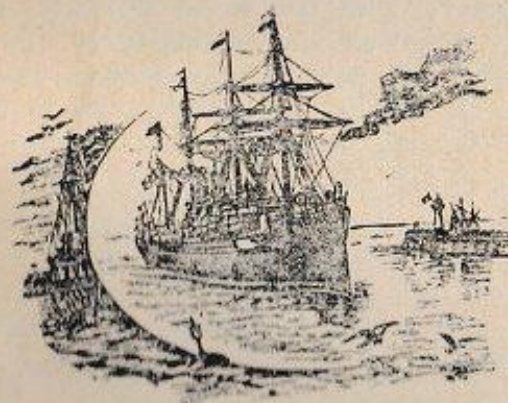
7°. Refrigerio y una corta plática acerca del trabajo de los Lobatos.

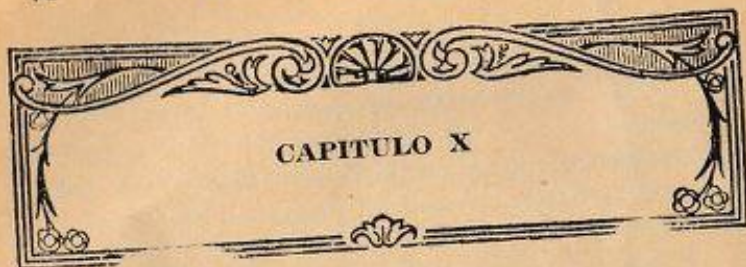
8°. Juego.

9°. Danza.

¿Acaso parecerá esto un tanto cuanto difícil y desusado?

Puedo asegurar que es perfectamente fácil e inmensamente popular.





CURSO DE ESPECIALIZACION AL AIRE LIBRE. OBSERVADOR, GUIA, SIGNALIZADOR.

Tan pronto como sea posible trabájese al aire libre. Procúrese disponer de un campo de deportes o pídale prestado a su dueño algún solar sin construír. ¿Por qué no usar más los parques y campos de deporte?

Cuando llega el buen tiempo con días templados y sin lluvia, el programa debe cambiarse, pues los doctores aconsejan que, para que los ejercicios den todo el fruto que de ellos se espera, deben ser hechos al aire libre. ¡Salgamos, pues!

El trabajo al aire libre requiere preparación cuidadosa y estar precavido para caso de lluvia. Los instructores que han ayudado a enseñar modelado y tejido están para esta época cansados y conviene cambiarlos por otros que ayuden enseñando señalización y observación, en esto pueden ser una buena ayuda los Scouts.

La preparación para obtener estas tres insignias conviene mucho que sea simultánea. En los días esplendidos, los Lobatos con la ayuda de Scouts o instructores pueden salir a juntar yerbas, hojas y flores en grupos de tres o cuatro. Después todos se reúnen en un parque o terreno apropiado, juegan uno o dos jue-

gos y regresan a sus casas. Pasadas una o dos semanas vayan directamente a su campo tomando nota de las flores, yerbas y hojas que encuentren en el camino, al llegar hagan el trabajo de señalización (véase Cap. 11) y terminese con juegos. Si el día es húmedo brínquese la cuerda (véase Cap. X) recórranse todos los puntos de la insignia de guía y si no llueve, mándense pequeños grupos a explorar. Terminese con juegos.

(Curso de guías cap. VII—Señalización cap. III.)
Observador.

ARBOLES.—El mejor libro es el de Gale and Pol-dem llamado "Woodcraft" que vale 6 peniques en Londres. Si es verdad que no se exige colección para pasar esta prueba, no hay razón para que los más grandes no hagan una de hojas, que les servirá también para su insignia de Coleccionador.

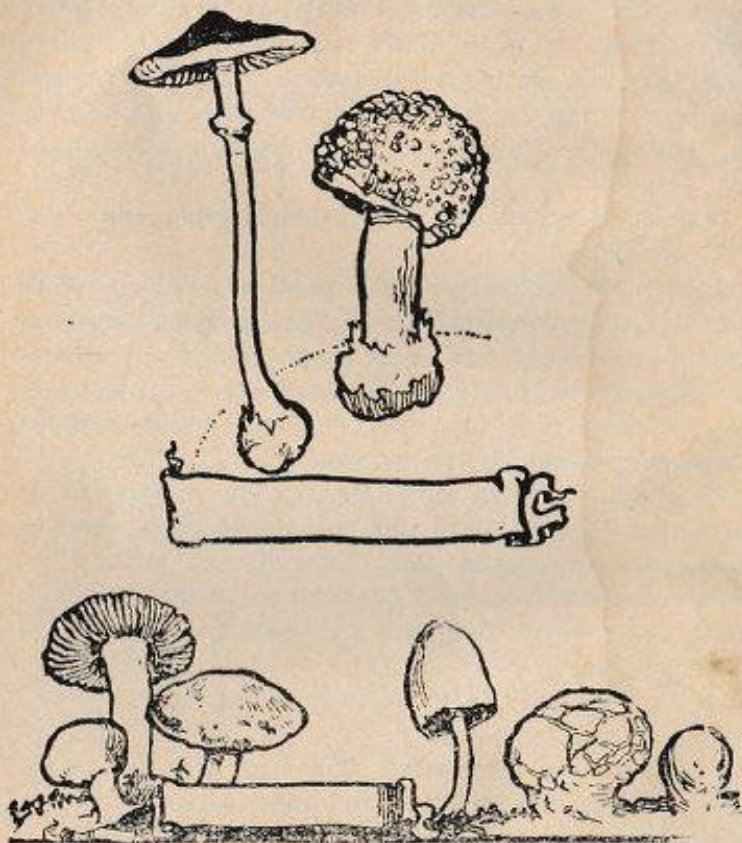
FLORES.—"Flores silvestres y cómo conocerlas de un vistazo" es un libro que menciona todas aquellas flores que uno pueda desear conocer. El mejor libro para conocer flores es el de Bonnier "Name this Flower". El de Step "Way side an Woodlan Blossons" es muy popular.

Hay quince variedades de hongos comestibles y sólo unos cuantos venenosos; pero no hay motivo para correr un albur al escojerlos. Los venenosos tienen es-trías blancas o amarillas, un anillo en el tallo, una especie de tasa en la base y esporos blancos.

Fácilmente se puede dar con el color de los esporos colocando un pedazo de la cabeza del hongo sobre una hoja de papel gris y dejándole por varias horas en un lugar donde no haya corrientes.

El hongo más inofensivo es el común, que tiene es-trías morenas o rosa, esporos oscuros y un tallo sólido y que se pela con facilidad; el de bola esponjada

antes de reventarse; el coprino de tinta, un hermoso honguito de estrias negras que crece en el estercole-ro o basurero.



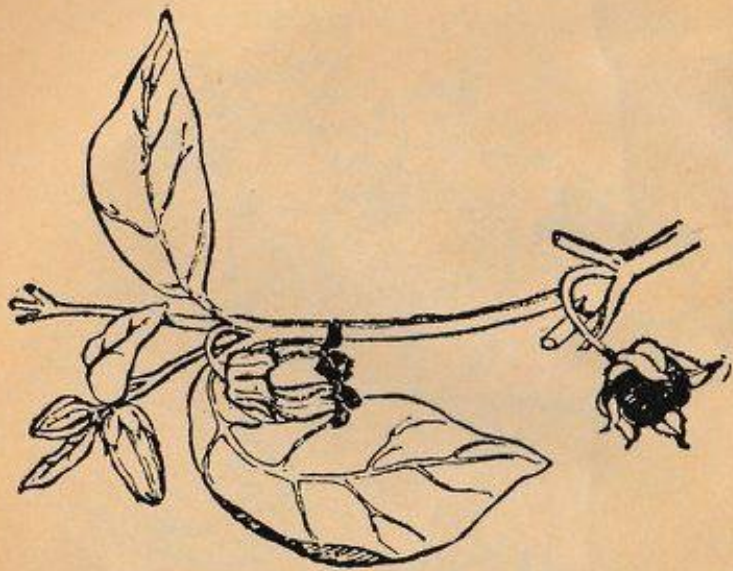
Figs. 27 y 28

Los hongos de forma de ostión son también inofen-sivos.

Granos y plantas venenosas son: la dulcamara, el napelo, la belladona, la brionia, la celidonia, el digi-tal, el beleño, la adormidera.



Figs. 29 y 30



Figs. 31 y 32

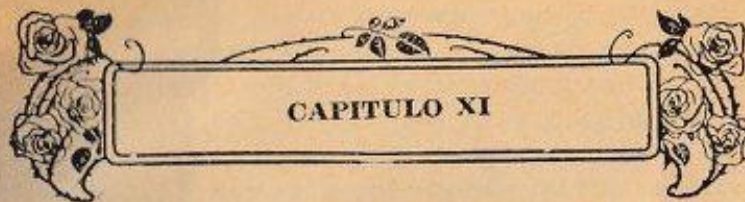


Figs. 33 y 34

Rastreo.—Si no se ha planeado de antemano, más vale no hacerlo. Es la mejor ocupación para el sábado por la tarde. No se necesita llevar zapatos con estoperoles, pues en muchas ocasiones son gran estorbo. La pista deberá ser recorrida de antemano y unas bo. La pista deberá ser recorrida de antemano y bastan unas cuantas señales puestas con gis, o pedazos de trapo amarrados a las casas. Parte de la pista puede ser descrita dando una o dos direcciones con la brújula. Le dará mayor interés al juego si al final se esconde un tesoro, tal como una botella de refresco o una tablilla de chocolate.

Juego de Kim.—Este deberá ensallarse con frecuencia y con variaciones. Hágase que los lobatos describan el camino de sus casas al lugar de reunión, haciendo mención de las tiendas, los árboles, los nombres de las calles. Varios juegos de observación están descritos en los libros cuya lista hemos dado en la página número 40.

Un Capitán inteligente encontrará un sin fin de cosas qué observar, colores y texturas, formas, belleza y fealdad, vestidos, crepúsculos, pinturas, sonidos, música. Pero todo esto es otro cuento.



DEPORTES AL AIRE LIBRE, ATLETAS, NADADORES Y JUGADORES.

Permitaseme comenzar este capítulo con una conferencia sobre fisiología. El niño más pequeño es un animal diferente del más grande, por tanto debe tratarse de modo distinto; su corazón es más pequeño y sus arterias más anchas en proporción a su tamaño, de aquí que la circulación sea más rápida y fácil (el corazón late 90 veces por minuto normalmente, aunque en los adultos suele ser sólo 70) como consecuencia el niño más pequeño puede moverse con violencia sin excesiva fatiga, pues la circulación rápida le conserva frescos los músculos. Por esa misma razón ejercicios de resistencia o esfuerzos prolongados son desastrosos, dado que el corazón no es lo suficientemente grande ni fuerte para resistir.

Moraleja.—Evitense los ejercicios largos y fatigosos substituyéndolos por carreras violentas, saltos, escalamientos y en general por retos. Desde el punto de vista médico los juegos al aire libre ponen en movimiento todos los músculos dando lugar a la respiración profunda, a la circulación rápida, al mismo tiempo que captan el interés y la atención de los muchachos, siendo infinitamente superiores a los ejercicios sistematizados. Los ejercicios en el salón o aun al aire libre, cuando pueden substituirse por juegos, son una insensatez.

Ya se ha hecho la sugestión de que se realice un esfuerzo para conseguir un campo de deportes o terreno, y ahí se pueden hacer los juegos como parte del programa de la reunión, o los sábados por la tarde. También han sido sugeridos ya diversos juegos a los cuales se pueden agregar todos los que ordinariamente se juegan en los campos de juego y en los que se emplea principalmente la carrera: el toro, pan y queso, la bandera, relevos, pelota, etc.

ATLETISMO.—Esta admirable especialidad proporciona trabajo especial para varias semanas. Deberá tenerse una libreta de apuntes para llevar un estado de los progresos que cada Lobato haga en el deporte que tenga escogido. Cada semana deberá de sobreponer su record anterior. Este sistema es un incentivo aún para el peor saltador, pues tan pronto como adquiera en cierta marca, queda apto para recibir parte de la insignia. En una jauría grande será conveniente dividir los Lobatos, desde el principio, en dos secciones, los mejores y los menos buenos saltadores, por ejemplo.

Además de las materias prescritas en las reglas, puede ensayarse salto de altura, salto a distancia, lanzamiento de la jabalina (un carrizo con un tubo de hierro en la punta) y tantos otros que Uds. conocen. Se verá que los Lobatos tienen en ello el suficiente interés para permitir que todo lo demás se haga a un lado, proporcionando así un cambio de trabajo agradable a todos.

Bandos de jugadores.—Como los Lobatos son demasiado pequeños para tener el espíritu de grupo debidamente desarrollado, no es fácil conseguir formar partidos regulares, ni tampoco establecer competencias. Ocasionalmente se introducirá un Lobato inteligente en un bando Scout para que vaya adquirien-

do práctica, o si es posible, poco a poco se irán arreglando juegos entre dos jaurías con el mismo objeto.

Debe tomarse nota especial de que no es necesario que los juegos por bandos sean Foot-ball o Cricket y que, conservando los mismos partidos, pueden ensayarse otros juegos.

NATACION.—Es muy importante que se enseñe a los Lobatos los principios de natación; esto ahorrará mucho tiempo cuando después pasen a ser Scouts, además de que les facilita el alcanzar pronto su insignia de 1a. clase. Haré algunas sugestiones detalladas.

1º.—El instructor enseñará primero las brasadas en tierra firme. Los ejercicios para natación que se practican en las escuelas, pueden servir como principio; pero sólo como principio. Antes de ir al estanque, tómese a cada uno de los Lobatos separadamente, colóquesele, por ejemplo, sobre un banco de plano sosteniéndole para que no pierda el equilibrio y hágasele ejecutar los movimientos combinados. Convengo que esto es difícil; pero a la larga evita muchos sustos.

2º.—Al meterse los Lobatos al estanque deberá hacerlo también el instructor. La primera vez déjeseles acostumbrarse al agua jugando con ella. Sosténgaseles, anímeseles, háganseles criar confianza y no se cometa la idiotez de hacer cosas como aventarlos para que se sumerjan.

3º.—La primera lección debe referirse a los movimientos de los brazos. El niño caminará en el agua hasta que ésta le cubra los hombros, o se encogerá y entonces con constancia ensayará los movimientos 1-2-3 de los brazos, con los dedos juntos.

4º.—Viene luego el ensayo de los movimientos de las piernas. Que el niño se coja del barandal del es-

tanque o de la orilla, colóquese el instructor su mano debajo del cuerpo hasta que flote, y entonces hágale ensayar los movimientos. Si no puede, tómese los pies y muévaselos en la forma debida. Recuérdese que el tercer movimiento es juntar las piernas al extenderlas, en lo cual la mayoría de los niños se equivoca. (Fig. 29).



Fig. 35

5º.—Practíquense después los dos movimientos simultáneamente, para lo cual se colocará la mano o el brazo derecho enteramente debajo del cuerpo del muchacho y la mano izquierda debajo de su barba. Conforme vaya haciendo progresos, retírese la mano de debajo del cuerpo.

6º.—La última etapa es el uso del cable o de un salvavidas. Mi experiencia es que con el uso de cin-

turón salvavidas o de cualquier otro género de salvavidas, los niños aprenden más de prisa; con su ayuda ganan confianza y se vuelven seguros de sus movimientos.

En los campamentos de verano es donde debe enseñarse a los niños a nadar, pues ahí pueden bañarse por lo menos dos veces en el día.

Es tan raro que los niños pequeños aprendan a nadar, que me parece inútil exigirles la perfección para obtener esta insignia, difícil de alcanzar para la mayoría.





EL LOBATO EN EL CAMPAMENTO

El Lobato se siente en el campamento tan a gusto como en su casa. Por favor, deséchese la idea de que llevar niños pequeños a Campamento es una cosa peligrosa y desesperante.

Recuérdese que el Ayuntamiento de Londres manda a los niños delicados y débiles de los pulmones a Escuelas Campamentos, establecidas de manera permanente al aire libre y en las cuales duermen en tiendas de campaña y viven a campo raso durante meses. Los campamentos en vez de ser un obstáculo para la salud, son un medio de adquirirla.

Sin embargo un Campamento de Lobatos puede ser echado a perder por una mala administración o por falta de preparación en el que lo dirige.

- 1.—Para irlos acostumbrando, llévase a los Lobatos en pequeños grupos a campamentos de una sola noche.
- 2.—Téngase quien les prepare los alimentos.
- 3.—Arréglese un buen programa con bastantes juegos.

1.—Escójanse una buena semana durante las vacaciones, tómese media docena de niños o menos, una tienda de campaña, seleccione con cuidado, de antema-

no, el lugar apropiado y en forma descansada levántese el campamento, prepárense los alimentos, acuéstense y regresen a casa el día siguiente. Hágase cada cosa deliberadamente y como por vía de demostración, explicando a los Lobatos el porqué de lo que se hace. Téngase especial cuidado de acostar a cada uno separadamente, viendo que cada uno tenga su almohada (aun cuando ésta no sea sino una mochila llena de hojas o algo por el estilo) y que todos estén bien enrollados en sus zarapes de manera que no se destapen y permanezcan bien abrigados. Los Lobatos duermen mejor que los Scouts durante la primera noche de campamento. En la segunda ocasión hay que dejar que los niños hagan algunas cosas por sí mismos. Enséñenles a juntar palitos y encender un fuego e idear un medio para colgar la marmita. No se piense que acampar es una cosa sencilla, que puede realizarse sin preparación cuidadosa, y sin un plan claro y preciso de lo que los muchachos e instructores van a llevar a cabo. Todos los preliminares para la preparación en materia de Campamentos están ampliamente descritos en "Cómo dirigir un Campamento Scout".

2.—Cuando se trata de Campamentos de verano será necesaria la ayuda de una pareja de Scouts. Amplias instrucciones se encuentran en el libro que acabo de mencionar. Los Scouts se encargarán de preparar la comida ayudados de una pareja de Lobatos. Los Lobatos bien pueden hervir el agua, además es buena disciplina acostumbrarlos a recoger su parte de leña antes de que se reúnan para los juegos. También asearán los Lobatos sus propios utensilios y las marmitas. Hay que insistir en la limpieza y en el orden; sobre todo, que doblen su ropa de cama y limpien el interior de sus tiendas. Cuiden mucho empezar bien, estableciendo los buenos hábitos desde un principio,

pues así los niños conservarán esas buenas costumbres durante toda su vida de Scouts.

3.—Del resto del tiempo hágase una diversión con nuevos números en cada vez. Juegos indios de carácter sencillo, un tesoro escondido al final de una pista (puede consistir en un trapo amarrado a un árbol), esto y bastante libertad para correr y retosar, seguramente harán que el campamento sea un éxito.

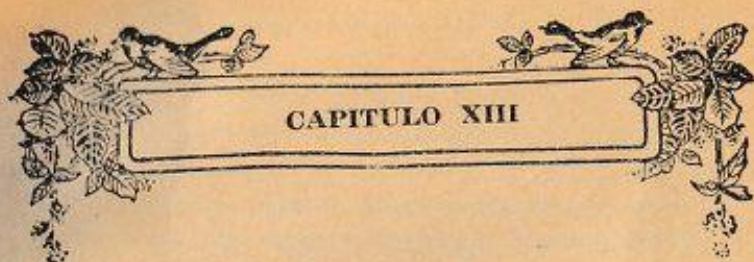
Una competencia para encender el fuego es un buen entretenimiento y con Lobatos un poco experimentados, se puede ver qué pareja logra encender el fuego y hervir una marmita de agua en menos tiempo. Los Lobatos duermen bien. Casi todos mis campamentos de Lobatos fueron durante la guerra y por lo menos cuatro de ellos fueron animados por incursiones aéreas de la peor especie, sin embargo, los Lobatos durmieron sin parar durante el bombardeo y ninguno se asustó.

Los muchachos débiles y consentidos extrañan sus casas, por eso los campamentos no deben durar más de una semana; en cambio los más grandecitos estarán tan a gusto como en sus casas.

Yo siempre trato de hacer de mis muchachos acampadores, antes de que pasen a los Scouts.

Se mejora mucho la calidad de un grupo cuando se comienza de esta manera, pues un Lobato de 11 ó 12 años que ha acampado durante dos ocasiones, está capacitado para nadar, hacer nudos, transmitir mensajes, encender fuego, juntar leña, además de haber aprendido a colocarse en un sitio en la vida ordenada de una comunidad.

La experiencia ha demostrado a muchos que trabajan con Lobatos, que los campamentos deben instalarse cerca de alguna troje u otro edificio donde albergarse en caso de mal tiempo.



COMO CONTAR HISTORIETAS A

LOS LOBATOS

Muchos Capitanes dicen que no sirven para contar historietas, por supuesto jamás lo han intentado o creen que contar historietas es un don que no se puede adquirir por medio de la práctica. Si Uds. pueden hablar, Uds. pueden contar historietas; si Uds. pueden relatar lo que hicieron durante sus vacaciones de verano pueden también referir lo que Juan tuvo que hacer para escalar el Popo. Puede que Uds. posean el don, pero esto no hará más que agregarse a sus facultades para hacerlo en forma humorística o para añadir la palabra que dé colorido al asunto. Lo más importante que hay que tener en cuenta es, que el arte de contar historietas puede perfeccionarse con buena voluntad y un poco de empeño. Hay multitud de personas que puedan tocar el piano un poco, pintar un poco, cantar un poco y que con unas cuantas lecciones de un profesor, adelantan en forma maravillosa; así sucede también con el arte de contar historietas, si no se sabe hay que aprenderlo, lo cual es tan sencillo como aprender a escribir en máquina.

Hay tres o cuatro libros admirables sobre la materia que tienen además el mérito de contener una lista de buenas historietas y la dirección donde pueden con-

seguirse. Recomiendo de manera muy especial los siguientes:

"How to tell Stories" S. Cone Bryant. (Harrap).

"Stories and Story Telling" E. P. St. John (S. S. U. 57 Ludgate Hill).

1.—Preparación.—Nadie que no sea un genio puede contar una historia sin haberla antes preparado. Por tanto, no hay que arriesgarse a hacerlo, pues se corre el peligro de quedar mal. Uno debe obrar partiendo del principio de que no es ninguna maravilla, o si se es de veras humilde, aceptando que es igual al común de las gentes.

La preparación debe comenzar por una cuidadosísima lectura de la historia. Hay que leerla poco a poco y fijarse atentamente en la manera como se enlaza cada una de sus partes con la siguiente. Procediendo en esta forma no se olvidará nunca. La persona que no puede recordar un cuento, es la que nunca lo ha leído cuidadosamente.

Después de leerlo, ciérrese el libro y recórrase en la memoria representándose tan vividamente como sea posible, después de lo cual ya está uno listo.

2.—Relatar la historieta.—Refiérase ésta usando las propias palabras con las cuales se irá sobre el caneavá de la idea. Reconstrúyanse los cuadros viéndolos al relatarlos como si Uds. estuvieran describiendo una cinta cinematográfica que fuera pasando por su cerebro. Complétese el cuadro intercalando pequeñas descripciones de gentes, escenas, ruidos, voces y lugares; dénse Uds. a sí mismos rienda suelta, usando sus manos y sus brazos sin perder de vista a los niños.

Adaptación de Historietas.—Con frecuencia las historietas escritas son muy largas o contienen cosas sin interés, por lo que hay que adaptarlas quitando para

ello los detalles de menos cuantía que no afectan la trama.

Lo culminante en las Historietas.—Toda buena historia tiene su punto culminante y al relatarla, adaptarla o escribirla, debe hacerse que todo el conjunto vaya en forma definida encaminado hacia esa culminación. No se prosiga con la historieta después de haber llegado al punto culminante. Con unas cuantas frases désele por terminada. He aquí un ejemplo cómico:

"Tenemos más que decir? Sí, solamente esto. El duque fué muerto en una cacería, unos días después. A la duquesa le cayó un rayo. Los dos niños se cayeron a un pozo. De esta manera la felicidad de Gertrudis y Rolando fué completa".

No hay objeción ninguna a que se lean historietas y algunas como "Just so Stories" de Kipling es mejor leerlas. Léanse despacio y con expresión; pero procúrese obtener antes absoluto silencio y atención.

Casas dónde encontrar Historietas.—Hay miles de ellas, las de Harraps, Wells Gardner y Darton publican buenas y en cantidad.

Escribaseles pidiendo catálogos. También recomiendo muy calurosamente "A Child's Book Shelf" un librito muy moderno que da toda clase de detalles sobre los mejores libros para niños. A continuación propongo una media docena de colecciones que pueden servir para comenzar.

"Potted Stories".—V. Barclay.

"Mother Stories".—Lindray.

"Fairy Gold".—Every man's Library.

"The Reign of King Oberon".—Everyman's Library.

"The Reign of King Herla".

"Stories to tell to Children".—Bryant, (Harrap).

"The Knights of King Arthur".—MacLeod.

"Stories to tell and How To tell them".—Clark.

NOTA.—(En España, en la América Española y aquí mismo seguramente que se pueden conseguir infinidad de ellas. En nuestras ediciones posteriores daremos lista, semejante a la inglesa aquí propuesta).



CANCIONES DE LOBATOS

La Banda musical de los Lobatos.

Los Lobatos aman el canto; pero es difícil despertar en ellos verdadero entusiasmo, si no se escogen canciones realmente buenas. No hay que intentar enseñarles con el sistema de los maestros de escuela, sino de manera jovial, sin afectación, alegremente y con entusiasmo.

Mis muchachos odian los cantos de la escuela y aman los de la Jauría y de la Tropa. Ya he escrito tanto sobre el particular en otra parte, que considero mejor recomendar se consiga el libro *Youth and Music* de Evans Brothers, Montague House, Russell Square, Londres (Volumen III, números 6 y 9) en el que se explica cómo organizar coros, escoger las canciones y dirigir una banda de Jazz.

Nosotros tenemos nuestros coros todos los sábados por la tarde, habiendo establecido una tradición excelente trayendo al local nuestro te, de manera que ahora el te y los coros son cosa establecida. Una de las grandes miras que deben tener los que se dedican al trabajo de Lobatos es construir instituciones y tradiciones. Hágase que en el campamento, en el concierto anual, en la junta semanal, los cantos sean

un hábito, lo cual será después tan difícil de destruir como lo fué el formarlo.

Se puede tener absoluta confianza en las publicaciones musicales de Novello, Curwen, Arnold, Evans y el Year Book Press. Dichas casas publican una gran cantidad de buena música para niños, a menudo adaptada a su edad.

A continuación propongo una lista de excelentes canciones para Lobatos:

"Simple Simon," Fellowship Song Book (Dent).
Curwen.

"All Among the Barley," Fellowship Song Book
(Dent). Curwen.

"Ben Backstay," Fellowship Song Book (Dent).
Curwen.

"The Mermaid," Fellowship Song Book (Dent). Curwen.

"Polly Wolly Doodle," Fellowship Song Book (Dent).
Curwen.

"Neptune's Empire," Hubert Parry, Edward Arnold.

"The Clucking Hen," Lloyd, "

"Mr. Nobody," Walter, "

"Aloft and Aloft," Rathbone, "

"The Dandelion," Nicholson, "

"The Little Boy and the Stars," Silver, Year Book
Press.

"You'll Get There," Parry, Year Book Press.

"The Star Fish," Dunhill, "

"The Frog and the Crab," Ireland, "

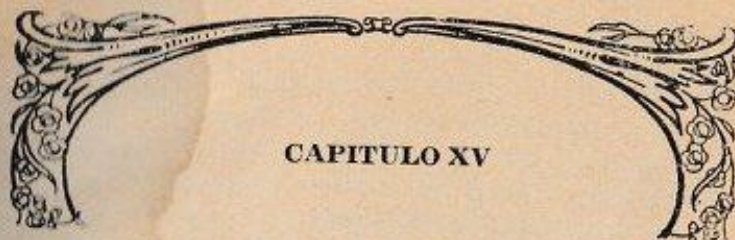
"If a Pig wore a Wig," Parratt, "

"English Folk Songs," Novello.

"Folk Songs for Use in Schools" (6 sets), Novello.

"English Folk Songs for Schools," Curwen.

"Wolf Cub Song Book." (Boy Scouts Association.)



CAPITULO XV

ORGANIZACION

Bastante he dicho ya sobre la formación de programas, ahora recomendaré de la manera más calurosa, el que los Capitanes de Lobatos usen una libreta de apuntes bien empastada, que con facilidad se puedan echar al bolsillo y en la cual tengan la lista de sus Lobatos, con notas sobre sus domicilios, la escuela a que concurren, su salud, sus preferencias y sus familias. Contendrá también una lista de libros, juegos, canciones y una página de sugerencias, así como un juicio crítico de uno mismo, hecho con franqueza y de manera deliberada.

Esta libreta contendrá también el programa del trimestre y el programa diario. Es inapreciable una libreta de notas bien llevada.

En cuanto sea posible conviene que el trabajo de secretaría sea llevado por un funcionario especial. El Capitán de Lobatos que se ve sumergido en el trabajo de coleccionar las cuotas y de llevar las listas, pierde lamentablemente su tiempo.

No me parece muy necesario el anotar minuciosamente la lista de especialidades cuyo examen haya presentado cada uno. Por mi parte tampoco llevo lista de asistencias, sino más bien de ausencias y desde luego me informo del porqué de la falta y anoto la razón en mi libreta.

Se debe tener un tesorero que lleve debidamente el libro de caja anotando las cuotas en un libro especial y trasladando las sumas mensualmente al primero. El tesorero desempeñará también las funciones de economo, formará y conservará la lista del equipo y anotará cuidadosamente lo que pertenezca a la Jauría y lo que sea propiedad del Capitán.

Algunas Jaurías hacen que los padres firmen una solicitud de ingreso, lo cual proporciona un motivo para la primera visita que hay que hacer a la casa del Lobato. Otros informes, algunos de los cuales requieren explicaciones, serán ocasión para nuevas visitas.

El cambio de los días de reunión debe ser comunicado individualmente a cada Lobato, para lo cual se puede utilizar copia al carbón. El enviar cuidadosa y regularmente citas individuales para las reuniones no acotumbradas, es uno de los distintivos de una Jauría bien organizada.

Será muy conveniente tener una biblioteca. Mis Lobatos leen mucho. Los libros deben estar empastados sólidamente. Cincuenta libros son ya una buena biblioteca. El método de préstamo es sencillo. He aquí una muestra:

NOMBRE	LIBRO	Fecha del préstamo.	POR QUEEN	Fecha de la devolución.	A QUIEN
--------	-------	---------------------	-----------	-------------------------	---------

Todos los funcionarios de la Jauría pueden prestar y recibir los libros, pero únicamente en las horas establecidas al efecto.

Si el Capitán lee a los Lobatos un trozo de alguno de los libros de la biblioteca, todos se los disputarán

Así, pues para que la biblioteca sea conocida y leídos sus libros, hay que hacer frecuentes extractos de éstos por turno.

BIBLIOTECA DE LA JAURIA:

Miss Barclay's Cub Stories.

"The Story Hour," Kate Douglas Wiggin (Gay & Hancock, 2/6.)

"Stories of Robin Hood." (Harrap, 1/6.)

"The Story of Ronald." (Harrap, 1/6.)

"The Arabian Nights" (Fairy Tales). Everyman's Library.

"Uncle Remus." (Routledge, 1/-.)

"Just So Stories," Kipling. (MacMillan.)

"Mother Stories," Lindsay. (Harrap.)

(Y los libros mencionados en las páginas 91 y 92).

LIBROS PARA EL CAPITAN:

"Cubbing," Barclay.

"Character Training in the Wolf Cub Pack", Barclay.

"St. George," Child's Library of the Saints (Mowbray, 2d.)

"Wild Flowers and How to Name Them at a Glance," (Holden & Herdingham, Adelphi.)

"Wayside and Woodland Blossoms," Step (Warne 2 vols., 6/- each).

"Woodcraft" (Gale & Polden, 1/-).

"My System for Children," Müller.

"Three Hundred Games and Pastimes," (Chatto & Windus, 6/-).

"Home-made Toys for Girls and Boys" (Werner Laurie, 1/6).

"Games Worth Playing," MacCuaig. (Longmans.)

"Medburn Musical Drill" (Curwen).

"Swedish Drill Teacher" (Curwen).

"Swedish Recreative Exercises" (McDougall's).

"Useful Cane Work" (Cox, New Oxford Street).

"Weldon's Netting," No. 221, Vol. 19.

"Art Crafts for Beginners" (Hutchinson).

"Useful Cane Work" (Cox, New Oxford Street).

"Wings and the Child," Nesbit (Hodder & Stoughton.)

"Paper Model Making," Shaw (S.S.U.).

"Swimming" (Boy Scouts Association).

"How to Run a Scout Camp," Lewis (Brown).

(Historias, véanse las páginas 87-88.)

(Cantos, véase la página 90.)

Un Capitán inteligente debe además enviar tarjetas postales solicitando catálogos y anuncios de las siguientes casas y sociedades:

Harrap's, 3 Portsmouth Street, Kingsway, London, for their complete catalogue of Children's Books.

Curwen's, Berners Street, London, for their illustrated catalogue of Children's Games, Songs, Dances, Music and Folk Songs.

Novello's, Wardour Street, London, for their catalogue for Folk Songs and Dances.

Evans', Russell Square, London, for their catalogue

for Music and Games for Children, and a specimen copy of "Music and Youth."

English Folk Dance Society, 7 Sicilian House, Sicilian Avenue, Southampton Row, London.

Educational Handwork Association. Mr. Osborne, 25 St. Ives Grove, Armley, Leeds.



TEXTO EN FRANCES

NOTA: Todos estos libros pueden pedirse a la HUTTE,
66 bis, rue Saint Didier (Paris)

Pour devenir Louveteau.

Le Carnet du Louveteau. (B. P.)

Le Livre des Louveteaux. (B. P.)

Sagesse de Jungle Barclay.

Le Livre de la Jungle. (R. Kipling).

Le Second livre de la Jungle.

Comment raconter des histoires a nos enfants, et quelques histoires racontées (2 vol.) Miss. S. C. Briant.

Comment faire observer. (Mme. E. Goué).

L'Evangelle dans la vie des Petits Enfants. Mme. Langley de Cary).

Les camps des Louveteaux. (E. U.)

Reglement des Louveteaux. (E. de F.)

YAU - Chants de Louveteaux. (E. U.)

Chantez les Loups.



BOY SCOUTS DE CHILE
BIBLIOTECA SCOUTIVA MANUEL A. MUYAGA A.
VALPARAISO - CHILE
ES PROPIEDAD

