

DICCIONARIO SCOUT EN ESPAÑOL.

INTRODUCCIÓN:

Con la recopilación de palabras que hoy os ofrecemos pretendimos, en su día, cubrir un vacío en nuestro Grupo Scout, el 284 de Madrid, derivado, fundamentalmente, del insuficiente conocimiento de la obra de Baden Powell y otros textos básicos del Escultismo. También nos pareció importante, en línea con la propia importancia y trascendencia del documento "Sistema de Programas Educativos de A.S.D.E.", poner a disposición de nuestros Scouters los conceptos y palabras más esenciales o sustanciales del mismo. Por último, aprovechamos la ocasión para vulgarizar ciertos términos de uso común entre los muchachos. En el "diccionario" se contienen, además, referencias derivadas de la confesionalidad de nuestro Grupo.

Somos conscientes de que otras personas, lexicógrafos, nos hubieran ofrecido un trabajo mejor y más completo, pero no es menos cierto que el Scout, esencialmente activo y creativo, no puede esperar que otro le solucione sus problemas: intenta siempre hacer lo adecuado, y aprender de lo que hace.

Por otro lado, y una vez comprobada la eficiencia del "diccionario", decidimos ofrecerlo a A.S.D.E. de forma absolutamente desinteresada y, en todo caso, como signo de nuestro agradecimiento por la inestimable ayuda, comprensión, cariño y estímulo que recibimos siempre de los hombres y mujeres, nuestros hermanos, que hacen posible el mejor desarrollo del Escultismo a través de la actividad asociativa.

Esperamos y deseamos que el "diccionario" sea provechoso para otros, como lo es para nosotros. Así podremos sentirnos más Scouts, por haber cumplido nuestro deber y haber sido útiles a los demás.

¡Buena caza!

José Esteve Vilaverde y José Luis Fernández Dopico.

A

ABNEGACIÓN. Una de las tres virtudes básicas del Scout. Es sacrificio espontáneo de los bienes materiales, de la voluntad, de los afectos e, incluso, de la vida, en servicio de Dios para bien del prójimo.

ACAMPADA. Actividad de las Unidades Scouts que consiste en instalarse al aire libre para pasar uno o varios días en régimen de campamento.

ACCIÓN. Efecto de "hacer" (producir, crear una cosa, fabricar, formar, imaginar, inventar, ocasionar, disponer, arreglar, mejorar, perfeccionar, enseñar, proveer, representar, intentar, crecer y muchos verbos más que suponen actividad o facultad de obrar). El Scout es activo, diligente y eficaz, siempre listo al servicio de su Promesa.

ACCIONES. Se denominan acciones a las actividades que se realizan por los muchachos/as para superar las distintas fases de su progresión. (Ver la voz "Descubierta").

ACECHO. Es una táctica que consiste en observar o estar a la espera cautelosamente. El Scout que desee observar a los animales debe de arrastrarse hasta ellos sin ser visto ni oído. Por eso, todo Scout sabe conservarse contra el viento, caminar silenciosamente y camuflarse. Las prácticas de acecho por Patrullas y los Juegos de acecho son muy divertidos.

ACOGIDA. Acción y efecto de acoger. Admitir a uno en su casa o grupo; proteger, amparar, favorecer, refugiar, franquear la casa y el acceso a una comunidad.

El Scout acepta siempre a los demás tal y como son y hace lo mejor por ellos, de acuerdo con la enseñanza de B.P.

ACTITUDES. Los Contenidos Educativos, de acuerdo con el Sistema de Programas Educativos de A.S.D.E., pueden ser agrupados en "Conceptos", "Habilidades" y "Actitudes" (ver estas voces). Es necesario tener en cuenta que la actitud -en sentido amplio, "disposición del ánimo"- está en relación directa con el esfuerzo, la voluntad, la atención, la imaginación, el valor, el pensamiento y, por supuesto, el alma.

ACTIVIDAD. Ver "Acción". En términos de Programa, es cualquier actividad en la que los muchachos participan, individualmente o en grupo, y que da lugar a una experiencia educativa.

ADULTOS EN EL ESCULTISMO. Es un programa sistemático de gestión de los recursos adultos, de la Organización Mundial del Movimiento Scout (Comité Mundial para la Formación), destinado a aumentar la eficacia, el compromiso y la motivación de los cuadros para ofrecer a los jóvenes programas mejores y llevar una organización de la manera más eficaz. Cubre todo un proceso que consiste en hacer entrar, mantener y desarrollar a los adultos del Movimiento, con el fin de que un marco más competente sea puesto al servicio de los jóvenes.

A.G.E. Asociación de Guías de España.

AGOON. Reunión Internacional de Scouts impedidos.

AGRADECER. Sentir o expresar gratitud; lo que mueve a estimar el beneficio recibido y a corresponder a él de alguna manera. El Scout, que es agradecido, no espera recompensa por hacer lo que considera su deber, especialmente cuando se trata de ayudar al prójimo en toda circunstancia.

AGUA. Se define como un cuerpo mineral, de máxima importancia en la naturaleza y para la vida vegetal, animal y humana. La media de esta substancia en los organismos es del 75%, con un máximo del 98% en las medusas y un mínimo del 55% en el lución o serpiente de vidrio. Una persona puede aguantar sin beber agua hasta diez días a temperaturas de 101 C; siete días a los 321 y dos días a más de 451. La deshidratación es causa de muerte.

Todo Scout debe de saber que a través del agua no potable se transmiten numerosas enfermedades, como la disentería, el cólera o la fiebre tifoidea. Además, en este tipo de aguas se encuentran parásitos (trematodos y sanguijuelas) que causan grave daño al ser humano. Por ello, el Scout sabe tratar el agua para purificarla, procediendo a hervirla y filtrarla, además de utilizar las lejías y pastillas potabilizadoras que se comercializan en tiendas especializadas.

Para prevenir casos extremos, es conveniente que el Scout conozca la forma de fabricar "destiladores" de agua, así como los lugares donde el líquido puede encontrarse (lechos secos de arroyos o torrentes, plantas que retienen el agua absorbida, suelo blando, dunas próximas a las playas, terrenos calizos, etc.).

AHORRO. Ahorrar es no solo guardar dinero con previsión para necesidades futuras, sino evitar gastos excesivos. B.P. cuenta que "los caballeros de antaño estaban obligados por sus reglas a ser ahorrativos, a no gastar sumas de consideración en sus diversiones, a ahorrar para poderse sostener y no ser una carga para los demás, así como también para tener con qué hacer caridad. Si no tenían dinero propio no les era permitido pedirlo; tenían que trabajar y conseguirlo por medio de su esfuerzo. Por tanto, el hacer dinero va aparejado con la hombría, el trabajo arduo y la sobriedad". También el/la Scout, como los antiguos caballeros, es ahorrativo, de acuerdo con su propia Ley.

AIRE LIBRE. Literalmente, esta expresión significa "fuera de toda habitación y resguardo". En el Escultismo se entiende por "aire libre" todos los espacios que configuran el marco fundamental de la escuela activa en que se concreta, esto es, aquellos en los que el Scout está en contacto directo con la Naturaleza, en los que puede realizar la mayor parte de sus actividades conforme al Método Educativo y en los que puede vivir plenamente su Promesa y su Ley.

AKELA. Jefe del Pueblo de los Lobos en el Libro de la Selva. Se denomina así al Jefe de Manada de los Lobatos.

ALCOHOL. En líneas generales, es un líquido transparente, inflamable y de olor grato, que se obtiene por destilación de vino y de otros licores o zumos. Hay varios tipos: absoluto (anhidro o privado de agua); amílico (inoloro, aceitoso y de olor fuerte y desagradable); etílico (inoloro, de olor fuerte y agradable), y metílico (muy volátil, que se obtiene de la madera descompuesta por el calor).

En términos médicos, el alcohol es un depresor, que reduce la actividad del cerebro y de la médula espinal. Es, además, el ingrediente embriagador de las bebidas alcohólicas. Causa dependencia emocional intensa y física en ocasiones. También tolerancia. Debido a su composición, entra en el torrente sanguíneo a través del estómago y del intestino delgado, llegando rápidamente a casi todas las células y órganos del cuerpo. Actúa como sedante del sistema nervioso central y de la médula espinal, que son los primeros órganos en verse afectados, dañando especialmente al cerebro, al corazón y al hígado.

El alcoholismo es una adicción (dependencia) que se caracteriza por la necesidad de aumentar la dosis para obtener el efecto deseado. El organismo adquiere una dependencia de dicho efecto y necesita alcohol para funcionar normalmente. Cuando deja de consumirse, se produce el síndrome de abstinencia. El "delirium tremens" es una forma violenta del delirio, causada por la abstinencia.

Dice B.P., en "Escultismo para muchachos", que "los hombres que entran en el hábito de beber con frecuencia, arruinan su propia salud y la felicidad de ellos mismos y de sus familias. El antiguo dicho: "la bebida fuerte hace hombres débiles", es muy cierto". (Ver la voz "droga").

ALEGRÍA. Es el agradable estado de ánimo que produce la posesión o esperanza de algún bien. También las palabras y signos con los que se manifiesta. Una persona alegre es aquella que expresa, causa o es ocasión de alegría. "La vida de un Scout lo hace tan alegre que está siempre sonriendo" (B.P.).

ALFABETO MANUAL. Es utilizado, básicamente, por los sordomudos. Puede ser muy útil su conocimiento por los Scouts para comunicarse con este tipo de discapacitados y, en consecuencia, realizar una Buena Acción.

ALIMENTACIÓN SANA. La alimentación, que en sentido amplio equivale a nutrición y en sentido estricto a ingestión, es el proceso por el cual se suministran e incorporan al organismo las sustancias que necesita para elaborar nueva materia viva, para reponer las pérdidas o desgastes de esta materia y para producir la energía que ha de consumir la totalidad de los procesos vitales.

Las sustancias necesarias para el alimento del hombre y de los animales superiores son de tres clases: orgánicas, inorgánicas y vitaminas. Las primeras se subdividen, además, en hidrocarbonados (azúcares y féculas), grasos y nitrogenados o proteínicos. Los inorgánicos y las vitaminas van ya en los alimentos orgánicos y solo es preciso suministrarlas aparte en casos de desnutrición o de enfermedades carenciales.

La proporción normal de sustancias para alimentar a una persona equivale a unas 2.300 calorías en la llamada ración de conservación (2.800 gramos de agua; 35 de sales inorgánicas; 450 de hidratos de carbono; 70 de grasas y 130 de albuminoides), y 3.800 calorías en la ración de trabajo. Esta proporción varía con la edad, el sexo, el clima, la actividad y otras circunstancias.

Los principales alimentos del hombre son la carne (proteínico), la leche (alimento más completo), los huevos (muy nutritivos), las patatas (ricas en fécula), los vegetales (aportan componentes minerales al organismo) y las frutas (grandes cantidades de hidratos de carbono).

En consecuencia, una alimentación sana debería contener aquellos alimentos que aporten las calorías necesarias a la persona y, además, consumirlos como es debido (p.e., la carne es tanto menos digestiva cuando más "hecha" se ingiere; la máxima digestibilidad de los huevos se produce cuando se toman ligeramente cocidos; etc.). Como complemento óptimo, naturalmente, prescindir o reducir el consumo de otras sustancias que no aportan nada positivo al proceso que se ha definido. La alimentación sana tiene que ver también con los hábitos de comer en cuanto al adecuado respeto a horarios, evitando la ingesta de productos entre horas.

AMARRES. A los efectos de este diccionario, son formas de atar y asegurar por medio de cuerdas. Los nudos más usuales a tales efectos son los denominados cuadrado, diagonal, redondo y trípode.

AMISTAD. Según Platón, "es el principio del valor y de todas las virtudes". En la Biblia, es "el afecto recíproco y desinteresado", capaz de fusionar dos espíritus en una relación dispuesta a los mayores sacrificios.

Para los Santos Padres es "la forma de amor más alta" (escuela tomista). Para el Scout, Jesucristo es el mejor ejemplo de amistad, el mejor amigo, el que transformó a toda persona en el siervo del amigo y fijó el límite de la amistad en dar la vida por él. Simone Weil afirma que "nada hay tan fuerte en las cosas humanas, para mantener la mirada intensamente abierta a Dios, como la amistad de los amigos de Dios" (ver la voz "Amor").

El artículo 41 de su Ley, señala que "el Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scouts".

AMOR. Ver "Amistad". En el Escultismo, sentimiento altruista que impulsa a procurar la felicidad de otra persona. La verdadera forma de ser feliz, afirmaba B.P., es hacer felices a los demás.

AMPLITUD DE MIRAS. "Como Scouts, es nuestro deber -afirma el Fundador del Escultismo- descubrir el punto de vista de los demás antes de insistir en el nuestro".

ANCLAJES. En el Escultismo, se denominan anclajes a los procedimientos y medios útiles para sujetar al terreno los elementos de acampada.

ANIMACIÓN (FASE DE). Se da de forma cíclica en cada Rama o etapa educativa. En ella se acentúa la capacidad dinamizadora del Scout, poniendo en juego sus aptitudes al servicio, especialmente, de la unidad. Esta fase se solapa con la de Contacto en la siguiente Rama. Conviene recordar que animar es, también, infundir valor fuerza y creatividad, hacer agradable, comunicar alegría y movimiento, alentar, confortar y fervorizar, además de expresión en el ademán o en el lenguaje y viveza.

ANIMADOR. Es el nombre que reciben en algunos casos los Scouters y el Consiliario; éste último, además, es denominado Animador de la Fe. Siempre la tercera fase de progresión personal es denominada, en términos generales, fase de Animación.

ANIMALES. Dice B.P., en el comentario al artículo 61 de la Ley Scout contenido en su obra "Escultismo para muchachos", que los Scouts deben evitar cualquier tipo de sufrimiento a los animales y que no deberá matar a ninguno sin necesidad, ya que son criaturas de Dios. Se permitirá, sin embargo, que mate a un animal para conseguir alimento o porque sea dañino.

Más adelante, al hablar de la "caza mayor", el fundador afirma que disparar o matar la caza no es un gran deporte; "mientras más estudia uno a los animales más cariño les toma. Pronto se da uno cuenta de que ya no se le antoja matarlos por matarlos. También, mientras más se los observa, más se admira la obra maravillosa de Dios en su creación" (sic).

ANIMO. Ver "Valor".

APRENDER HACIENDO. En el Escultismo, es táctica fundamental. B.P., al respecto, dice, entre otras cosas, que "todo Scout debe empezar como un pie tierno y cometer unos pocos errores al comienzo... Déjale cometerlos; mediante ellos obtiene experiencia".

ARRIADA. Es el acto de bajar las banderas del mástil en el Campamento. Con motivo de la arriada, es frecuente que todo el Campamento forme en herradura o en rectángulo delante del mástil y el Jefe del Campamento y el Consiliario hagan reflexiones sobre aspectos importantes para la formación Scout. Durante la arriada, con todo el Campamento formado y de uniforme, se canta alguna canción.

A.S.D.E. Asociación de Scouts de España (Exploradores de España). Fue fundada en 1912.

AUSTERIDAD. Calidad de austero. A nuestros efectos, rigurosamente ajustado a las normas de la moral. Es una característica esencial del Scout, pormenorizada en la Promesa y en la Ley, en los Principios y en las Virtudes.

AUTOCONTROL. Es un elemento del carácter. "No sólo te permite eliminar malos hábitos, sino también te da poder, incluso sobre tus pensamientos" (B.P.).

Algunos especialistas sugieren, para alcanzar el autocontrol, la siguiente fórmula:

- 1.- Concretar aspectos de la propia personalidad que se quieran ir controlando, como, por ejemplo, reflexionar antes de hablar, saber escuchar, evitar los enfados, vencer la timidez o estar en lo que se hace.
- 2.- Una vez concretados, tales aspectos se plantean como objetivos, repasándolos por la mañana antes de incorporarse a las tareas diarias, a fin de prepararse mentalmente para ejercer el autocontrol sobre ellos.
- 3.- Al terminar la jornada, vuelven a repasarse los objetivos, pero esta vez para ver en qué se ha fallado; así se procede todos los días, hasta conseguir eliminar los malos hábitos.

AUTOGESTIÓN. Es una característica básica del Método Scout. El muchacho/a en el Escultismo ha de hacer todo lo posible para alcanzar las metas previstas en cada etapa educativa o Rama Scout en la que se encuentre; dicho de otra manera, realizará "todas las acciones o actividades conducentes al logro de un propósito", siempre contenido en el Proyecto, Programas y Plan Educativo del Grupo en el que está integrado.

AVENTURA. Etimológicamente es un suceso o lance extraordinario. Para el Scout, como dice B.P., es vivir al aire libre en medio de la Naturaleza que Dios nos ha dado, entre altas montañas o entre los cerros y los árboles, los pájaros, las bestias, el mar y los ríos. Vivir en contacto con la Naturaleza, en una tienda de campaña, guisando nuestros propios alimentos y explorando, constituye la aventura más gloriosa.

En concreto, es el nombre que recibe el Proyecto vivido como progresión comunitaria en las Tropas Scouts (ver la voz "Proyecto").

"AVENTURAS DE LA JUVENTUD". Libro de B.P., publicado bajo el título "Adventuring to Manhood".

AYUDAR. Cooperar con esfuerzo a que otro consiga hacer alguna cosa; auxiliar. Es un verbo especialmente conjugado por todos los Scouts, útiles, buenos ciudadanos, abnegados, capaces de poner los dones que Dios les ha dado al servicio de los demás.

B

B.A. Siglas de Buena Acción. La Promesa compromete a hacer una buena acción cada día, pero, como dice el Fundador, eso no significa que los Scouts necesiten hacer sólo una buena acción al día. Si hacen cincuenta, mucho mejor. Quien realiza la B.A. es una persona útil, que hace todo lo posible por ayudar a los demás.

BADEN POWELL. Fundador del Escultismo. Lord Baden-Powell de Gilwell, conocido como B.P., nació en Londres (Inglaterra) el 22 de febrero de 1857. Su padre fue el reverendo H.G. Baden-Powell, Profesor en Oxford. Su madre era hija del almirante inglés W.T. Smith. Quedó huérfano de padre, con seis hermanos, a la edad de tres años.

En 1870 entró, con una beca, en la escuela Charterhouse, de Londres, donde destacó, entre otras cosas, como portero del equipo de fútbol y como actor. Se sentía atraído por la música y su afición al dibujo le permitió ilustrar él mismo todos los trabajos que realizó a lo largo de su vida.

A los 19 años se graduó en la escuela y partió para la India como subteniente. A los 26 años era capitán. Prestó importantes servicios militares y obtuvo el más preciado de los trofeos de deportes en la India al cazar un jabalí a caballo y provisto de una lanza corta como única arma.

En 1887 sirvió en África en la campaña contra los zulúes; más tarde, contra los feroces ashantis y matabeles. Los nativos llegaron a temerle tanto que le dieron el nombre de Impeesa, que quiere decir "el hombre que jamás duerme".

Saltó a la fama cuando, con el grado de coronel, resistió, en Mafeking, contra fuerzas muy superiores en número. Su acción le valió ser elevado al rango de Mayor General y disfrutar de la fama del héroe.

Regresó a Inglaterra en 1901 y descubrió que su popularidad personal se había extendido a su libro "Aids to Scouting", que, destinado al ejército, estaba siendo estudiado en las escuelas. Se dio cuenta, entonces, de las posibilidades que tenía de ayudar a los muchachos de su país.

Recopiló sus experiencias en la India y en África, leyó mucho sobre la educación de los muchachos en las distintas edades y fue desarrollando, cuidadosamente, la idea del

Escultismo.

Así, en el verano de 1907, llevó con él a un grupo de veinte jóvenes a la isla de Brownsea, en el Canal de la Mancha, al primer Campamento Scout de la historia. Fue un gran éxito.

En 1908 publicó "Escultismo para Muchachos". A partir de ahí, las Patrullas y Tropas Scouts fueron extendiéndose por todo el mundo. En 1920 se celebró la primera reunión internacional, el primer "Jamboree Mundial", en cuyo transcurso B.P. fue proclamado Jefe Scout Mundial.

A los ochenta años, regresó a África en compañía de su esposa y colaboradora más entusiasta, Jefe de las muchachas Scouts (Guías). Se establecieron en Kenia y allí, el 8 de enero de 1941, a la edad de ochenta y tres años, murió este hombre genial y providencial.

BAGHEERA. La pantera del Libro de la Selva que enseñaba a Mowgli la ley de la selva. Uno de los ayudantes de Akela.

BALANCE. Maniobra de "rafting" (ver esta voz). Movimiento de giro a la derecha practicado por el "trainer" (monitor) con el remo.

BALOO. El oso del "Libro de la Selva" que enseñaba a Mowgli la ciencia de la selva. Baloo enseña las Máximas a los Lobatos. También, danza que realizan los Lobatos.

BANDARLOG. En el "Libro de la Selva", pueblo de los monos, imagen de anarquía y desorden.

BANDERA SCOUT MUNDIAL. Fue adoptada por la Conferencia Scout Mundial en el año 1969. Es de forma rectangular, oficialmente de 90 cm. de ancho y 135 de largo y de color morado; lleva, sobre fondo blanco, la insignia scout mundial en su centro y por ambas caras.

BANDERÍN. Insignia o señal de cada Patrulla. Todas tienen su banderín que incorpora, por un lado, el dibujo del animal tótem y por otro el nombre y el lema de la Patrulla. Siempre acompaña a la Patrulla en sus salidas y marchas. Va sujeto a un bordón.

BEBER. B.P. es rotundo al respecto: "Sería imposible para el que bebe ser Scout. Rechazad todo licor desde un principio y sed siempre constantes en ello.

BLASFEMIA. Básicamente, palabra injuriosa contra Dios, pero también injuria grave contra una persona. El Scout, que es puro en pensamientos, palabras y acciones, rechaza la blasfemia.

BONDAD. Es la natural inclinación a hacer el bien. El/la Scout o Guía es esencialmente bueno y ayuda a los demás en toda ocasión y circunstancia, porque ese es su deber.

BORDÓN. Es un palo fuerte que debe llegar, más o menos, desde el suelo a la altura de la nariz de quien lo utiliza, y está graduado en centímetros.

De acuerdo con B.P., es un aditamento útil del equipo Scout, sobre todo con ocasión de las marchas; para preparar una camilla; para saltar una zanja; para medir la profundidad de un río y para conservarse en contacto con el resto de la Patrulla por la noche, entre otras cosas.

Por otro lado, si se graban en él signos representativos de distintos eventos, se convierte en un registro y un tesoro.

BOTIQUÍN DE SECCIÓN Y DE PATRULLA. El botiquín de Sección debe contener: compresas de gasa esterilizadas, en la propia caja metálica que proporciona el

farmacéutico, para limpiar heridas. Algodón hidrófilo (en una caja metálica cualquiera); no aplicar nunca directamente sobre la herida. Vendas de gasa para curas. Vendas elásticas para sostener articulaciones magulladas. Curas adhesivas preparadas (tipo tiritas), para heridas pequeñas. Cinta de tela adhesiva (tipo esparadrapo). Alcohol de 901 para desinfección. Un antiséptico no coloreado, que permita seguir el curso de la herida. Agua oxigenada (para hemorragias de nariz, empapando un algodón; para desinfectar, etcétera), permanganato potásico y bicarbonato sódico (para molestias estomacales). Compresas vaselinadas para quemaduras. Amoniaco, para las picaduras. Aspirina, contra la fiebre, el catarro, la gripe, dolores de cabeza, etcétera. Salvacolina, para las diarreas. Nolotil, para dolores fuertes, como los de muelas o de oídos. Parafetamol, cuando la aspirina no es bien soportada. Antihistamínico, para alergias y picaduras de avispas o insectos. Potabilizadores. Vendas (una de 5x5; dos de 7x5; tres de 10x10). Aero-Red, para los gases. Talco, para las rozaduras y escoceduras. Biodramina, para el mareo. Hilo y aguja para las ampollas, desinfectado antes de usar. Crema de protección solar y protector labial. Pomada para golpes (antiinflamatoria). Pomada para quemaduras pequeñas. Puntos de sutura de papel o esparadrapo. Limonada alcalina en casos de diarrea. Tijeras, pinzas, guantes clínicos, termómetro con funda y manual de socorrismo y primeros auxilios.

No es necesario que el botiquín de Patrulla esté tan completo, aunque nunca deberá faltar en él cuanto se necesite para hacer una cura de urgencia, tratar una herida, aliviar una quemadura o hacer un vendaje provisional en caso de accidente.

LOS BOTIQUINES NO DEBEN INCORPORAR, SALVO QUE LOS MANEJE UN MÉDICO, PRODUCTOS ANTIBIÓTICOS O SULFAMIDAS.

BOY SCOUT. Nombre inglés de todo muchacho que pertenece al Movimiento Scout.

B.P. Siglas de Baden-Powell. También de "Be prepared", "siempre listo".

BRONWSEA. Isla inglesa donde, en el verano de 1907, tuvo lugar el primer Campamento Scout. Asistieron 24 muchachos y fue dirigido por B.P.

BRÚJULA. Barra imantada que, puesta horizontalmente en equilibrio sobre un eje, dirige siempre su extremo hacia el norte magnético. Todos los muchachos que participan en ese Gran Juego que es el Escultismo saben utilizar la brújula. Además, para orientarse, para encontrar el norte, saben utilizar también otros procedimientos.

BUENA ACCIÓN. Obligación diaria de todo Scout que consiste en realizar un servicio al prójimo (B.A.).

BUENA CAZA. Fórmula Scout de despedida.

BUENA VOLUNTAD. "Es la voluntad de Dios" (B.P.). Hacer lo que se pueda por ser positivo, ayudar a la gente según nuestras posibilidades y en definitiva ser benevolentes.

BUEN HUMOR. El Scout presenta un "buen humor inquebrantable", según B.P., quien afirma que "el buen humor lo obtiene un muchacho si lo desea, y le ayudará en cualquier juego que pueda practicar, y muy especialmente en sus dificultades y peligros, poniéndolo, con frecuencia, en mejor situación que la de un individuo violento.

C

CABALLEROS. Los que cabalgan; los que pertenecen a una orden de caballería portan con nobleza y desinterés. Según B.P., los integrantes de las órdenes de caballería

consideraban su honor como el más sagrado de sus tesoros; no mentían ni robaban; estaban siempre listos para defender a su rey, su religión y su honor; eran corteses con las mujeres, los niños y los débiles; serviciales con todo el mundo; repartían dinero y alimentos: eran ahorradores y se conservaban fuertes, sanos y activos.

CABALLEROSIDAD. Equivale a "proceder caballeroso", esto es, con calificada nobleza y desinterés. Cualidad muy valorada por B.P.

CABAÑA. Nombre dado en algunos Grupos a la Unidad integrada en su mayoría por Antiguos Scouts que realizan funciones de apoyo, principalmente en los Campamentos.

CABUYERÍA. En sentido figurado, técnica de hacer nudos y amarres para construcciones en campamentos y actividades principalmente al aire libre. (Ver las voces "Amarres", "Anclajes" y "Nudos").

CÁLCULOS Y MEDIDAS. Se han desarrollado diferentes procedimientos sencillos para que sin herramientas ni aparatos especiales, cualquier Scout con un mínimo de entrenamiento pueda ser capaz de calcular distancias, alturas y pesos. Las técnicas principales son, para distancias, el método de los triángulos y el método Napoleón. Para alturas, el procedimiento del lápiz y el método del bordón. Para pesos, el método de la balanza improvisada. En materia de tiempos, números y reflejos, más que en métodos concretos se basan los cálculos en prácticas frecuentes.

CAMPAMENTO. Actividad que engloba, por su riqueza en contenidos educativos, la vida scout al aire libre. Esencialmente potencia la convivencia, el autocontrol y la autoexigencia.

Se suelen celebrar en Navidad, Semana Santa y Verano. Sólo en un Campamento se puede estudiar la Naturaleza en la forma adecuada, "ya que allí uno se encuentra cara a cara con ella durante todas las horas del día y de la noche" (B.P.).

CAMPOREE. Campamento Scout Internacional de una región geográfica. En nuestra Asociación reciben tal nombre los encuentros Escultas.

CAMUFLAJE. Es un vocablo utilizado básicamente en la milicia. Consiste en disimular la presencia de armas, tropas, material de guerra, barcos, aviones y demás, dándole una apariencia que pueda engañar o confundir al enemigo. Se utilizan, para ello, distintos medios, tales como ramajes, redes, telas pintadas, uniformes de colores (normalmente blanco para la nieve, negro para la noche y jaspeado para la selva) y cortinas de humo.

En el Escultismo se practica esta actividad como un juego de gran interés para los muchachos/as.

CANCIÓN. Es el alma de los momentos singulares en el Escultismo, como veladas o marchas. Todo Grupo Scout debe tener un repertorio de canciones en línea con el estilo que caracteriza al Movimiento. Es importante que las canciones sean alegres y pegadizas, con estribillos fáciles de aprender. Deben ensayarse periódicamente sobre la base de que todos los miembros de la Unidad tienen no sólo que cantar, sino hacerlo de forma que los demás puedan oírle. Entre las canciones que todo Scout debe conocer están, entre otras posibles, las siguientes: Canción de la Patrulla, Canción de la Promesa, Canción de Despedida, Canción de Acogida del Lobato y Canción de Marcha.

CANTAR. En el Escultismo es algo natural. Existen todo tipo de canciones Scouts, principalmente de marcha. Los Scouters deben considerar esencial, en las actividades al aire libre y en los locales, aprender alguna canción o repasar las que ya se saben. La letra y la música de las canciones Scouts suelen dejar en los jóvenes y muchachos un recuerdo imperecedero.

CAÑONES. Ver "Descenso de ríos".

CAPACIDADES HUMANAS. Los Objetivos Educativos son las capacidades humanas que hay que desarrollar en los muchachos, entendiéndose por capacidad el "talento o facultad para entender o hacer alguna cosa". Paralelamente, los Contenidos Educativos son los medios que permiten o facilitan el desarrollo de las capacidades.

CARÁCTER. Es el modo de ser peculiar de cada persona. Depende de varios factores, entre ellos el medio ambiente y la formación; influye también la experiencia. Como se explica por B.P., el carácter no puede enseñarse en una clase. Debe ser necesariamente desarrollado en el individuo y, en gran medida, mediante su esfuerzo personal.

El trabajar día a día por la formación del propio carácter, marcándose objetivos concretos, sobre todo en relación a la eliminación de los malos hábitos y las tendencias negativas, así como el desarrollo de cualidades positivas, forma parte del compromiso del Scout como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, que es el fin del Escultismo.

CARGOS. En el pequeño grupo (equipo, patrulla, seisena o madriguera), los muchachos siempre tienen dos cargos: uno de ciudad y otro de campo.

Estos cargos están pensados para hacer responsables a los Scouts frente a sus compañeros, ejerciendo en alguna función de servicio o técnica; además, los cargos permiten al muchacho sentirse necesario en su pandilla Scout, así como demostrar su capacidad para hacer un trabajo bien hecho.

CARISMA. Se entiende por carisma el don gratuito que concede Dios a los hombres. Pueden ser extraordinarios o sencillos, y están siempre ordenados al bien de los hombres y a las necesidades del mundo.

En el Escultismo se asume que los carismas (sea imaginación, capacidad de trabajo, alegría, fantasía o de otro tipo) no suponen una mayor dignidad para quien los recibe, sino su especial y complementaria habilitación al servicio. Son riquezas en favor de todos.

Así, y siguiendo el consejo de B.P., el Scout demuestra a Dios su agradecimiento por los dones recibidos poniéndolos al servicio de los demás.

CARNÉ DE RUTA. Cuaderno en el que los/las Scouts anotan sus técnicas y aprendizajes.

CARTA. Serie de exigencias personales acordadas para progresar en conjunto con los otros compañeros dentro del Equipo o Patrulla.

CARTA CATÓLICA. (Ver también "Religión"). La Carta Católica del Escultismo y del Guidismo (Carta común CICS-CICG. Montreal, 1977), afirma, entre otras cosas, que "el Escultismo y el Guidismo, por intención de su Fundador Baden Powell, conduce a los jóvenes a ser artífices de su propio crecimiento y su método estimula al desarrollo de la persona y de las comunidades.

Por ello, los católicos reconocen en la educación, fundamentalmente liberadora, propuesta por el método Scout, un acceso a los valores del Evangelio. Esta educación liberadora es capaz de conducir a cada persona a su responsabilidad plena y a su desarrollo integral".

CASTORES. Rama menor del Escultismo. Está integrada por niños/as entre 6 y 8 años.

CAZA. Es el nombre que recibe el Proyecto de Progresión comunitario en los Lobatos (ver "Cazar" y "Proyecto").

CAZAR. En el Escultismo, conseguir una persona, con destreza, coger a un animal para alimentarse o alimentar a otra. Un Scout no mata a un animal simplemente para divertirse.

CELEBRACIÓN. Las celebraciones son, básicamente, momentos en los que se expresa el Espíritu Scout con signos sensibles que, al mismo tiempo, fomentan dicho Espíritu. La celebración exige solemnidad, de ahí que sea más importante que la ceremonia o la función. También permiten conmemorar algún acontecimiento importante.

CELEBRAR. Última Fase del Proyecto ("Construcción del Dique", "Caza", "Aventura", "Empresa", "Descubierta-Acción")

CENTROS DE INTERÉS. El Programa progresivo de formación que desarrolla el Escultismo está basado en los centros de interés de los muchachos, adolescentes y jóvenes, teniendo en cuenta, como enseña B.P., que se trata de un Gran Juego y de una Fraternidad Universal. Así, los centros de interés que se consideran básicamente son la aventura, la amistad y la diversión de los muchachos/as.

"CHILL FACTOR". A través de la piel, el cuerpo humano se libera del exceso de calor. Las glándulas sudoríparas humedecen la superficie de la piel y el viento evapora el sudor, enfriando el cuerpo. Cuanto más viento, más pronto se seca el sudor, que se evapora cuando llega a la superficie de la piel. Así, se produce la sensación de que no se suda, aunque continua la pérdida de agua; si esta pérdida llega al diez por ciento del total en el cuerpo humano se produce deshidratación y muerte.

El "chill factor" mide la sensación de frío que sentimos cuando estamos expuestos, sin protección, a las diferentes condiciones de viento-temperatura. Se incrementa cuando la temperatura baja y el viento sube.

Como el total de viento recibido es la suma de su velocidad real más la velocidad de nuestra marcha, siguiendo el cuadro, y a título de ejemplo, podremos ver que un esquiador que baje a 20 km/h, con un viento de frente de 28 km/h, en un día de 21° de temperatura, tendrá una sensación de -17°.

CIRCULAR. Maniobra de "rafting" (ver esta voz). Movimiento a la izquierda que practica el "trainer" (monitor) ayudado por el remo.

CIUDADANÍA. De acuerdo con B.P., se define como "activa lealtad a la comunidad. Una ciudadanía pasiva no es suficiente. Solo servirá una ciudadanía activa".

CIUDADANO. Es, etimológicamente, el natural o vecino de una ciudad y, más exactamente, el que está en posesión de los derechos de ciudadanía. El Scout es, por Principio, un buen ciudadano, que cumple sus deberes para con su Patria, su Comunidad, su Provincia y su Municipio.

CLAN. Rama de los mayores. Integra las Unidades de Escuderos y la Comunidad Rover. Forman parte de ella muchachos/as de 17 a 21 años.

COCINA MODERNA DE PATRULLA. Cuando una Patrulla sale de marcha para varios días, instalándose en un lugar fijo, debe pensar en montar una cocina verdaderamente práctica y funcional. Las instalaciones básicas de ésta son: dos fuegos bien situados al abrigo de la intemperie; una reserva de leña; una mesa o soporte que permita trabajar con cierta "comodidad" y evite que se ensucie el suelo; un pequeño pocito para los desperdicios y aguas grasas; una escoba hecha con material de plantas cercanas (ramas de abedul o similar); un secadero para el estropajo y los trapos de cocina; una reserva de agua, guardada en cubos, que deben estar colgados; un recipiente como pila o lavadero,

con jabón y toalla, ya que un buen cocinero se lava las manos con frecuencia, y estructuras para colocar adecuadamente los distintos medios.

Para no ser esclavos de marmitas y sartenes, las comidas han de ser sencillas y no requerir mucho tiempo para prepararlas. Los novatos cometen a menudo la equivocación de llevarse al campamento demasiados utensilios domésticos, sólo para ver que no resultan adecuados y que se deterioran fácilmente. Son muy útiles las servilletas, los vasos y los platos de papel, así como el papel de aluminio, como ayuda para cocinar y para envolver sobrantes.

Las técnicas básicas para cocinar en la acampada son: hervir, cocinar a la parrilla; freír; asar; guisar; estofar; cocer pan. Y hay una técnica más: seguir las recetas. Se puede y se deben practicar en casa todas las técnicas comentadas.

Otra técnica muy importante es la de ser capaz de graduar el fuego con el que se van a cocinar los alimentos. La principal diferencia entre hacerlo en casa y fuera es la manera de controlar el calor. En un fuego campero, el calor se cambia acercando o alejando los alimentos al fuego. De todas maneras, la clave para controlar mejor el calor que reciben los alimentos consiste en trabajar esencialmente con brasas y no con llamas vivas, que están constantemente avanzando y retirándose de los recipientes con los alimentos.

Otros recursos muy importantes para completar una cocina campera, consisten en la capacidad para construir estructuras adecuadas para poder cocinar de diferente manera los alimentos y facilitar, según se ha comentado anteriormente, el acercar o alejar los alimentos del fuego en función de las circunstancias del mismo.

COCINA TRAMPERA. Este tipo de cocina es la expresión de la simplificación mayor en cuanto al cocinado de los alimentos, puesto que tanto el fuego como los elementos auxiliares están todos realizados y conseguidos a partir del entorno natural en el que se encuentra la acampada. Como consecuencia, hay que dominar especialmente las técnicas de cocinado simple, como el asado y la parrilla.

COCINAR. Cualquier Scout debe saber cocinar su propia comida, carne y verduras, y hacer pan, sin los útiles necesarios de cocina. En el Escultismo se utilizan distintas técnicas, que se transmiten a los muchachos. (Ver voces derivadas)

COEDUCACIÓN. Es un instrumento educativo con un objetivo básico: la educación global de la persona. La acción educativa tiende a ofrecer al adolescente ocasiones para realizarse plenamente, en todas sus capacidades, viviendo la aventura de su crecimiento y preparándole para servir con alegría, para ser feliz haciendo felices a los demás, para sentirse verdaderamente libre.

La coeducación en el Escultismo permite a los muchachos/as desarrollarse juntos utilizando el mismo método educativo y facilitando el dialogo entre hombres y mujeres. Pero es este un camino que debe construirse por etapas, adaptadas a los períodos evolutivos correspondientes y teniendo en cuenta las metas que, en conjunto, constituyen una autentica escala de valores que se pretenden alcanzar para que el/la adolescente llegue a convertirse en un hombre/mujer de carácter:

- ACEPTAR a los que son distintos, a los que no piensan como uno mismo, a los que sienten las cosas de otra manera.
- ACOGER el patrimonio de capacidades, de cualidades y de diversidades de los otros, no solo como una contribución al propio crecimiento sino para estar en situación de crecer juntos.
- CONOCER tratando de comprender, en lugar de dar por seguro; no creer ciegamente en las propias ideas; manifestar curiosidad e interés por los otros, por lo que hacen y piensan.
- DAR generosamente sin esperar contrapartidas.

- PARTICIPAR, no limitarse a mirar, a delegar en los otros.
- RESPETAR a los demás tal y como son y ser uno mismo en todo momento, sin interpretar otros "papeles".
- CONSTRUIR una realidad humana rica y fecunda, en la que la colaboración hombre/mujer sea posible, como es deseable.
- LUCHAR por unas relaciones humanas abiertas a la comprensión y al diálogo; por un modelo de sociedad empeñada en rechazar la injusticia, la violencia y, en general, todo lo que degrada y deprime.

COHERENCIA. Etimológicamente, conexión, relación o unión de unas cosas con otras. Este tipo de vinculación, tan íntima como la que se da entre las moléculas de un cuerpo, es la que debe existir entre el Scout y el estilo de vida que emana de su Promesa, de tal forma que puede decirse, y se dice, que un Scout es siempre un Scout; no solo cuando está con su Unidad, también en familia, en el centro de estudios, en el trabajo y en los momentos de diversión. Este tipo de coherencia hace al Scout digno de confianza.

COLECCIONISMO. Es no sólo la afición a coleccionar objetos sino la técnica para ordenarlos debidamente. Es una actividad que, cuando se realiza como es debido, es decir, relacionando afición y técnica, favorece el desarrollo de los muchachos/as, por lo que se fomenta en el Escultismo.

COMITÉ MUNDIAL DE ESCULTISMO. Nombrado, desde el momento de su creación, Comité Mundial, es el órgano ejecutivo de la Organización Mundial y uno de los tres fundamentales, con la Conferencia Mundial y la Oficina Mundial. Dispone de miembros elegidos por un período máximo de seis años y por miembros honorarios. Actúa en nombre de la Conferencia Mundial y, con carácter general, promueve, aconseja, ayuda, recomienda, otorga y aprueba todo aquello que tienda, según su criterio, a conseguir los fines del Escultismo.

COMPAÑEROS. Equivalente a la Rama Rover en la metodología SDF`81.

COMPETENCIA. Aptitud, idoneidad. Conjunto de conocimientos que autorizan a uno para entender en determinada materia. En el Escultismo, forma de especialización o "hobby" a desarrollar en un año o ronda solar (ver esta voz) por el/la Esculta.

COMPROMISO. Obligación contraída u ofrecimiento hecho (ver "Proyecto de Vida"). El compromiso puede ser personal y privado; sin ningún tipo de publicidad o realizado públicamente. En el Escultismo, el compromiso público se realiza normalmente a través de la Promesa Scout o también, para los Scouters y Jefes o Guía de Equipos o Patrullas, ante los Jefes de Unidad o Jefe de Grupo.

El Scout sabe que, íntimamente unida a la responsabilidad de la persona, está la responsabilidad de servir a la sociedad, auténtica comunidad de personas. Es consciente, por ello, de que debe participar en toda acción que esté destinada a promover el bien común. En esta línea, ha contraído voluntariamente la obligación y ofrecido su competencia, su honestidad, su ilusión y su esfuerzo al servicio de tal objetivo, al que, por otro lado, debe estar ordenada la sociedad, con todas sus estructuras e instituciones.

Más en concreto, los Scouts asumen el compromiso firme de intentar dejar el mundo un poco mejor de como lo encontraron, principalmente con su testimonio de vida y su vocación de servicio, que le impulsa a una participación activa y responsable en la vida comunitaria.

COMPROMISO ASOCIATIVO. Es la definición, por parte de la Asociación Scout, de los fines y objetivos educativos que persigue. Se basa en el ideario de B.P. y los miembros de la Asociación se comprometen a respetarlo, aceptando el contenido como fundamento de

su servicio educativo y estímulo para la propia formación personal.

El compromiso asociativo va dirigido también a los familiares de los asociados y a todas las personas interesadas.

El Compromiso Asociativo de A.S.D.E. fue aprobado por su Conferencia General con fecha 12 de octubre de 1982.

COMUNIDAD. Unidad del Clan que agrupa a los Rovers (ver "Rover").

COMUNIDADES AUTÓNOMAS. La Constitución Española, en su artículo 21, reconoce y garantiza el derecho a la autonomía de las nacionalidades y regiones que la integran, así como la solidaridad entre ellas. Posteriormente, en el Título VIII del mismo texto ("De la organización territorial del estado") y en su Capítulo III (artículos 143 al 158), se desarrolla el precepto básico, que es complementado, posteriormente, en los respectivos Estatutos.

España está dividida en diecisiete Comunidades Autónomas: Andalucía, Aragón, Asturias, Baleares, Canarias, Cantabria, Castilla-La Mancha, Castilla-León, Cataluña, Comunidad Valenciana, Extremadura, Galicia, Madrid, Murcia, Navarra, País Vasco y La Rioja.

CONCENTRACIONES SCOUTS. Las más importantes a nivel internacional son las Jamboree, Camporee, Indaba, Agoon, Philia y Rover-Moot. Ver estas voces.

CONCEPTOS. Representación intelectual de un objeto. Pensamiento expresado con palabras. Determinar una cosa con la mente después de examinar las circunstancias. Los Contenidos Educativos, de acuerdo con el Sistema de Programas Educativos de A.S.D.E., pueden ser agrupados en "Conceptos", "Habilidades" y "Actitudes" (ver estas voces).

CONFERENCIA MUNDIAL DEL ESCULTISMO. Nombrada, desde el momento de su creación, Conferencia Mundial, es uno de los tres órganos que integran la Organización Mundial, con el Comité Mundial del Escultismo y la Oficina Mundial del Escultismo. Es el órgano supremo de la Organización y está compuesto por todos los miembros de la misma. Básicamente formula la política general del Movimiento.

CONFIANZA. Se define como la esperanza que se tiene en las condiciones de una persona. Dícese, también, del ánimo, entereza y vigor para obrar.

Ambas acepciones son aplicables al Scout, que es digno de confianza y que tiene crédito ante los demás por ser lo que es y por sus especiales condiciones y vocación.

CONSEJO. Es la reunión a un nivel máximo de responsables de una organización para ejercer las funciones que tiene encomendadas como órgano de dirección. En general, las competencias asignadas tienen que ver con la coordinación, control, planificación y toma de decisiones.

En el Escultismo hay varios tipos de Consejo:

CONSEJO DE GRUPO.

Dirige el Grupo Scout. Está integrado por los Scouters de las distintas Unidades, los Consiliarios y el Jefe del Grupo.

CONSEJO DE LEY.

Este órgano tiene una función de diferente tipo a las señaladas para los Consejos anteriores. El Consejo de Ley es la reunión de los Scouters, el Consiliario y todos los muchachos de una Unidad Esculta.

Tiene por fin el revisar y poner en común la respuesta de cada Esculta al Compromiso cristiano, la Espiritualidad y la Progresión Esculta. Durante el transcurso del Consejo, se comenta por los muchachos/as los hechos positivos

observados en los equipos en cuanto a su actuación, así como aquellos que, por su impacto, también positivo, merezcan la pena ponerse de manifiesto ante toda la Unidad.

Además, el Esculta comenta su propia conducta en relación a su compromiso cristiano y Esculta, incluyendo la responsabilidad que tiene con su familia y sus estudios.

CONSEJO DE PROYECTO (EMPRESA, AVENTURA, CAZA, CONSTRUCCIÓN DEL DIQUE).

Este Consejo trabaja para planificar, coordinar y controlar el Proyecto. Está formado por Scouters, los Responsables de los pequeños Grupos (Equipos, Patrullas, Seisenas y Madrigueras) y los Responsables de Comisiones.

CONSEJO DE ROCA.

Este Consejo tiene funciones similares a los Consejos de Unidad ya definidos y es típico de la Manada.

CONSEJO DE UNIDAD.

Consejo está formado por los Scouters, el Consiliario y los Jefes o Guías de Equipo o Patrulla, los Seiseneros en la Manada y los Jefes de Madriguera en Castores. Las funciones del Consejo de Unidad son las derivadas de la dirección de la misma y el planteamiento de actividades y análisis de programación comunitaria y personal.

CONSILIARIO. También llamado Animador en la Fe (ver la voz "Animador"), es el Sacerdote encargado de ayudar espiritualmente a los muchachos y de programar su crecimiento en la fe, siendo testigo y ejemplo, ante ellos, del resultado de la integración de la fe en la vida. El Consiliario es Scouter nato de cada Unidad del Grupo.

CONSTANCIA. Ver "Perseverancia".

CONSTITUCIÓN ESPAÑOLA. Es la Norma básica y fundamental del Estado. Aprobada por las Cortes en sesiones plenarios del Congreso de los Diputados y del Senado, celebradas el 31 de octubre de 1978, fue ratificada por el Pueblo español en referéndum de 6 de diciembre del mismo año, y sancionada por S.M. el Rey ante las Cortes el día 27 de diciembre siguiente.

Consta de un Preámbulo, un Título Preliminar, diez Títulos, once Capítulos, cuatro Disposiciones Adicionales, nueve Disposiciones Transitorias y una Disposición Final.

La Constitución Española establece que España se constituye en un Estado social y democrático de Derecho que propugna, como valores superiores de su ordenamiento jurídico, la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo político. Reconoce que la soberanía nacional reside en el pueblo español, del que emanan los poderes del estado, y dispone que la forma política del Estado español es la Monarquía parlamentaria.

CONSTITUCIÓN SCOUT. La Constitución de la Organización Mundial del Movimiento Scout fue aprobada en octubre/noviembre de 1974 por los representantes acreditados de las Asociaciones Scouts Nacionales que adoptaron el Método Scout antes de 1922. Se reunieron en París en julio del mismo año y, con el fin de coordinar el Movimiento Scout en el mundo, crearon la Conferencia Internacional de Escultismo, con un Comité Ejecutivo y un Secretariado.

La Constitución, que se desarrolla en ocho Capítulos y veintitrés artículos, pretende regir el funcionamiento de la Organización Mundial del Movimiento Scout dentro de un espíritu de cooperación, de amistad y de fraternidad mundiales.

CONSTRUCCIÓN DE DIQUE. Es la denominación del Proyecto en la Rama Castores. Equivale a "Caza" en Lobatos; "Aventura" en Scouts; "Empresa" en Escultas y "Descubierta-Acción" en Rovers. (Ver las voces correspondientes).

CONSTRUCCIONES. Un Scout debe saber construir un refugio de vivac donde pasar la noche; una choza, si va a permanecer más tiempo en un mismo lugar; un puente, generalmente uniendo palos por medio de amarres (tipo de nudos que todos saben hacer) e, incluso, un colchón. (Ver la voz "Pionerismo").

CONTENIDOS EDUCATIVOS. Los contenidos educativos forman parte del Sistema de Programas Scouts (ver "Sistema de Programas"). Los contenidos no son un fin en sí mismos, sino el medio para desarrollar las capacidades del Scout en cuestión.

El hecho de que el Escultismo ofrezca un desarrollo integral a los que a él acuden, obliga a que se trabajen contenidos de todo tipo. Los que se utilizan en las Ramas y, por tanto, son asumidos por las Unidades o Secciones, se clasifican en:

- Conceptos
- Habilidades
- Actitudes

El detalle por Rama de los contenidos educativos viene desarrollado en el Documento "Sistemas de Programas de A.S.D.E.", publicado en 1991. Ejemplos de modelos de cada tipo para la Rama Scout son:

Conceptos:

Función de los órganos del cuerpo humano.
La orientación y la rosa de los vientos.
Los elementos del Uniforme Scout y su simbolismo.

Habilidades:

Exploración de objetos y situaciones utilizando todos los sentidos (juegos de Kim, Morgan, etc.).
Utilización de la brújula.
Prácticas de juegos de todo tipo.

Actitudes:

Aprecio por la palabra dada.
Actitud de ayuda y espíritu desinteresado.
Actitud positiva ante situaciones difíciles o problemáticas.

CONTRATO. En sentido amplio, pacto entre partes que se obligan sobre materia o cosa determinada. En el Escultismo, nombre que recibe el compromiso que se lleva a cabo en algunas Ramas.

COOPERACIÓN. Supone trabajar juntamente con otro u otros para conseguir un mismo fin. Es fórmula de trabajo básica en el Escultismo.

COORDINADOR. Es el nombre que reciben los Jefes de Unidades o Secciones, los Jefes de Grupo y el Presidente del Área.

CORAJE. Equivale, en sentido positivo, a valor y brío. En "Escultismo para Muchachos" B.P. ofrece consejos prácticos para hacer frente, con coraje, al peligro y a la dificultad.

CORTE DE HONOR. Es una parte importante del gobierno de la Unidad. Constituye el órgano responsable de juzgar el comportamiento de los Scouts en relación a la Promesa y la Ley. Está integrada por los Jefes de la Tropa, el Consiliario y los Jefes de Equipo o

Guías de Patrulla.

CORTESÍA. Es toda demostración de respeto y deseo de agradar a una persona. Equivale a urbanidad y buena crianza. El Scout es cortés, es decir, "muestra deferencia, solidaridad humana y un buen humor inquebrantable" (B.P.).

COSTUMBRE. Es, en las primeras acepciones del término, un hábito que se adquiere por la repetición de actos de la misma naturaleza, o lo que por carácter o propensión se hace más comúnmente. También, práctica muy usada que adquiere fuerza de precepto.

COSTURA. En sentido amplio, es el arte de coser o la acción y el efecto de coser. Es una habilidad no solamente de gran utilidad en campamentos, marchas, acampadas, raids y, en general, durante la vida al aire libre, sino que relaja y prepara para afrontar situaciones difíciles, por lo que es muy apreciada en el Escultismo.

CREATIVIDAD. Sinónimo, en el Escultismo, de ingenio, imaginación, capacidad, talento o "chispa". El Scout, según B.P., "está lleno de recursos..., toma lo que tiene, usa su ingenio y lo aprovecha al máximo" para crear, hacer, fabricar, componer, inventar, rehacer o reparar cualquier cosa que sea útil a su Unidad, a él mismo o a otras personas. El Scout es creativo.

CRISTIANO. El que profesa la fe de Cristo (ver esta voz). Cada hombre/mujer es un ser único e irrepetible. Dios llama a cada uno por su nombre propio e inconfundible -Javier, Cristina, Jesús, Susana, Eduardo, Raquel, (venid también vosotros a mi viña!- y tienen, por ello, una tarea original, insustituible e indelegable, que debe llevar a cabo para el bien de todos. El Scout está orgulloso de su fe y a ella somete su vida, de acuerdo con sus Principios.

CRISTO. Modelo de vida para el Scout. El rostro humano y la voz de Dios. Dios hecho hombre. Segunda Persona de la Trinidad. Hombre perfecto. Dios revelado. El que ha resucitado y hará posible que el Padre también nos resucite. Mediador y redentor. Camina con nosotros y podemos descubrirle en nuestras reuniones; escucharle en el Evangelio y recibirle en la Eucaristía. El servidor de todos. Nuestro mejor amigo. El que nos ama tanto que fue capaz de dar su vida por todos y cada uno de nosotros.

CROQUIS. Se define como el diseño de un terreno, paisaje, edificio u objeto en general, hecho a ojo. Es una habilidad o capacidad muy interesante en el Escultismo, por lo que es conveniente incentivarla en las muchachos/as con aptitudes.

CROQUIS Y DIBUJO PANORÁMICO. Construir un encuadre con cartón el cual, seguidamente, se divide en cuadros o rectángulos mediante unos hilos tirantes. Para trazar el croquis o el dibujo panorámico, se divide el papel en cuadros o rectángulos de las mismas dimensiones que los del encuadre, teniendo cuidado de tener presentes las señales que se hayan escogido y que se deberán indicar en primer lugar, como referencia. A continuación, se trazan las líneas de planos sucesivos a partir del horizonte, terminando con los detalles más visibles, sin recargar excesivamente el dibujo.

CUBIL. Es el lugar donde las Manadas celebran sus reuniones y guardan el material.

CUERDA. Es necesaria en gran número de actividades Scouts. Debe estar hecha de un único material, uniformemente trenzada y de la misma mena en toda su longitud. Por orden de resistencia, los mejores materiales son el perlón (sobre todo para escalada), el cáñamo, el yute (se descompone con la humedad) y la pita (rígida y también afectada por la humedad).

El Scout sabe que se llama "mena" al grueso de la cuerda; "chicote" a sus extremos; "cabo" a una cuerda que, según su grueso, estará formada por dos, tres, cuatro o seis cordones, y "cordel", que son las cuerdas de menos de 25 mm de mena.

CURIOSIDAD. Es el deseo de saber y averiguar alguna cosa. Fundamental en el Escultismo. Debe de fomentarse en los muchachos/as.

CURVA DE NIVEL. En topografía, se denomina curva de nivel a la línea que resulta de la intersección del terreno con un plano horizontal. Se emplea en los dibujos y mapas para figurar el relieve del terreno.

D

DANZA. Se considera un medio educativo fundamental en el Escultismo y, especialmente, en la Manada. Es no sólo factor de socialización, sino una de las formas de expresión más completas que existen, al utilizar, en su ejecución, otras artes. Es interesante, desde el punto de vista de la tradición y de la cultura, la labor que realizan los grupos Scouts que integran, entre sus actividades, la recuperación de danzas y bailes locales y regionales.

DARZEE. Pájaro muy pequeño y activo que aparece en "El libro de las tierras vírgenes", de Kipling.

D.D.E. Delegación Diocesana de Escultismo. Reúne a los grupos Scouts católicos.

DEBER. Es todo aquello a lo que el hombre se siente obligado por su conciencia o por los preceptos morales. También las obligaciones que incumben a cada hombre por razón de su estado, oficio o cualquiera otras.

Ningún buen Scout elude sus deberes. Por el contrario, suele ser más usual que el Scout haga o trate de hacer más de lo que le corresponde. Su deber comienza en casa, pero presta especial atención a sus obligaciones para con Dios y su Patria. Es su Promesa y uno de sus Principios.

DECISIÓN. Es la determinación o resolución que se toma o se da en una cosa dudosa. Equivale a firmeza de carácter. El Scout es esencialmente decidido: examina la situación, valora las posibilidades y decide lo conveniente. En la historia del muchacho Roberto Hindmarsh, que narra B.P. en "Escultismo para muchachos", hay algún buen ejemplo de toma de decisiones.

DECLARACIÓN UNIVERSAL DE DERECHOS HUMANOS. Fue aprobada y proclamada por la Asamblea General de Naciones Unidas (ONU) con fecha 10 de diciembre de 1948. Consta de un Preámbulo con siete Considerandos y treinta artículos. Considera la Declaración, con carácter fundamental, que "la libertad, la justicia y la paz en el mundo tienen por base el reconocimiento de la dignidad intrínseca y de los derechos iguales e inalienables de todos los miembros de la familia humana". Termina con la clara manifestación de que "nada en la presente Declaración podrá interpretarse en el sentido de que confiere derecho alguno al Estado, a un grupo o a una persona para emprender y desarrollar actividades o realizar actos tendentes a la supresión de cualquiera de los derechos y libertades proclamados en esta Declaración".

DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS DEL NIÑO. Fue formulada y aprobada por la Organización de Naciones Unidas (ONU) con fecha 20 de noviembre de 1959, durante la XV Sesión de su Asamblea general. Consta de un Preámbulo y diez Principios.

La Declaración parte de la consideración de que el niño necesita protección y

cuidados especiales, tanto antes como después del nacimiento, y se apoya en la Declaración de Ginebra, de 1924, sobre los Derechos del Niño, reconocida en la Declaración Universal de Derechos Humanos y en distintos Convenios.

DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS FUNDAMENTALES DE LA PERSONA HUMANA EN LA "PACEM IN TERRIS". En el mes de marzo de 1964, el Sumo Pontífice formuló un catálogo de los derechos del hombre que fue recogido en la Encíclica "Pacem in Terris". Consta de un Preámbulo y doce artículos.

Parte la Encíclica de la consideración de que "en toda humana convivencia, bien organizada y dispuesta, hay que colocar como fundamento el principio de que todo ser humano es "persona", es decir, una naturaleza dotada de inteligencia y de voluntad libre y que, por tanto, de esa misma naturaleza nacen al mismo tiempo derechos y deberes que, al ser universales e inviolables, son también absolutamente inalienables".

DEDUCCIÓN. Sacar consecuencias de todo lo que se observa es muy importante en el Escultismo. Por eso, las prácticas de deducción por Patrullas y los Juegos de deducción son comunes en cualquier Grupo Scout. (Ver la voz "Observación")

DELEGACIÓN DIOCESANA DE ESCULTISMO. Ver "D.D.E."

DEPORTE. Placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre. Actividad recreativa reglamentada, y de carácter competitivo, con predominio de ciertos ejercicios físicos y, en ocasiones, con el desarrollo de la inteligencia y de la habilidad. La práctica metódica del deporte es beneficiosa para la salud. Entre las actividades Scouts, el deporte ocupa un lugar destacado y, entre ellos, destacan, como de especial interés por la unión de aventura y ejercicio, los siguientes: buceo y submarinismo, espeleología, ciclismo, descenso de ríos, esquí, montañismo, alpinismo, vela, wind-surfing y mountain-bike entre otros.

DEPORTIVIDAD. En la práctica deportiva, observancia de las reglas del juego; proceder con generosidad y nobleza; imparcialidad, lealtad y generosidad. En el Escultismo, el Gran Juego, el espíritu deportivo preside todas las acciones. No hay que imponerlo; el Scout sabe, en todo momento, lo que se espera de él.

DESCENSO DE RÍOS. Deporte que combina riesgo y aventura. Une la natación, la escalada, el rápel, la marcha y la espeleología. En España, la abundancia de pequeños ríos favorece la práctica de este deporte. El Parque Natural de la Sierra de Guara es el principal centro de atracción de esta actividad turístico-deportiva, cuyos precursores fueron los franceses.

DESCUBIERTA. Reconocimiento que se hace, a ciertas horas del día o en ocasiones singulares, para observar las inmediaciones de un lugar en el que se va a acampar o se está acampado, con el fin de detectar algún peligro, conocer detalles concretos (manantiales de agua o tipos de animales que viven en el lugar) e inspeccionar otros asentamientos posibles. Puede exigir largas marchas y dormir al aire libre, normalmente en vivac (ver esta voz). Descubierta es, también, el nombre que recibe el Proyecto en el Roverismo.

DESINTERÉS. Despego y desprendimiento de todo provecho personal, próximo o remoto. B.P. afirma que "el Scout hace su trabajo porque es su deber, no por obtener alguna recompensa", y pone como ejemplo de persona desinteresada al capitán John Smith, aventurero inglés de hace cuatrocientos años, quien solía decir que "no hemos nacido para nosotros, sino para hacer el bien a los demás".

DESPEDIDA. Canto con el que suele ponerse punto final a las actividades Scouts. Su melodía es el Vals de las Velas. Se canta agarrados unos a otros por las manos, con los brazos cruzados y con el pie izquierdo entrecruzado con la persona de la izquierda, al mismo tiempo que se mueve todo el círculo rítmicamente.

DESPERDICIOS. El desperdicio se ha convertido en un problema de nuestra cultura, que está contaminando nuestro medio ambiente; en consecuencia, los Scouts deben ser especialmente cuidadosos en cuanto a hacer desaparecer todo rastro de la acampada.

El fuego purifica; conviene, por lo tanto, que si se dispone de permiso para hacerlo, se quemé todo cuanto pueda arder: deshechos de cocina, papeles grasientos, botes de conserva y demás.

Puede construirse expresamente un incinerador, que no es otra cosa que un bidón cualquiera taladrado de agujeros. Se enciende dentro de él un buen fuego y, cuando ha prendido, se echan los desperdicios y se dejan arder. Cuando quede de los desperdicios tras la incineración, se entierra. Para ello, se cava un agujero en un lugar poco visible y situado a la sombra, si es posible, con una profundidad mínima de 70 cm. Conviene dejar un pequeño montículo de tierra sobre el agujero, para que cuando se pudran los alimentos quede bien llana la superficie.

Aunque no es un tema de desperdicios, conviene indicar que no deben los jóvenes acampados lavarse con jabón directamente en el río; utilizarán para ello cubos con agua tomada del río cuantas veces sea preciso, derramando la utilizada sobre la hierba, evitando así la contaminación de las aguas corrientes.

Como diría B.P., cuando un Scout abandona un lugar de acampada no debe dejar nada en él, salvo el agradecimiento a Dios por haber transcurrido normalmente el campamento, y a las Autoridades y a los propietarios del terreno utilizado por las facilidades dadas para poder acampar.

DÍA DE LA FANTASÍA. Es un día especial en el Campamento, durante el cual todos los acampados, muchas veces disfrazados, hacen todo tipo de juegos y actividades distintas a los otros días de Campamento.

DÍA DE LOS PADRES. Es el nombre que recibe un día especial dedicado a los padres en el Campamento. Este día es una fiesta en la cual viven, en auténtica comunidad, familias, acampados, Jefes y Consiliarios del Grupo Scout.

DÍA DE LOS PASES. Es un día, al final del Campamento, en el que se realizan celebraciones con preparación específica, símbolos, canciones y pruebas, durante las cuales los acampados incluidos en las diferentes Ramas Scouts se despiden de sus Unidades, si les corresponde, para pasar a una Unidad de la Rama superior.

Es, al mismo tiempo que celebración, espectáculo y acto lleno de sentimiento.

DIFICULTADES. Son todos aquellos impedimentos o circunstancias que hacen difícil una cosa. B.P., en "Aventuras de la Juventud", señala: "Cuando tengas una labor difícil de emprender, pídele a Dios que te ayude a abordarla y Él te dará fuerzas. Sin embargo, aún así, debes hacer el empeño por ti mismo".

DIGNIDAD. Ver la voz "Persona".

DIMIZULU. Rey zulú contra el que combatió B.P. en 1888.

DIOS. El Dios en quien creemos los cristianos es el Dios de Abraham, Isaac y Jacob, el que a Moisés reveló su nombre misterioso: Yahvé, es decir, "Yo soy el que soy". La Iglesia entiende este nombre en el sentido de que Dios es la plenitud del ser y de toda perfección, sin origen y sin fin. Es el Dios a quien Jesús reconoce como único Señor y Padre nuestro y

del que San Juan dice que es Amor.

Es, también, el Creador del hombre y de la Naturaleza, de todo lo que es y de cuanto existe. El que nos ama tanto que ofreció a su propio Hijo en sacrificio para la remisión de nuestros pecados. El que está presente en el Escultismo hasta el punto de que, sin El, no habría Escultismo.

El primero de los Principios Fundamentales del Escultismo, aprobados por la Conferencia Scout Mundial, es el deber para con Dios. B.P., para quien los Scouts son "Caballeros de Dios" y "Jugadores del equipo de Dios, afirma que "la buena voluntad es la voluntad de Dios"

DISCIPLINA. Se entiende por tal la enseñanza o educación de una persona, fundamentalmente en el área de la moral. Además, disciplina es el cumplimiento de las leyes y ordenamientos.

B.P. señalaba dos formas de disciplina: una, la expresión de lealtad a través de la acción; otra, el sometimiento a las órdenes por miedo a recibir un castigo. El Scout pertenece, siempre, al primer grupo, de acuerdo con el artículo 71 de la Ley. Además, el Scout debe ser capaz de luchar para poner método y orden en su vida, lo que hará posible que pueda alcanzar las metas que se proponga.

DISCRECIÓN. Sensatez para formar juicio y tacto para hablar u obrar. También, don para expresarse con agudeza, ingenio y oportunidad. Es una característica del Scout, repetidamente destacada por B.P.

DISCRIMINACIÓN. Literalmente, acción y efecto de discriminar, o sea, distinguir o diferenciar una cosa de otra. Ver la voz "xenofobia".

DIVISA O LEMA. Frase o señal usada para distinguir personas, grados o cosas. Cada Patrulla escoge la suya propia. La divisa o lema Scout es: "SIEMPRE LISTO".

DOMINIO DE UNO MISMO. Ver la voz "Autocontrol".

DONES. Ver la voz "carisma".

DROGA. De acuerdo con la definición dada por la Organización Mundial de la Salud en 1975, completada con aportaciones posteriores, "droga" es toda sustancia química que, introducida en un organismo vivo, puede modificar alguna de sus funciones, es susceptible de crear dependencia y puede provocar, a la vez, tolerancia.

Las drogas se clasifican de la siguiente manera, según la citada Organización: de tipo opiáceo (como la morfina, heroína o cocaína, entre otros productos); de tipo cannabis (marihuana, hachís, grifa, kif y otros); de tipo alucinógeno (LSD, mescalina psilocina y demás); de tipo cocaína; de tipo barbitúrico; de tipo anfetamina; de tipo alcohol; de tipo solventes volátiles y de tipo tabaco.

DROGODEPENDENCIA. La Organización Mundial de la Salud sustituyó el término "toxicomanía" por el de "drogodependencia", que es el estado que resulta de la absorción de cierta droga, repetida periódica o continuamente. Puede ser física, psíquica o de ambas clases.

E

ECOLOGÍA. Es la ciencia biológica que relaciona los seres vivos de distintos grupos entre sí y con su ambiente. (Ver la expresión "Medio ambiente")

EDUCACIÓN. Es toda enseñanza y doctrina que se da a los muchachos para desarrollar y perfeccionar sus facultades intelectuales y morales.

Al Escultismo le preocupa, básicamente, el carácter del muchacho, a quien dedica una educación positiva y activa, además de progresiva.

Nuestra pedagogía pretende que el muchacho aprenda haciendo y por si mismo, porque, como señala B.P., "El conocimiento que se busca adquirir, perdura; el que no se busca, no".

EDUCADOR. Es el que educa, el que enseña. La educación de la juventud, que, entre otras cosas, es una vía óptima para la consolidación de la paz, compete, en primer lugar, a la familia. También a los poderes públicos. Todos los jóvenes tienen derecho a ser educados, así como el Estado la obligación de facilitarles enseñanza gratuita.

La dignidad humana exige que la educación responda al carácter completo del hombre y ayude a desarrollar las condiciones físicas, morales e intelectuales de la persona, preparándola para colaborar al bien común. También debe fomentar el sentido de la responsabilidad y preparar para participar en la vida social.

Todos estos objetivos han sido asumidos por el Escultismo, Escuela al aire libre, en plena Naturaleza, sin ánimo de sustituir ni a la familia, ni a los maestros, ni al Estado. Los Scouters, Jefes y Ayudantes, son verdaderos educadores, conscientes de que la mejor formación es la formación por el ejemplo, por el testimonio personal, como quería B.P.

EFICIENCIA. Es la aptitud o el poder del hombre para lograr un efecto determinado. Uno de los objetivos del Escultismo es, precisamente, hacer a los jóvenes eficientes individualmente, en el aspecto moral y físico, con el fin de utilizar esa eficiencia para su desarrollo personal y el servicio a la comunidad.

EJERCICIO. Literalmente, es la práctica de ciertos movimientos corporales, como los de paseo, gimnasia y otros similares, para conservar la salud recobrarla. En el contexto de la aptitud física, "ejercicio" es toda actividad que entrañe esfuerzo corporal. El ejercicio más beneficioso es el dinámico (por ejemplo "jogging" o natación), porque fortalece el corazón, los pulmones y la musculatura. También mantiene elásticas las articulaciones, protegiéndolas de la aparición precoz de trastornos.

El ejercicio estático (como el levantamiento de peso), desarrolla ciertos músculos al máximo, pero apenas mejora el corazón y los pulmones y la forma física en general.

Para estar en plena forma, distintos especialistas coinciden en una serie de actuaciones idóneas, como son las siguientes:

1. Nutrición adecuada
2. Sueño y descanso suficiente, de acuerdo a la edad.
3. Hábitos higiénicos escrupulosamente observados: ducha frecuente, lavarse las manos antes de las comidas, gozar del aire libre y el sol cuanto se pueda; atención para evitar los accidentes en el hogar: rechazo del uso inmoderado del alcohol, del tabaco y de cualquier medicación superflua.

"EL ESCULTISMO Y LOS MOVIMIENTOS JUVENILES". Libro de B.P. publicado con el título "Scouting and Youth Movement".

ELEGIR. Una de las Fases del Proyecto ("Construcción del Dique", "Caza", "Aventura", "Empresa", "Descubierta-Acción")

EMBLEMA SCOUT MUNDIAL. Llevado hoy en el uniforme de más de quince millones de muchachos/as de todo el mundo, fue aprobado por la Conferencia Scout Mundial en su Resolución número 5, del año 1969. En el emblema del Escultismo mundial la flor de lis

tradicional, su motivo central, está rodeada de una cuerda anudada por debajo con un nudo llano o de rizo, símbolo de la unidad y de la fraternidad del Movimiento. La insignia es blanca sobre fondo morado.

EMPRESA. Dentro de la Metodología Scout tiene un papel preponderante la "educación por la acción". El Sistema específico de las Unidades Escultas para llevar adelante este principio es la Empresa. Consiste en un conjunto de actividades que constituyen una unidad dividida en etapas orientadas hacia la consecución de una Aventura a medida de los Escultas. Es elegida por la Asamblea de Unidad.

ENSAMBLAJE. Es muy importante que a la hora de realizar construcciones se evite, en la medida de lo posible, la utilización de clavos que, de hecho, además de obligar a tener una provisión variada de ellos, son recursos fáciles que permiten eludir la aplicación de técnicas de pionerismo, divertidas e interesantes en el adiestramiento de un scout.

Hay dos soluciones complementarias para evitar los clavos: los nudos y amarres y los ensamblajes (ver estas voces). La técnica, esencialmente, consiste en la práctica de muescas y la obtención de espigas, de tal manera que se ensamblen la espiga con la muesca para crear una unión sólida y duradera.

ENSEÑANZA. Ver la voz "Educación".

EQUIPO. Es el nombre que recibe, en el Clan y en la Unidad Esculta, el pequeño grupo.

ESCALAS DE PLANOS Y MAPAS. En la aventura scout se incorporan con mucha frecuencia actividades de orientación (ver esta voz) que suponen el utilizar mapas (ver esta voz) con escalas diversas que el Scout ha de saber traducir para calcular distancias.

ESCARPINES. Ver la voz "Rafting". Calzado especial para el abrigo del pie.

ESCULTAS. Dentro de la estructura del Método Scout para desarrollar los fines educativos se definen unidades integradas por muchachos de edades entre quince a diecisiete años. Reciben el nombre de escultas.

ESCULTISMO. De acuerdo con su fundador, "es un juego de muchachos, bajo la dirección de los muchachos". Con carácter general, es un sistema pedagógico basado en la escuela activa, que tiene su marco en el contacto directo con la Naturaleza.

Se pretende promover y desarrollar la individualidad de los muchachos con el fin de que puedan autoeducarse para llegar a ser hombres buenos y ciudadanos valiosos para su país.

La educación, a tales efectos, se centra en los siguientes aspectos: Promesa Scout, Ley Scout, educación por la acción, vida en pequeños grupos y sistemas de programas atrayentes y adaptados a las necesidades de los muchachos.

Estos aspectos quedan enmarcados por las cuatro áreas de desarrollo: Área Intelectual, Área Social, Área Espiritual y Área Física.

En el Área Espiritual se potencian decididamente los valores religiosos, es decir la educación en la Fe.

ESCULTISMO DE EXTENSIÓN. Se inició en el año 1925. B.P. dijo, entonces, que "por medio del Escultismo, numerosos muchachos inválidos, sordomudos y ciegos adquieren mayor salud, felicidad y esperanzas de las que nunca antes tuvieron. La mayoría de ellos no pueden pasar por todas las pruebas reglamentarias del Scout y se les preparan pruebas especiales o alternativas... El Escultismo los ayuda asociándolos a una Hermandad mundial, proporcionándoles algo que hacer y hacia lo cual puedan aspirar, dándoles una oportunidad de probarse a sí mismos y probar a los demás que pueden

realizar cosas, y cosas difíciles, también por ellos mismos".

"ESCULTISMO PARA MUCHACHOS". Libro publicado por B.P. en 1908, bajo el título "Scouting for Boys", que sirvió de base para la creación del Movimiento Scout Mundial.

ESNOB. Aunque en español, como en francés, esta palabra se aplica a personas que viven atentas a las novedades de la moda, especialmente en cuestiones artísticas, un esnob en el reino unido es la persona con pretensiones sociales que o bien desdeña a los que considera inferiores o imita o busca a los que considera superiores. Por ello B.P. utiliza la palabra de forma crítica y es rotundo al afirmar que "un Scout acepta a la otra persona tal como es y hace lo mejor por ella".

ESPECIALIDAD. Insignias que se entregan a los muchachos en función de competencias demostradas en temas concretos, elegidos por ellos y que pueden constituir un estímulo a la creación de "hobbys" y a la preparación técnica para servir a los demás.

ESPÍRITU DEPORTIVO. B.P. compara al buen Scout con el buen deportista, que es aquél que acepta perder sin quejarse o preocuparse por ello y, cuando es vencido, está siempre dispuesto a reconocerle al triunfador el mérito que le corresponde.

ESPÍRITU SCOUT. Conjunto de principios espirituales establecidos por el Fundador y definidos por la tradición. Herramienta comprensible y atractiva para que los jóvenes se autoeduquen. Eje de toda actividad.

ELEMENTOS DEL ESPÍRITU SCOUT

- Promesa.
- Ley.
- Principios.
- Virtudes.
- Propósito diario.
- Lema.

ESTATUTO DE AUTONOMÍA. Son la norma institucional básica de cada Comunidad Autónoma y el Estado los reconoce y ampara como parte integrante de su ordenamiento jurídico. Fueron elaborados por una asamblea compuesta por los miembros de la Diputación u órgano interinsular de las provincias afectadas y por los Diputados y Senadores elegidos en ellas. Posteriormente fueron elevados a las Cortes Generales para su tramitación como Ley.

Con carácter general, los Estatutos de autonomía contienen la denominación de la Comunidad; la delimitación de su territorio; la denominación, organización y sede de las instituciones autonómicas propias; las competencias asumidas dentro del marco establecido en la Constitución y las bases para el traspaso de los servicios correspondientes a las mismas.

Los Grupos Scouts deben conocer los Estatutos de la Comunidad en la que radiquen y las competencias concretas de aquellas en cuyo territorio piensan acampar, por ser ésta una competencia descentralizada. Igualmente, deberán utilizar, junto con la Bandera Nacional y el pabellón scout mundial, la de la Comunidad Autónoma a la que pertenezcan y en todas las actividades en las que participen. Es conveniente disponer, además, de la Bandera de la Comunidad en la que estén autorizados a acampar, y utilizarla con la Nacional, el pabellón scout mundial y la de la Comunidad de origen.

ESTILO SCOUT. Etimológicamente, el estilo puede definirse como el conjunto de singularidades y características que diferencian a una persona de las demás. El Estilo Scout, en consecuencia, es todo aquello que distingue a un Scout, como, por ejemplo, la

tolerancia, la paciencia, la lealtad, el optimismo, la responsabilidad, el ingenio, la capacidad de observación y deducción, su actitud frente a la dificultad y el peligro, su espíritu de servicio y de sacrificio y su concepto del honor. El mejor ejemplo de Estilo Scout lo ofrece quien lleva a la práctica la Promesa y la Ley Scout.

ESTRELLA POLAR. Dentro del concepto orientación, es de especial importancia la capacidad de distinguir la posición de la Estrella Polar para, sin ayuda de brújula, poder orientarse por la noche. La Estrella Polar forma parte de la Osa Menor y existe un método muy fácil para encontrarla en el firmamento.

ESTRELLAS. Son distinciones que se conceden, generalmente al terminar cada Ronda Solar, a los Lobatos, después de superar las pruebas correspondientes. La concesión de la primera Estrella simboliza la apertura de un ojo; la segunda, la apertura de los dos ojos.

ESTUDIO. El Escultismo pretende que los muchachos/as lleguen a convertirse en buenos ciudadanos útiles a la sociedad. Como consecuencia, el scout, que debe cumplir con sus deberes, ha de prestar especial atención al estudio, que es su manera de aportar a la sociedad el servicio que le debe a su edad y que le convertirá en un hombre útil a la misma a partir del momento en que esté capacitado para ejercer una profesión u oficio.

Se han desarrollado técnicas que facilitan el estudio y obtienen la mayor eficiencia en la relación tiempo/comprensión/asimilación. Los Scouters deben animar a los muchachos/as a utilizar dichas técnicas.

ETAPAS EDUCATIVAS SCOUTS. Son cinco: Castores (de 6 a 8 años); Lobatos (de 9 a 11 años); Scouts (de 12 a 14); Escultas (de 15 y 16) y Rovers (de 17 en adelante). Estas Etapas están especialmente preparadas, desde el punto de vista pedagógico y psicológico, para que el muchacho/a encuentre satisfechos sus centros de interés (ver las distintas voces).

En sentido amplio se entiende la evaluación como un conjunto de procedimientos que permiten enjuiciar a una persona, objeto o situación en base a criterios que están previamente establecidos y con la intención de tomar una decisión.

Al proceso de educación personalizada que se persigue debe acompañar un proceso evaluador continuo que permita a los/las Scouts-educadores orientarse en su tarea pedagógica, tomar decisiones y rectificar a tiempo, convirtiéndose en investigadores de su propia acción educativa.

Existe un detalle por Ramas de las tareas evaluadoras en el Documento "Sistema de Programas A.S.D.E.". Como ejemplo, se citan los Indicadores de Evaluación para la Progresión Personal de los/las Scouters:

* Integración.

- La relación sociable de los/las compañeros/as.
- El interés por descubrir lo que le rodea.
- La responsabilidad en las tareas encomendadas.
- Otros.

* Participación.

- La vivencia de la Promesa y Ley Scout.
- La responsabilidad en el uso adecuado del Uniforme Scout.
- El interés y valoración en las tareas asumidas y en el manejo de materiales.
- Otros.

* Animación.

- El gusto por el trabajo en grupo.
- El estilo de vida ejemplarizante para los/las compañeros/as.

- La colaboración con los/las educadores Scouts.
- Otros.

EVALUACIÓN. Es una parte del Sistema de Programas Scouts (ver "Sistema de Programas").

EVANGELIO. Etimológicamente, palabra procedente del griego y del latín que se traduce por buena noticia.

Es la Buena Nueva traída al hombre por Jesucristo, Nuestro Señor, relatada por los evangelistas San Mateo, San Marcos, San Lucas y San Juan, cuyos textos constituyen los cuatro primeros libros canónicos del Nuevo Testamento y, con los Hechos de los Apóstoles, constituyen los cinco Libros Históricos. El resto de los libros del Nuevo Testamento, hasta un total de 21, se conocen como Libros Doctrinales o Epístolas. El Antiguo con el Nuevo testamento constituyen la Biblia.

El orden en el que figuran los cuatro Evangelios en la Biblia es el cronológico, coincidente con la mención que se ha hecho de sus autores, salvando cuestiones, irrelevantes a los efectos de este diccionario, con relación a San Marcos y San Mateo.

Los Evangelios de San Mateo, San Marcos y San Lucas presentan notables afinidades que los distinguen del cuarto: en la materia, orden, estilo y palabras muestran tantos puntos de contacto que fácilmente se los puede armonizar en un conjunto sinóptico, adjetivo por el que son conocidos.

Los tres primeros Evangelios fueron escritos entre los años 40 y 63 de nuestra era; el cuarto, entre los años 70 y 80. El original de San Mateo fue escrito en lengua aramea; el resto, en griego. Todos fueron traducidos al latín posteriormente.

ÉXITO. En líneas generales, es el resultado feliz de un asunto o negocio. El Scout sabe que el éxito depende en gran medida de uno mismo, al estar Siempre Listo para aprovechar las oportunidades que la vida presenta, de forma honesta y a partir del trabajo bien hecho.

El éxito se conseguirá por un Scout cuando llegue a desarrollarse como persona a través de las potencialidades recibidas, eliminando, con trabajo serio y responsable, los hábitos negativos, y sea capaz de definir y seguir un Proyecto de Vida. Los dos aspectos anteriores incluyen el servicio a los demás, tanto en la propia profesión como en la orientación general de la persona, enmarcado todo ello por una auténtica fe en Dios, concretada en Jesucristo, que es la base indispensable de apoyo para afrontar con coraje e ilusión los puntos anteriores, a pesar de las dificultades que se puedan encontrar.

EXPLORACIÓN. Acción y efecto de explorar, esto es, de reconocer, registrar, inquirir o averiguar con diligencia una cosa o lugar. La exploración es una de las actividades más interesantes para los muchachos/as, por lo que en el Escultismo tiene una especial relevancia.

EXPRESIÓN CORPORAL. Aparece con la vida misma. Desde el momento del nacimiento, el niño, a través de movimientos, gestos y gritos, expresa sus necesidades. Es este, por tanto, el primero de los medios a través de los cuales el hombre se comunica y se pone en contacto con el mundo, con las cosas y con los demás hombres.

El Escultismo, como pedagogía activa, dispone de una cantidad de recursos variados que, en manos de los Educadores/Scouters, facilitará su misión de ayudar a los muchachos/as a desarrollar su personalidad, su capacidad de comunicación y su participación en el Pequeño Grupo y en la Unidad, facilitándoles el ejercicio de las más variadas formas de expresión oral, escrita, mímica, manual y artística, así como las formas más libres y festivas del juego, como los cuentos y las marionetas.

Cualquier ocasión es válida para la expresión corporal; los Fuegos de Campamento, las celebraciones y las veladas permiten todo tipo de formas creativas, bien del pequeño

grupo, como trabajo en equipo; de Comisiones específicas o de los muchachos/as individualmente.

EXTRAJOB. En el Escultismo Europeo ha tomado cuerpo esta palabra para indicar los trabajos realizados por los Scouts, integrados y formando equipo en sus Unidades, para de una manera formativa y educativa allegar recursos para su Campamentos y Raids.

F

FAMILIA. Es la célula primera y vital de la sociedad. Se la ha definido como fuente de vida social y primera sociedad humana para los hijos, que aprenden en ella la jerarquía de las cosas.

Es derecho de la persona y tiene su origen en el matrimonio; también, es escuela de humanismo, madre de la educación y vínculo necesario para el cultivo del hombre.

Ayuda, en fin, a armonizar los derechos personales con las demás exigencias de la vida social y es la Iglesia doméstica. La familia cristiana proclama las virtudes del Reino de Dios.

El deber del Scout empieza en su casa, en su familia. Quien incumpla sus obligaciones domésticas no es un Scout.

FANTASÍA. Ver la voz "Ingenio". El Scout imaginativo e ingenioso es capaz de representar las cosas ideales en forma sensible o idealizar las cosas reales. La fantasía es elemento básico para que el Gran Juego sea realmente divertido; para que la aventura sea atractiva e instructiva.

FASES. Grados dentro de la progresión Scout. Existen diferentes etapas según la Rama Scout en la que se encuentra el muchacho.

Las cinco Ramas Scouts incorporan tres fases o etapas de progresión: Integración-Contacto, Participación y Animación, que reciben diferentes denominaciones según cada Rama, adaptadas a la psicología evolutiva del muchacho/a.

FAUNA. Se denomina de esta manera al conjunto de los animales propios de un país o región; también a la obra que los enumera y describe. Por extensión, fauna hace referencia a todo el reino animal.

El artículo 61 de su Ley señala que el Scout ve en la naturaleza la obra de Dios y protege a los animales y a las plantas.

FECHAS SCOUTS. Las más importantes son, entre otras, las siguientes:

1857. Nacimiento de B.P. el 22 de Febrero en Londres.

1907. Campamento en la isla de Brownsea.

1908. Publicación de Escultismo para muchachos (anteriormente editado en fascículos).

1909. Creación de los Sea-Scouts o Scouts marinos.

1910. Nacimiento de Movimiento de las Muchachas Guías.

1911. El capitán Teodoro Iradier y el escritor Arturo Cuyás, constituyen el comité organizador de los Exploradores de España.

1912. Fundación de ASDE.

1914. Se celebra en Riofrío (Segovia) el primer Campamento Scout Interprovincial, con asistencia de 580 Exploradores de 18 provincias.

1916. Fundación de la Rama de Lobatos.

- 1918. Fundación de la Rama Rover.
- 1919. Creación de Gilwell Park, primer campamento de la Insignia de Madera.
- 1920. Primer Jamboree celebrado en Olympia (Gran Bretaña). B.P. es proclamado Jefe Scout Mundial.
- 1923. Inauguración del Refugio Scout Internacional de Kandersteg (Suiza).
- 1925. Creación de las secciones de Impedidos.
- 1931. Primer Rover-Moot en Kandersteg.
- 1941. 8 de Enero; muere B.P. en Nyeri, Kenia.
- 1947. 25 de Abril: inauguración del Memorial B.P. en Londres.
- 1950. Se organiza en Madrid el Grupo Scout número 1.
- 1958. Primer Jamboree de las Ondas.
- 1969. Adopción de la Bandera Scout Mundial.
- 1974. Constitución de la Organización Mundial del Movimiento Scout.
- 1977. Publicación de la Carta Católica del Escultismo y del Guidismo.
- 1978. Se crea la Federación Española de Escultismo.
- 1979. Se celebra en Tenerife el Primer Campamento Nacional Scout.
- 1981. Se concede a la Asociación Scout Mundial el Premio de la Unesco de la Educación para la Paz.
- 1986. El número de Asociaciones miembros alcanza ciento veinte países.
- 1990. ASDE aprueba el "Sistema de Programas Educativos" presentado por la Conferencia Scout Federal.
- 1992. Celebración, en Granada, del Congreso Euro-Americano de Asociaciones Scouts.
- 1997. Se celebra, oficialmente, el primer Jamboree en Internet.

FELICIDAD. Es un estado placentero del ánimo. Supone satisfacción, alegría y gozo. B.P. nos señala las claves para alcanzar la felicidad: no tomar las cosas demasiado en serio y dejar que todos nuestros actos y pensamientos estén dirigidos por el Amor.

Al seguir las pautas indicadas por B.P. y las señaladas al definir el éxito, ya se da un paso trascendente hacia la felicidad; si a eso se añade la auténtica confianza en Dios y una preparación para tener en cuenta los consejos más sabios (por ejemplo, como afrontar las preocupaciones, vivir en el presente, aceptar los hechos, eliminar los sentimientos de culpa que inmovilizan, luchar por cambiar lo que es cambiabile y aceptar lo que no lo es, poniendo entusiasmo y entrega en todo lo que se hace), es seguro que los Scouts que así actúen se acercarán verdaderamente a la felicidad.

FESTIVIDADES SCOUTS. Complementan y hacen coherente la educación en la fe, además de facilitar ocasión para reuniones y celebraciones, por lo que, además de su valor propio, tienen otro de tipo educativo. Las más características son las siguientes:

- 17 de enero. San Antonio (abad), patrón de los/las Castores.
- 25 de enero. San Pablo de Tarso, patrón de los/las Rovers.
- 22 de febrero, Día del Pensamiento para las Guías y Día de la Hermandad Scout.
- 23 de abril, San Jorge, patrón del Escultismo.
- 30 de mayo, San Fernando, patrón de los/las Escultas.
- 31 de mayo, Santa María, madre de los/las Scouts.
- 4 de octubre, San Francisco de Asís, patrón de los/las Lobatos.

FIDELIDAD. Sinónimo de lealtad, puede definirse como la observancia de la fe que uno debe a otro o como la exactitud en el cumplimiento de algo. Es virtud característica y esencial de todo Scout que haya formulado su Promesa.

FIESTA DE LA PROMESA. Es la celebración por excelencia en el Escultismo. De forma

muy resumida, es preciso recordar que la preparación adecuada para que el aspirante pueda asumir el compromiso solemne que es la Promesa Scout, se obtiene, además de con su participación en el programa educativo correspondiente, en la vela de armas que se realiza la víspera de la Fiesta de la Promesa.

También es conveniente señalar que así como es muy interesante que asistan a la Fiesta los familiares del aspirante, además de otros invitados, esta ocasión no es un acontecimiento adecuado para la asistencia de Castores y Lobatos, teniendo en cuenta, entre otras circunstancias, la necesidad de guardar el "sigilo pedagógico".

El programa correspondiente debe prever, primero, la petición del aspirante y su ratificación por el Consejo de Promesa o por la Asamblea de Sección o Unidad. En el caso de Educadores Scouts o adultos, la ratificación corresponde al Consejo de Grupo. También, y de acuerdo con el aspirante, el lugar, día y hora de la celebración.

En el momento y lugar elegidos, la Sección que celebra el compromiso scout forma en semicírculo (todos cara a cara, sin que el aspirante de la espalda a nadie), vistiendo el uniforme. El equipo de responsables se sitúa en el centro del perímetro (a la derecha del Coordinador el portador de la Bandera; a su izquierda, el Animador en la fe).

Es muy importante no solo la ambientación, sino conseguir que la totalidad de los asistentes a la Fiesta puedan oír los diálogos que se produzcan. También es aconsejable que todos los presentes hayan preparado la ocasión, circunstancia que puede estimularse previendo la participación de representantes de las Patrullas y de los invitados. En la misma línea, deben cuidarse los momentos de la presentación, capacitación, compromiso y acogida.

Por último, tras el acto formal se tendrán previstas actividades festivas, como corresponde a un momento trascendental en la vida de los muchachos/as, aquél en el que, al hacer la Promesa Scout, dignifican su vida. Ello debe celebrarse con una gran fiesta. El compromiso de la Promesa Scout es fuente de toda la espiritualidad escultista, que a su vez dirige toda la actividad en el Escultismo. La Promesa Scout se realiza una vez solamente y para toda la vida.

No obstante, en momentos singulares, puede y debe renovarse, básicamente en tres ocasiones: la integración en la Rana Esculta; la admisión en el Clan y el nombramiento como Rover. También en aquellas ocasiones que, por motivos realmente singulares y positivos para la educación del scout, se estime conveniente.

FINALIDAD. Se entiende por finalidad el resultado que se busca con una serie de acciones o trabajos.

FINALIDAD DEL ESCULTISMO

Según la Constitución Scout Mundial, el Escultismo tiene por fin contribuir entre otras instituciones al desarrollo de los niños/niñas y jóvenes, sin distinciones, ayudándoles a realizar plenamente sus posibilidades físicas, intelectuales, sociales y espirituales como personas, ciudadanos y miembros de sus comunidades locales, nacionales e internacionales.

El Escultismo como Movimiento Educativo tiende a la plena realización de las capacidades de la persona que se adscribe voluntariamente. El proceso de desarrollo de todas y cada una de las dimensiones de la persona es, en el Escultismo, integral. Estas no se desarrollan independientemente u olvidando alguna de ellas.

FIRMA DE PATRULLA. Es la firma que crean y conocen sólo los miembros de la Patrulla para poder comunicarse con mensajes y pistas, dando validez y seguridad a unos y otras.

FIRMEZA. Ver la voz Fortaleza".

FLOR DE LIS. Emblema-insignia del Movimiento Scout elegida por B.P.

FLOR ROJA. Nombre dado al fuego por Mowgli. Fuego de Campamento para los Lobatos.

FLORA. Se denomina de esta manera tanto al conjunto de las plantas de un país o región como a la obra que trata de ellas. Por extensión, la voz "flora" define, en general, al conjunto de plantas existentes.

En el artículo 6 de su Ley se afirma que el Scout ve en la Naturaleza la obra de Dios y protege a los animales y las plantas.

FOGATA. Cuenta B.P. que los indios usaban cuatro tipos: la Fogata del Consejo, dentro del "teepee", que era muy solemne; la Fogata de la Amistad, algo más grande, para que se calentase todo el pueblo; la Fogata de Señales y la Fogata para Cocinar.

Los Scouts usan el mismo tipo de fogatas, aunque hoy día tienen predominio las del Fuego de Campamento y las de la Guardia. Sin embargo, dada la posibilidad de que se puedan producir incendios y las normas muy exigentes que el civismo y la colaboración con las Autoridades ha puesto en vigor, todas las fogatas deben estar siempre precedidas y seguidas de medidas que aseguren su control y apagado cuando convenga.

FOLKLORE. También "folclore". Es la ciencia que estudia las costumbres, tradiciones y artes populares. El Scout, que recorre todos los caminos, es persona idónea para adentrarse en esta apasionante ciencia y aportar a la misma fondos singulares.

FORMACIÓN. Es la adquisición, por una persona, de la actitud y la habilidad necesaria, tanto en lo físico como en lo moral, para su desarrollo en todos los órdenes. Es, también, sinónimo de educación. En el Escultismo, la formación se realiza, en gran parte, por el ejemplo y la acción.

FORMACIONES. Los Scouts deberán saber moverse rápidamente de un punto a otro, por Patrullas o Unidades en orden. Las formaciones más importantes que realizan los Scouts hoy en día se llevan a cabo en los Campamentos, tanto en cuanto a necesidades de orden para el transporte como en las izadas y arriadas y en todas las actividades en que sea necesaria la organización y la disciplina.

En las marchas por carretera y en las actividades de montaña es indispensable el orden para evitar accidentes. El resultado de este esfuerzo de autocontrol es la capacidad de adquirir cualidades cívicas y de colaboración y solidaridad con los demás.

En todo caso, facilitan el desarrollo de aquellas actividades singulares en las que es preciso asegurar las normas de convivencia, respeto y compostura, dada la importancia de las mismas. Es necesario, en tales ocasiones, que se guarde silencio para que todos puedan seguir la realización de la actividad y beneficiarse de su validez educativa.

Las formaciones más características son las siguientes: en semicírculo (apropiada para las celebraciones de las secciones); en línea (apropiada para revisar una Sección, indicar la marcha, situarse en actos generales y otros momentos similares); en rectángulo (utilizada cuando son muchos a formar); en filas (para juegos de relevos y otros); en estrella (para el desplazamiento de equipos y patrullas en grandes juegos o actividades) y en círculo (para juegos).

FORTALEZA. Decía B.P. que "los caballeros eran hombres que nunca se daban por muertos hasta no estarlo de verdad. Siempre estaban listos para ver el final de sus aventuras... Cuando todo parezca ir mal, sonreíd y repetíos este estribillo: Persistid, persistid, persistid". Sinónimo de virilidad para nuestros antepasados, puede definirse hoy como la actitud firme del hombre y mujer de carácter frente a las adversidades de la vida que respetan la existencia pero comprometen bienes muy apreciados. En sentido amplio es sinónimo de "Firmeza", es decir, de la tenacidad en el cumplimiento del bien.

En sentido estricto, es una particular firmeza de ánimo que consiste en no dejarse

superar por graves peligros o males ajenos al cumplimiento del deber o al ejercicio de la virtud, incluso tratándose del peligro de muerte. El Scout tendrá la virtud de la firmeza cuando esté dispuesto a hacer el bien, a cumplir con su deber, despreciando los males sin temeridad.

FUEGOS. Dada la necesidad de que el medio ambiente no se vea afectado por conductas negligentes, está regulada la adecuada autorización de la Autoridad competente en cada caso para hacer fuegos en el campo.

Partiendo de esta premisa, debe decirse que existen diferentes maneras de hacer un fuego y que un punto interesante de todas ellas es la capacidad de encenderlo en malas condiciones (lluvia y viento).

En caso de lluvia, se pueden encontrar en los árboles las ramas secas y muertas que se necesiten. También se puede obtener madera seca pelando la corteza de ramas húmedas, ya que generalmente el corazón suele permanecer seco.

A título de orientación, se darán unas notas sobre la manera de encender rápidamente un fuego, aunque es sobre el terreno donde mejor se aprenden estas técnicas: se empieza por construir una especie de cabaña minúscula con la abertura cara al viento. Para ello, se tapa el armazón (tres ramas en forma de trípode más ancho que largo) con madera seca, fina primero y algo más gruesa a continuación. (Ver gráfico 16).

Se introduce a continuación una tea de papel encendida por la abertura de la cabaña, y el viento se encargará de empujar las llamas hacia las ramitas.

Si falla el encendido, retirar las cenizas que se hayan formado e introducir una nueva antorcha.

FUEGO DE CAMPAMENTO. Actividades alegres y entretenidas que se realizan en las marchas y excursiones, así como en los Campamentos, alrededor de un fuego y después de la cena. Estas actividades figuran entre las de mayor importancia dentro de los aspectos del desarrollo de los Scouts, pues ayudan a desarrollar la personalidad debilitando la timidez, aumentando y favoreciendo la creatividad, la expresión artística y el trabajo en equipo.

Es esencial que entre los Scouts no se admitan nunca Fuegos de Campamento en los que se utilicen expresiones obscenas o falta de acogida, de compañerismo o de estilo.

FUMAR. "Todo Scout conoce la Ley Scout -enseña B.P.-, pero ésta tiene un mandato extra que no está escrito y que, sin embargo, todos lo entienden. Es éste: El Scout no es ningún tonto, y por eso no fuma mientras está en crecimiento".

FUNDADOR (EL). Adjetivo con el que se conoce, en el Escultismo, a Lord Robert Baden-Powell of Gilwell.

G

GENEROSIDAD. Es la virtud moral del que da lo que tiene sin esperar recompensa. Supone valor y grandeza de alma, así como una inclinación a anteponer el interés y la utilidad de otros al propio. Es una virtud clásica del buen Scout.

GESTO SCOUT DE DESPEDIDA. El gesto de despedida tiene su signo externo ideal en una canción en la que, además, se manifiesta la esperanza del reencuentro. Los participantes, de pie y en círculo, colocan cada uno de ellos el pie derecho al lado interior del izquierdo del que está a su derecha. Al mismo tiempo, cruzando los brazos, entrelazan sus manos con quienes tengan a ambos lados. En las Ramas de Lobatos y Castores, existe un gesto específico para la despedida del Lobato o del Castor con motivo de su pase a otra Rama superior.

GILWELL. Lugar cercano a Londres que fue donado a B.P. y en el que se instaló el primer Campo Escuela de Formación para jefes Scouts.

GIMNASIA. Es el arte de fortalecer y dar flexibilidad al cuerpo por medio de ciertos ejercicios. También se denomina "gimnasia" al conjunto de los propios ejercicios y, en especial, a aquél que adiestra en cualquier actividad o función.

B.P. estuvo siempre atento a que los jóvenes adquiriesen hábitos sanos. Consideraba que la gimnasia diaria ayudaba a mantener una buena salud o a mejorarla. Hoy en día, aquellas previsiones forman parte de la civilización occidental como algo natural y necesario.

Por lo que respecta a los jóvenes, saben perfectamente que los ejercicios gimnásticos refuerzan el cuerpo y le dan elasticidad; ayudan a conservar flexible la columna vertebral y contribuyen a mantener los músculos en las mejores condiciones. Los órganos internos son sometidos a una acción semejante al masaje; el corazón se refuerza y la circulación se acelera. Son, por tanto, fuente de salud y bienestar.

Por todo ello, la gimnasia facilita la práctica de cualquier deporte; más aún, antes de practicar la mayoría de ellos son necesarios distintos ejercicios gimnásticos.

GRAN CLAMOR. Saludo ceremonial de la Manada a su Akela. Es una celebración propia de los Lobatos. Expresa, de forma simbólica, la aceptación por el Lobato a dejarse guiar por el adulto, tal y como hacían los lobos que, en El Libro de la Selva, seguían al viejo jefe de la manada. El acto en sí es un saludo a Akela, aunque también se puede utilizar para recibir a un visitante.

Algunos Grupos han adecuado a sus necesidades esta ceremonia, a la que tienen derecho todos los Lobatos con Promesa. El Gran Clamor se lleva a cabo después de las celebraciones de la Manada donde se conceden Promesas y etapas de progreso. Akela dirige El Gran Clamor, salvo cuando lo hace el lobato o lobatos que acaban de conseguir su Promesa o los que, teniendo la misma, van a pasar a la Tropa Scout.

El Gran Clamor se celebra en un corro formado sólo por los Lobatos, en cuyo centro están Akela y el/los lobatos recién nombrados o que van a pasar a Tropa, con los brazos en cruz; el corro, en cuclillas y con el índice y el dedo corazón apoyados en el suelo. El grupo central comienza a bajar los brazos mientras que el exterior se pone de pie entonando el lema: "Akela, haremos lo mejor, sí, sí, sí, lo mejor, lo mejor, lo mejor", al mismo tiempo que saludan con las dos manos y luego bajan la izquierda. De esa forma termina El Gran Clamor.

GRAN JEFE. Es el nombre que recibe Jesucristo en el Escultismo católico.

GRAN JUEGO. Sinónimo de Escultismo, en palabras de B.P. (Ver la voz "Juego").

GRATITUD. Ver la voz "Agradecer".

GRITO DE PATRULLA. Cada Patrulla o pequeño grupo elige, de acuerdo con el nombre que lleva si corresponde a un animal, un grito que bien puede imitar el sonido que emite dicho animal o, simplemente, ser un grito propio, sin ninguna relación, inventado por los muchachos/as. También entra dentro de este concepto la expresión de una frase estimulante que anime a la patrulla. En el primer caso, el grito se suele utilizar en juegos de "stalking" y similares; en el segundo, en situaciones singulares de la Patrulla para expresar un estado de ánimo.

GRITOS. En el Escultismo, como los vítores, son aclamaciones de alegría y estímulo; también jocosas, aunque nunca hirientes y siempre de buen gusto. Son, además, llamadas a la reunión y medio de identificación y de comunicación. Cada Patrulla, Tropa, Unidad,

Clan o Equipo puede tener un grito para reconocerse. Son especialmente educativos los que imitan al del animal totem correspondiente.

GRUPO SCOUT. Unidad básica de funcionamiento y de organización dentro del Escultismo Mundial.

Consta, en el caso de estar completo en todas las Ramas, de Castores, Manada, Tropa Scout, Tropa Esculta y Clan. Se distinguen por llevar el mismo pañuelo y tener un nombre propio. Pueden ser abiertos o patrocinados. Al frente del mismo se halla el Coordinador de Grupo.

GUARDIA. A partir del toque de silencio, todos los acampados Scouts deben entregarse al descanso a fin de reponer fuerzas para el día siguiente. El sueño es velado por la Guardia, formada por Scouts. Los componentes de la guardia tienen autoridad para exigir disciplina, al mismo tiempo que vigilan en la oscuridad para impedir cualquier acceso al Campamento no autorizado y prestar cualquier tipo de servicio que sea necesario..

GUARDIÁN DE LA LEYENDA. El Libro de Oro (ver esta voz) exige, para su adecuado mantenimiento, que en cada Patrulla o Equipo exista un "Guardián de Leyendas" que se responsabilice, a través de la vida de la Patrulla, de actualizar siempre sus aventuras y sus tradiciones. Es un cargo obligado.

GUÍA. El Escultismo, para ser considerado como tal cuando se desarrolla en las Unidades Scouts, es indispensable que cuente con una organización en Patrullas, Equipos, Seisenas o Madrigueras, según sean Unidades Scouts, Clanes, Tropas Escultas, Manadas de Lobatos o Colonias de Castores.

Estos pequeños grupos están siempre dirigidos, coordinados y representados por el Guía de Patrulla en las Tropas Scouts; el Jefe de Equipo, en Clanes y Escultas; el Seisenero en las Manadas de Lobatos y el Madriguero en Castores, respectivamente.

En todos los casos, al mismo tiempo que ejerce sus funciones desarrolla su propia personalidad y se prepara para ejercer tareas de responsabilidad en la sociedad.

"GUÍA PARA EL JEFE DE TROPA". Libro de B.P., publicado bajo el título "Aids to Scoutmastership".

GUIDISMO. Escultismo adaptado al sexo femenino.

H

HABILIDADES. Los Contenidos Educativos, de acuerdo con el Sistema de Programas Educativos de A.S.D.E., pueden ser agrupados en "Conceptos", "Habilidades" y "Actitudes" (ver estas voces). Debe tenerse en cuenta que "habilidad" es tanto la capacidad intelectual como la manual o destreza para hacer una cosa.

HÁBITOS. Equivale a costumbres. Para B.P., los hábitos del Scout deben de ser los siguientes: conservarse limpios, no fumar, no beber, ser puro, levantarse temprano y reír.

Para conseguir adquirir buenos hábitos es conveniente tener en cuenta los consejos de James:

- 1.- Inaugurar el hábito con una iniciativa tan firme y decidida como sea posible.
- 2.- No tolerar ninguna excepción hasta que el nuevo hábito se forme y esté bien arraigado en la vida.
- 3.- Aprovechar la oportunidad primera que se te presente para actuar en

cada resolución que tomada.

4.- Mantener viva la capacidad de esfuerzo mediante la práctica diaria de pequeños ejercicios.

HAREMOS LO MEJOR. Divisa o lema de los Lobatos.

HATHI. El elefante en el "Libro de la Selva".

HERBERT. Capitán del Fragata de la marina francesa, autor de las tablas de ejercicios físicos que llevan su nombre.

HERMANDAD MUNDIAL. "Los Scouts de todas las partes del mundo -como afirma B.P.-, hermanos entre sí, son embajadores de buena voluntad que se dedican a hacer amigos echando por tierra las barreras de color, credo y clase social". Así, una de las definiciones más características y singulares del Escultismo es la de Hermandad Mundial. Se entra a formar parte de ella a partir del momento en el que el/la Scout o Guía formulan su Promesa.

HERRAMIENTAS SCOUTS. Se entiende por herramienta todo instrumento con el que trabajan los artesanos en sus oficios. También el conjunto de tales instrumentos y el utensilio que sirve para algún fin. Pueden considerarse como herramientas típicamente Scouts, entre otras, el piquete-martillo, el hacha, el serrucho, la sierra de arco, la navaja de uso múltiple, el cuchillo de monte, el mazo y la barrena.

HIGIENE. Equivale a limpieza y aseo. Es, además, una parte de la Medicina que tiene por objeto la salud individual y colectiva. Los Scouts deben estar siempre limpios; la higiene es, para ellos, una cuestión de hábito. Un Scout sucio no es un Scout.

Aspectos de higiene que deben incorporarse a los hábitos positivos de los Scouts son, entre otros, la ducha, a ser posible diaria; lavarse las manos antes de las comidas y después de utilizar el servicio; cambiarse de ropa interior todos los días y otras por el estilo.

HIKE. Palabra inglesa que se puede traducir por excursión o caminata. En el Escultismo suele utilizarse para definir un viaje de exploración que puede hacerse en solitario o en grupos pequeños.

HIMNOS SCOUTS. La canción, como la música, es un testimonio vibrante del estilo scout. Según Platón, el lenguaje musical es "el arte del educador por excelencia". Por ello, todo Grupo Scout debe tener sus propias canciones, de tipo formativo y en línea con el estilo scout. Paralelamente, toda Unidad debe tener un animador musical.

Por otro lado, y como casi todos los grupos sociales, el Escultismo dispone de una serie de himnos en los que se recogen sus ideales, espíritu y objetivos. En relación con ASDE, los principales himnos, entre otros, son los siguientes: Himno de ASDE; Himno de los Exploradores de España; Marcha de los Lobatos, Mowgli Rana; Canción de Caza, Sonríe Primavera; Alerta Hermano Scout; Hacia un eterno Campamento y Canción del Clan.

HONRADEZ. Es, para B.P., una forma del honor. Literalmente identifica el proceder propio del hombre probo y pundonoroso. Es indispensable para el Scout.

HONOR. Es la cualidad que impulsa al hombre a conducirse con sujeción a las más elevadas normas morales. Equivale, en otra línea, al respeto, reputación y fama que se adquiere por una vida ejemplar. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza (artículo 1º de la Ley Scout).

HORQUILLA. Bastón de 1,30 mt. Termina en forma de U para representar los dos caminos que podemos elegir: el del bien y el del mal. La horquilla se entrega en la celebración de la Investidura Rover, solemne y emotiva, a partir de la cual el Rover recién investido sabe que ha de ser capaz de remar su propia canoa.

HUELLA. Es la señal que deja el pie del hombre o del animal en la tierra o superficies adecuadas; también, el vestigio o secuela que queda de alguna cosa en otra. (Ver las voces "Pistas", "Rastreo", "Señales" e "Indicios").

En la Rama de Lobatos, este término se utiliza para denominar las tres fases de progresión (Baloo, Bagheera y Akela).

HUMILDAD. Consiste no en rebajarse de la propia condición, sino en reconocer lo que somos, nuestra limitación esencial, los propios límites, circunstancia que, según la moderna psicología, es el fundamento indispensable del equilibrio psíquico y la madurez humana. Para algunos autores es la virtud cristiana por excelencia. Para el Scout, el fundamento de toda virtud.

I

IDEAR. Una de las Fases del Proyecto ("Construcción del Dique", "Caza", "Aventura", "Empresa", "Descubierta-Acción")

IMAGINACIÓN. Ver las voces "Creatividad" y "Fantasía".

IMPEESA. Nombre dado por los indígenas a B.P. Significa "el lobo que jamás duerme".

INDABA. Vocablo zulú que puede traducirse por reunión de todos los Scouters. Se denominan de esta manera los campamentos y reuniones de Educadores/as de un Sector, Asociación o Grupo.

INDICADORES DE PROGRESIÓN. También llamados "Indicadores de Evaluación", son un conjunto de parámetros generales que definen lo que es una fase de progresión y sus diferencias con las otras. Cumplen la función de ser referentes orientadores de la situación del Scout en un momento dado y su evolución respecto a una fase determinada del Programa Scout, por estar estrechamente vinculados a los Objetivos y Contenidos Educativos de Rama, una vez secuenciados.

INDICIOS. En sentido amplio, son aquellas acciones o señales que dan a conocer lo oculto. Se utilizan en los juegos de observación. (Ver las voces "Huellas", "Rastreo" y "Señales").

INGENIO. Equivale a talento. Es una capacidad especial que permite, a quien la posee, discurrir e inventar con facilidad. Un Scout experimentado está lleno de recursos. Su ingenio le permite superar cualquier dificultad. "Toma lo que tienes; utiliza tu ingenio y aprovéchalo al máximo", aconseja B.P.

INICIATIVA. Es una cualidad personal que inclina a anticiparse a los demás. B.P. la valoraba especialmente: "La oportunidad es un "bus" que tiene muy pocas paradas".

INSIGNIA SCOUT. Está destinada a servir de estímulo y a reconocer méritos; se otorga no

en función de un nivel de calidad, de conocimiento o de habilidad, sino de la cantidad de esfuerzo que quien la recibe ha realizado para adquirir aquella calidad, conocimiento o habilidad.

Las insignias se utilizan como símbolo del Movimiento Scout, de las clases, etapas y especialidades.

La del Movimiento Scout es la flor de lis. La de Madera es una insignia de servicio, no de recompensa, lo que significa que se espera de quien la recibe que siga trabajando aún con más esfuerzo en el servicio a los demás. Es la máxima categoría en el adiestramiento Scout.

La insignia que B.P. escogió para todos los Scouts del mundo es la flor de lis, diferenciándose de un país a otro solo en el modelo. Está llena de símbolos: la parte central representa la aguja de la brújula (un Scout jamás pierde el norte). En efecto, antiguamente se indicaba el nombre del Norte en los mapas con una flor de lis.

Los tres pétalos recuerdan los tres puntos de la Promesa: uno, servir a Dios y a la Patria; dos, ayudar al prójimo; tres, observar la Ley Scout.

Las dos estrellas de cinco puntas, en los pétalos laterales, nos recuerdan la Ley, y significa que los dos ojos del Scout deben permanecer siempre muy abiertos.

La banderola semicircular que hay bajo la flor, recuerda la sonrisa del Scout. En ella se lee la divisa: "Siempre listo".

INTEGRACIÓN-CONTACTO (FASE DE). Se da en forma cíclica en cada Rama o etapa educativa y recibe la denominación de Integración o de Contacto según que el muchacho/a proceda o no de otra anterior y, en consecuencia, conozca o no los esquemas que rigen en aquella en la que se integra.

INVESTIDURA. Es el acto por el cual se reconoce oficialmente como tal a un jefe de cualquier Unidad Scout o a un Rover. También se denomina investidura al nombramiento de un Guía de Patrulla o Jefe de Equipo por parte del Jefe de una Sección Scout.

IZADA. Acto matinal, donde todo el Campamento reunido asiste en formación y de uniforme a la subida de las banderas en el mástil. El acto es aprovechado por el Jefe del Campamento y el Consiliario para dar consignas. Durante la izada, todo el Campamento saluda, mientras canta una canción.

J

JACAL. Palabra india que, en el Escultismo, suele designar el lugar de reunión de algunas Unidades Scouts.

JAMBOREE. Palabra inglesa que se traduce por Congreso de Boy Scouts. Reunión cuatrienal de Scouts de todo el mundo. El primero tuvo lugar en Londres, en el año 1920. B.P. fue aclamado Jefe Mundial de los Exploradores. En la misma ocasión, tuvo lugar la Primera Conferencia Mundial del Escultismo. En 1929 se celebró, también en Inglaterra, el tercer Jamboree Mundial; en su transcurso, B.P. fue nombrado Lord de Gilwell.

JAMBOREE EN EL AIRE. Es la comunicación entre Scouts de distintos países, un día o noche concreto, por medio de equipos de radioaficionados. El primero de los celebrados tuvo lugar en el año 1958.

JAMBORETTE. Jamboree de menores proporciones

JEFATURA. Equipo de adultos que, especialmente motivados para ayudar a los jóvenes,

dirige una Unidad Scout. Suele estar compuesto de Jefe, Consiliario y Ayudantes.

JEFE SCOUT. Con esta palabra en Escultismo se puede indicar al Jefe de Grupo o al de Unidad y Ayudantes; la palabra original que muchas veces se usa también para indicar lo mismo es Scouter.

El Jefe de Unidad es el responsable de su dirección, orientación y funcionamiento. Todos los Jefes en el Escultismo son educadores. La Promesa, la Ley, los Principios, las Virtudes y el Lema, así como la metodología específica del Escultismo como enseñó B.P., deben guiar la actuación de los Jefes. El éxito de su aplicación depende del Jefe, especialmente de su voluntad de hacer Escultismo y del amor que tenga a los muchachos. Con carácter general, el Jefe conduce, guía y transmite entusiasmo.

JÓVENES. Ver la voz "Muchachos".

JUEGO. El juego es consustancial a los muchachos, por lo que el Escultismo ha sido definido por su Fundador como un Gran Juego y así es método activo por excelencia: aprender jugando y haciendo.

Los muchachos participan en La Caza de los Lobatos, en las Aventuras de los Scouts o en las Empresas de los Escultas y Clanes.

Las actividades de los Scouts en todas las Ramas están llenas de actividades lúdicas, juegos de todo tipo de interior y exterior, deportes, canciones, expresiones artísticas, talleres, etc.

Un muchacho, cuando ingresa en una Unidad Scout, sabe que debe entrar en el juego, no mirar como otros juegan. Por supuesto, cuando el muchacho entra en el juego no es sólo para divertirse, sino para aprender y, por supuesto, cuando así el juego lo plantea, ayudar a su lado a ganar.

JUGAR. Jugar es lo más importante en la vida de un muchacho. B.P. pudo comprobar, a lo largo de muchos años de ilusión y esfuerzo, que el juego es el gran educador.

JURAMENTO. Afirmación o negación de una cosa, poniendo a Dios por testigo. En otro sentido, fórmula por la que uno se obliga a hacer o no alguna cosa o a asumir alguna responsabilidad.

Al Scout le basta con su palabra. Cifra su honor en ser digno de confianza y todos saben que es fiel y leal a sus compromisos. Si dice "blanco", quienes le escuchan no dudan de que es "blanco".

En el Escultismo, la fidelidad a la Ley, a los Principios, Virtudes, Propósito y Lema se asume por medio de una solemne Promesa (ver esta voz).

JUSTICIA. Fue considerada como virtud general en que se compendia toda otra virtud. En expresión kantiana, la justicia exige que todo sujeto sea reconocido y tratado por toda otra persona como principio absoluto de sus propios actos, otorgándole valor de fin y no de simple medio o instrumento.

Modernamente se define la justicia como virtud moral que induce a respetar la personalidad del hombre y a facilitarle cuanto se le debe como individuo responsable de su propio destino. El que es justo, el que tiene hambre y sed de justicia, se pone en sintonía con Dios y se integra en el Plan por El concebido para liberar a los hombres del pecado individual y social. La justicia preside todo el desarrollo de la Ley Scout.

K

KAA. Serpiente pitón del "Libro de la Selva". Danza de los Lobatos.

KHANHIWARA. El poblado de los hombres en el "Libro de las Tierras Vírgenes".

KOTICK. Joven foca blanca que aparece en "El libro de las tierras vírgenes", de Kipling.

KIM. Kimbal O`Hara, protagonista del libro de Rudyard Kipling del mismo nombre en el que, según B.P., puede verse mucho de lo que es un Scout, ya que demuestra los servicios que puede rendir a su país un Scout cuando está bien adiestrado y es inteligente. Se conoce por Kim, también, un juego de observación muy utilizado por los Scouts.

KIPLING. Novelista inglés, Premio Nobel de Literatura. Autor, entre otras obras, del "Libro de la Selva", el "Libro de las Tierras Vírgenes" y "Kim", así como de la poesía, de gran difusión entre los Scouts, "Serás Hombre".

KRAAL. Es una palabra zulú que define tanto a la Jefatura como a una reunión de Scouters. Por extensión, se aplica también al lugar en el que se lleva a cabo la reunión.

L

LABORIOSIDAD. Es la aplicación al trabajo, sea cual fuere, con la necesaria diligencia, frecuencia y constancia. Es virtud indispensable para alcanzar la propia madurez. Está presente en toda la Espiritualidad Scout. Entre los muchachos Scouts, en general, la aplicación al trabajo que les corresponde es estudiar.

LEALTAD. Exige de una persona (ver esta voz) que acepte los vínculos implícitos en su adhesión a otras, ya se trate de amigos, de familiares, o de compañeros de trabajo o estudio. También, exactitud en el cumplimiento de los compromisos inherentes a tal adhesión, además de una correspondencia de afectos. Esta virtud está basada en la verdad y en la sinceridad (ver estas voces). Es una de las Virtudes del Scout.

LECTURA. Los Scouters deben leer mucho (ver la expresión "Libros Fundamentales en el Escultismo") para servir mejor a sus muchachos/as; pero no solo textos relacionados con el Escultismo, sino también otros de distintas materias que les permitan interesar a los/las Scouts y Guías en libros adecuados a las respectivas edades, sin olvidar el viejo aforismo de que "las malas lecturas pervierten el corazón y el gusto".

LEMA. Frase que indica el principal carácter a destacar de cada Rama del Escultismo. Así, en Lobatos es "Haremos lo mejor"; en Scouts y Escultas, "Siempre listos"; en Rovers, "Servir", y en Jefes, "Siempre listos para servir".

LETRINAS. Es el servicio construido en el campo para atender las necesidades fisiológicas de los muchachos/as que están de Campamento o acampada. Deben estar construidas lejos de los ríos, a fin de evitar filtraciones indeseables. Tendrán más de medio metro de profundidad y cada cual tiene que cubrir su deposición con una palada de tierra. Es bueno que todos los días se rocíen con "zotal" o similar, que se adquiere en cualquier droguería, una vez diluidos tales productos en un bidón.

Cuando estén llenas las letrinas, se cubrirán con una capa que tenga, al menos, 15 cm. de tierra. Es conveniente dejar junto a la letrina una pala y una lámpara por la noche.

LEY SCOUT. Es la base sobre la que se asienta el desarrollo de la persona en el Escultismo. Está pensada como guía positiva para los actos del muchacho y no como represión de sus faltas, porque, como afirmaba B.P., "no se gobierna al muchacho mediante el "no", sino que se le conduce a través del "hazlo".

LEY DE LA MANADA. La Espiritualidad Scout debe ser adaptada a cada edad. La Ley de la Manada es la expresión, para la Rama Lobatos, de la Ley Scout.

LIBERTAD. Es la facultad natural de la voluntad humana para determinar espontáneamente sus actos. En ella encuentra, o debe encontrar, equilibrio el orden social. En su uso, el hombre debe tener en cuenta los derechos ajenos.

La libertad, que es sagrada y signo de la imagen divina en el hombre, se debilita cuando éste cae en la extrema necesidad; se envilece cuando el hombre se encierra en su soledad y se vigoriza cuando el hombre acepta las obligaciones de la vida social y se pone al servicio de la sociedad en la que vive.

El Escultismo es un canto a la libertad y quienes lo viven buenos ciudadanos, al servicio de la Patria y del prójimo, el mejor testimonio de ello.

LIBRO DE ORO. Es un documento de gran valor, en el que se consignan los hechos más importantes de la Patrulla o el Equipo; se estampan las firmas de los visitantes ilustres, se conserva el acta fundacional y se reseñan los secretos. (Ver la voz "guardián de la leyenda").

LIBROS FUNDAMENTALES DEL ESCULTISMO. Los libros que todo Scout debe conocer son "Escultismo para Muchachos", "Roverismo hacia el éxito", "Guía para el Jefe de Tropa" y "Manual del Lobato", todos ellos del Fundador, Baden-Powell.

Además de estos textos, los Scouters deben conocer todos los documentos que emanan de la Conferencia Scout Mundial, órgano supremo de la Organización Mundial; la Constitución de la Organización Mundial del Movimiento Scout; los documentos generales de las Asociaciones Scouts a las que pertenece; las bases, actividades y fines de la Rama a la que se dediquen y, en general, cuantos manuales o textos sean precisos para aumentar sus propios conocimientos y formación en las cuatro áreas scouts, con el fin de servir mejor a los muchachos.

LLAMADA SCOUT. Señal, ademán, movimiento o toque que sirve para llamar la atención de alguien o sobre algo. Todo Scout en la Patrulla aprende a dar una llamada que se asemeje al grito de un animal. Por medio de ella, los Scouts de una misma Patrulla pueden comunicarse entre sí de noche o cuando el juego lo precise.

LÍDER. Palabra procedente del verbo to lead, conducir. El Scouter realiza, realmente, una labor de liderazgo con respecto a los muchachos/as de sus Unidades y Grupos; es su conductor, su guía, su "hermano mayor" y su ejemplo permanente. Por ello el Scouter, consciente de que en el Escultismo la mejor formación es la formación por el ejemplo, es siempre coherente con su Promesa y se preocupa por su propio desarrollo personal.

B.P. afirmaba que lo esencial en el liderazgo es "la camaradería y la competencia", señalando que el líder debe practicar lo que predica; tener confianza en sí mismo a través del conocimiento de su labor; poseer una personalidad alegre y simpática y confiar en la justicia de su causa.

LIMPIEZA. Calidad de limpio. Acción y efecto de limpiar y limpiarse. También honradez y altruismo. Es una de las características del Scout en cualquiera de sus distintas acepciones.

LOBATO. Miembro de la Rama de ese nombre en el Escultismo, que comprende a los

niños/as de 8 a 11 años. Toma su nombre del "Libro de la Selva".

LOBEZNO. Muchacho/a de la Rama de Lobatos que aún no ha pronunciado su Promesa.

LOCAL SCOUT. Es, al mismo tiempo, la sede física del grupo y el centro de proyección de sus actividades hacia fuera. Debe ser, básicamente, funcional y estético, y contar, cuando sea posible, con espacios para reuniones, tablón de anuncios, almacén de material, archivo de documentos y biblioteca.

Por otro lado, el local scout debe ser fiel reflejo de la identidad del grupo, por lo que es preciso que se consiga un ambiente y una imagen auténticamente scout. El ingenio y las habilidades de los miembros del grupo lo harán posible .

El estado de limpieza del local es fundamental: no puede admitirse un local scout sucio o desordenado, máxime teniendo en cuenta que no debe ser considerado como cerrado o exclusivo para sus miembros, sino que, por el contrario, puede ser visitado por familiares, entidad patrocinadora del grupo y otros invitados.

Las Secciones deben tener sus propios cubiles, igualmente ambientados, ordenados y aseados. Si el local no permite tal expansión, se podrán utilizar separadores de cualquier tipo en la distribución del espacio disponible.

Aún cuando en el local puedan desarrollarse actividades diversas, como cierto tipo de talleres, charlas y mesas redondas entre otras, no puede olvidarse que el Escultismo es una Escuela al Aire Libre y que la mayor parte de las actividades deben de realizarse en contacto directo con la Naturaleza.

LÚDICO. Literalmente, perteneciente al juego. Los juegos de ingenio son especialmente adecuados para la formación scout, así como los deportivos. Por el contrario, los denominados de suerte, envite o azar, no forman parte de las actividades lúdicas del Escultismo.

M

MACUTO. Todo acampador digno de este nombre, debe tener un buen macuto o mochila (ver esta voz).

Poco importa el modelo, con tal de que responda a las siguientes exigencias: Poder contener de forma ordenada cuanto se necesita; adaptarse bien a los hombros y espalda, sin que bascule a derecha e izquierda, o cuelgue hacia atrás, aplastando los riñones.

Cuando se lleve un macuto, se debe cuidar que su peso no supere los trece o catorce kilos; para ello, se debe escoger un equipo ligero, eliminando todo lo que sea de poco o ningún servicio (aprovechar las prendas de doble uso, jerseys de entrenamiento, etcétera).

El equilibrio del macuto se obtiene cuando los pesos están bien repartidos; para ello, ha de evitarse poner los objetos pesados encima, colocándolos contra la espalda, rellenándose los huecos de forma que el conjunto forme un bloque estable. No se debe colgar nada en el exterior.

Clasificar todos los objetos en función del servicio al que se piensan destinar, metiéndolos después en distintos saquitos y colocándolos en la mochila conforme a la frecuencia de su uso: el equipo de noche al fondo, los víveres, el plato y el impermeable, encima; los objetos pequeños (linterna, hilos, cerillas, etc.), en los bolsillos laterales; los libros (sin olvidar los Evangelios) y papeles, en el gran bolsillo de atrás... Y siempre al alcance de la mano, un saquito con azúcar con vitamina C, chocolate o similar.

MAFEKING. Localidad sudafricana que fue defendida por B.P. durante la guerra con los

boers, en el año 1899.

MAGNANIMIDAD. Es la compañera de la fortaleza (ver esta voz) y una tendencia de ánimo hacia las cosas grandes, por encima del honor que consigue quien las hace. Ambas virtudes requieren firmeza de ánimo en las tareas arduas, aunque solo la fortaleza empuja a llegar al final, incluso con el peligro de la vida. El Scout hace las cosas porque es su deber y no por obtener recompensa alguna.

MAGNIFICENCIA. Hermana de la magnanimidad, empuja a hacer cosas grandes, superando con valor las dificultades que ello entraña. El Scout es animoso ante peligros y dificultades (artículo 8 de la Ley Scout).

MANADA. Unidad de Lobatos agrupados en Seisenas, guiada por Akela.

"MANUAL DEL LOBATO". Libro de B.P. publicado bajo el título "The Wolf Cub`s Hand-book".

MAPA. Con carácter general, se denomina mapa a la representación de una parte de la geografía terrestre sobre una superficie plana. La colección de distintos mapas geográficos en un solo volumen se llama atlas.

El mapa corográfico es el que representa una provincia o distrito. El de un lugar o terreno de poca extensión en el que se detallan todos los accidentes y las curvas de nivel, se conoce como mapa topográfico. Mapas planimétricos son los de carreteras. Las Cartas de marear, marinas o náuticas indican la profundidad de las aguas, la situación de los canales, el emplazamiento de las boyas y otras señales marítimas.

Todos los mapas topográficos llevan una información marginal que explica los símbolos que contienen e indica las distancias y proporciona una escala para transformar las distancias sobre el papel en distancias reales. También se indican en el mapa las llamadas líneas básicas, esto es, el norte geográfico o verdadero, el norte magnético y el norte de Lambert cuando se utilizan mapas militares.

La línea del norte geográfico es la que va desde cualquier punto al Polo Norte; se simboliza con una estrella. El norte magnético representa la dirección del Polo Norte magnético señalado por la brújula; media punta de flecha suele ser su símbolo. El norte de Lambert se determina por las líneas verticales de la cuadrícula de Lambert, y se designa con las iniciales NL o la letra "y".

Para expresar una dirección se suele utilizar el acimut o azimut, que se definen como un ángulo horizontal medido a partir de la línea básica (uno de los tres "nortes") en el sentido de las agujas del reloj. La línea que se utilice dará el nombre al acimut (geográfico o verdadero, magnético o de Lambert).

Normalmente se utiliza el acimut geográfico cuando la línea de referencia es un meridiano; el magnético cuando se emplea la brújula y el de Lambert en los mapas topográficos. El acimut inverso se refiere a la dirección opuesta a la expresada por un acimut normal.

MAQUETA. Es la reproducción, a tamaño reducido, de un monumento, edificio, complejo industrial, parque, objeto y, en general, de cualquier cosa física. La maqueta, en ocasiones, llega a ser una verdadera obra de arte. Normalmente se utiliza la madera y el plástico, aunque también metales moldeables, barro, arcilla o plastilina. Es una actividad formativa, de gran interés en el Escultismo.

MARCHA. Acción de marchar, caminar, andar, viajar. En el Escultismo, es una actividad normal. Con ella se endurecen los pie-tiernos y se forja la resistencia de los muchachos. Las marchas por carretera deben ser realizadas con absoluta disciplina, dado el peligro que supone el tráfico rodado. En este sentido, se debe siempre caminar en fila, en sentido

contrario al de los vehículos, para verlos venir de frente; por la noche, quienes abran y cierren la marcha deben llevar luces. Las carreteras sólo se cruzarán en zonas con visibilidad suficiente, todos juntos y a la orden del Jefe de la Unidad, Equipo o Patrulla, según los casos.

MATEBELE. Tribu de Africa del Sur contra la que combatió B.P.

MÁXIMAS. Conjunto de expresiones que forman parte de la Espiritualidad de los Lobatos y que enmarcan su estilo y nivel. Por ejemplo: "El Lobato piensa primero en los demás".

MEDIO AMBIENTE. (Medio: elemento en que vive o se mueve una persona, animal o cosa. Ambiente: aplícase a cualquier fluido que está alrededor de un cuerpo). Se trata de una expresión relativamente moderna que complementa, por eliminación, las de "medio urbano" y "medio rural". En sentido amplio, el "medio ambiente" puede definirse como todas aquellas condiciones, circunstancias, cosas, fenómenos y fuerzas naturales que rodean a las personas. Así, forman parte del medio ambiente los animales de cualquier especie, los árboles, las plantas, las flores, los ríos, las aves, los peces, los mares, las montañas, la atmósfera, el aire, la lluvia,...

El Scout, que ve en la Naturaleza la obra de Dios; que protege a los animales y a las plantas y que es trabajador y limpio, no solo evita deteriorar el medio ambiente, sino que es activo en su mantenimiento.

Así, no ensucia y mantiene limpio el entorno en el que se mueve; es prudente al encender fuegos; no destruye la flora ni la fauna; evita utilizar productos dañinos, como los plásticos o ciertos "sprays" con derivados químicos lesivos para la capa de ozono; solo caza y pesca lo necesario para alimentarse en caso de necesidad y, en general, está siempre listo para ayudar a mantener la relación adecuada entre él y su entorno.

MEMORIA. Retener y recordar lo pasado, lo oído, lo visto y lo estudiado, es una cualidad que, de acuerdo con B.P., debe ser ejercitada por el/la Scout. "Un individuo que tiene buena memoria -afirma- se abre paso, porque hay infinidad de personas que no la tienen y ello se debe tan sólo a que no la ejercitaron. Una isla de coral está constituida por animales sumamente pequeños que se agrupan entre sí. Así, los conocimientos del hombre están constituidos por su observación de pequeños detalles que va colocando unos junto a otros en su cerebro, recordándolos después".

MENÚS. La alimentación equilibrada es una condición indispensable para poder mantenerse en forma durante una marcha o un Campamento. Con un poco de práctica en las diferentes formas de cocinar los alimentos, y en la elección de estos, se podrá conseguir la elaboración de diferentes menús, que satisfagan plenamente.

METEOROLOGÍA. El conocimiento del tiempo y una previsión próxima sobre el mismo, pueden ayudar a salvar situaciones críticas en un Campamento o marcha volante.

Siendo muchos los aspectos interesantes que deben pasar a formar parte de unas técnicas mínimas conocidas por los Scouts, en un anexo se informará en un futuro al respecto.

MÉTODO SCOUT. Es la forma de trabajar para optimizar y rentabilizar en el Escultismo el proceso educativo. La Constitución Scout Mundial contempla los siguientes puntos que constituyen el Método Educativo del Escultismo y que es una parte del Sistema de Programas de los Scouts. Publicado por A.S.D.E. en 1991:

La Promesa y Ley Scout;
la educación por la acción;
la vida en pequeños grupos, con la ayuda de adultos;

la asunción de responsabilidades;
la formación autogestionada;
unos programas progresivos y atrayentes;
la variedad y los centros de interés;
las actividades, principalmente al aire libre, y
el contacto con la Naturaleza.

METODOLOGÍA. Es, en el Escultismo, la manera concreta de desarrollar el Método Scout Básico, tal y como viene enunciado en la Constitución Scout Mundial. Determina las metas y actividades para cada Sección y edad, así como la forma de alcanzar dichas metas y objetivos.

Todas las metodologías concretan los siguientes puntos:

Ley y Promesa.
El camino Scout.
El modo de caminar.
La organización y funciones del pequeño grupo.
El papel del Educador Scout.

MISIÓN. Acción de enviar; poder que se da a una persona para desempeñar algún cometido. Es frecuente encontrar en la Historia personajes que se hicieron famosos porque recibieron "misiones" que cumplieron arriesgando, incluso, sus propias vidas.

El Scout, que, según el artículo primero de su Ley, "cifra su honor en ser digno de confianza", es capaz de llevar a cabo las misiones que le sean confiadas, como aquellos jóvenes que, según cuenta B.P. en "Escultismo para Muchachos", durante el sitio de Mafeking recibieron misiones de correo entre la ciudad y las posiciones militares y cumplieron heroicamente con su cometido.

En los Grupos Scouts que colaboran con su Parroquia es frecuente que el Párroco o el Consiliario envíen a los Scouters en "Misión", lo que supone encomendarles una gran responsabilidad, básicamente contribuir al desarrollo integral de los muchachos integrados en sus respectivas Unidades y, en sentido amplio, edificar la Comunidad; promover la libertad, la justicia y la paz, así como dar testimonio de su esperanza.

MOCHILA. Ver la voz "Macuto".

MOHWA. El árbol más viejo de la Selva, en el "Libro de las Selvas Vírgenes".

MONTAÑISMO. La montaña es uno de los espacios preferidos por los Scouts por sus características especiales, que permiten la práctica de diferentes deportes, como la escalada, la espeleología, el esquí, la acampada, la marcha y tantas otras actividades. Es un campo de acción extraordinario, pero duro y hostil, pues las fuerzas de la Naturaleza no pueden ser dominadas por el hombre. Por eso, en la montaña todo ha de estar supeditado a la seguridad.

MORGAN (JUEGO DE). Muy parecido al juego de Kim. Consiste en observar el escaparate de una tienda cualquiera durante unos instantes, apartarse después e intentar describir los objetos expuestos y su posición. Es muy útil, entre otras cosas, para desarrollar la memoria.

MORSE. (Samuel Finley Breese Morse). Pintor y físico estadounidense (1791/1872). Su afición a la ciencia le llevó a estudiar los fenómenos eléctricos y a concebir la posibilidad de utilizar la electricidad como medio de comunicación. En 1843 unió por telégrafo las ciudades de Washington y Baltimore. También inventó el alfabeto que lleva su nombre.

MOVIMIENTO. Por decisión del Fundador, el Escultismo es un Movimiento, no una organización. Movimiento es la denominación que se da al Escultismo para designar su capacidad de adaptación a los gustos de los muchachos y a los tiempos, en contraposición a lo estático e inmóvil. Según B.P., en "la dirección de nuestro Movimiento sólo hay dos puntos principales: somos una institución muy elástica y existe un espíritu de hermandad entre nosotros". Por ello se dice también que el Movimiento es una alegre fraternidad.

MOVIMIENTO SCOUT CATÓLICO. Ver "M.S.C."

MOWGLI. Protagonista del "Libro de la Selva" y modelo a seguir por los Lobatos. La máxima distinción en los Lobatos es la insignia Mowgli.

M.S.C. Movimiento Scout Católico. Uno de los tres miembros de la Federación de Escultismo de España, reconocido por la Organización Scout Mundial.

MUCHACHOS. Jóvenes, niños, mozos, adolescentes, personas y otras acepciones. Son el sujeto principal en el Escultismo, su pieza básica y maestra, la que merece toda la atención. Los muchachos son considerados como una fuerza excepcional y un gran desafío para el futuro; activos, protagonistas de su propio desarrollo y artífices de la renovación social. Entran en el Movimiento Scout, la Gran Fraternidad, en el tiempo de su crecimiento, que ha de realizarse en edad, en sabiduría y en gracia ante Dios y los hombres.

El Educador Scout, que les ayuda a descubrir su propio "yo" y a definir su propio "proyecto de vida", sabe que los muchachos están llenos de inquietudes, pero no ignora que perciben profundamente los valores de la justicia y de la paz, ni que sus corazones están abiertos a la amistad, a la fraternidad y a la solidaridad, siendo capaces de movilizarse en defensa del hombre en particular y de la Naturaleza en general.

Son, por tanto, la mejor tierra, tierra fértil, para que crezca esa vocación de servicio, basada en el amor a Dios y en el amor al prójimo, que está en la Promesa Scout y que es el fin último del hombre de carácter de B.P., de los Scouts, de todos aquellos a quienes el Fundador llamó "Caballeros de Dios" y "Jugadores del equipo de Dios".

MURAL. Cada Patrulla, Equipo, Seisena o Madriguera, debe tener su "rincón de Patrulla". Lo mínimo que debe tener cada pequeño grupo en su rincón es un mural, es decir, un tablero colgado en la pared donde se recojan y renueven periódicamente informaciones sobre las actividades del Equipo o Patrulla, así como su Lema y el dibujo del animal o tótem del pequeño grupo.

N

NATACIÓN. Es la práctica de este deporte, considerado como uno de los más completos que existen para el desarrollo equilibrado del cuerpo. Aparte de sus ventajas como ejercicio, es indispensable saber nadar para disfrutar del agua en cualquier situación y, al mismo tiempo, poder evitar los riesgos que la misma supone, así como ayudar a los demás en caso preciso. Todo Scout debe saber nadar.

Las principales técnicas de natación, son: saber flotar, braza, crawl y saber realizar un salvamento.

NATURALEZA. En el Escultismo, es el conjunto de las cosas, fenómenos y fuerzas que componen el universo. El estudio de la Naturaleza permite la mejor comprensión de Dios, su Creador, y revela su belleza, porque, como señala B.P., "el hombre que es ciego ante las bellezas de la Naturaleza ha perdido la mitad del placer de la vida". La vida al aire libre, en contacto directo con la Naturaleza, es un punto fundamental en la Metodología Scout y la clave de la atracción que supone el Escultismo para los muchachos.

NEOPRENO. Prenda isotérmica para practicar ciertos deportes. (Ver la voz "rafting").

NUDOS. Es una de las técnicas de más rancia solera en el Escultismo Mundial. Consiste en saber hacer nudos con cuerdas para luego aplicarlos en las actividades. Un nudo bien hecho responde siempre a la aplicación para el que ha sido hecho y puede deshacerse con facilidad. Todo Scout debe saber hacer nudos.

Los nudos más conocidos son los de empalme (rizo, vuelta de escota, pescador, carrick, ...). Nudos de amarre (presilla de alondra, leñador, ballestrinque, arnés de hombre, ...). Nudos de seguridad (corredizo, tensor, silla de bombero, as de guías simple y doble, ...). Nudos de evasión.

O

OBEDIENCIA. Es el fruto de la Libertad; en el mundo infrahumano no hay obediencia, sino sumisión. Sólo quien es libre puede obedecer. Pero la simple ejecución de una orden no es siempre moralmente positiva; por ello, se está obligado a obedecer sólo aquellas órdenes que no se salen del ámbito de la legítima competencia de la autoridad. En caso de duda, naturalmente, se debe conceder cierta presunción a favor de la autoridad.

En otro sentido, para que la obediencia pueda ser considerada una virtud es preciso que sea "iluminada y responsable", es decir, que sea la obediencia de una persona y no de un autómeta. Está, naturalmente, en la Ley Scout a través de su artículo 71: "El Scout es obediente y disciplinado y no hace nada a medias".

OBJETIVOS. Son las finalidades que se pretenden alcanzar con las acciones. Los Objetivos de Crecimiento Personal vienen como consecuencia de un Proyecto de Vida y de un Compromiso. (Ver las voces "Proyecto de Vida" y "Compromiso").

Los Objetivos de A.S.D.E., concretados en su Sistema de Programas, fueron aprobados en la II Conferencia Nacional, celebrada en octubre de 1991 y son:

ÁREA INTELECTUAL.

- __ Dotar de los recursos necesarios para que la evolución del pensamiento llegue a su pleno desarrollo.
- __ Desarrollar la capacidad crítica, traduciendo las aptitudes en actitudes en función de la escala de valores del Escultismo (Ley y Promesa).
- __ Desarrollar la creatividad, potenciando la imaginación y la capacidad de realización.
- __ Conseguir una coordinación psicomotriz correcta.
- __ Vincular el mundo de las ideas con el mundo real desarrollando el espíritu de aventura.
- __ Capacidad para su autoconocimiento y aceptación.

ÁREA SOCIAL.

- __ Promover la participación de la persona en programas de desarrollo comunitario.
- __ Promover la participación de la persona en programas de desarrollo del entorno.
- __ Fomentar su participación social.
- __ Educar en actitudes solidarias.
- __ Fomentar la capacidad de comunicación.
- __ Fomentar la participación supra comunitaria.
- __ Fomentar la igualdad de oportunidades entre todas las personas.
- __ Educar para la paz.

ÁREA ESPIRITUAL.

- __ Aprender a tomar decisiones por si mismo y ejercer el autocontrol.

- ___ Comprender y apreciar el mundo natural que le rodea.
- ___ Fomentar actitudes de cooperación.
- ___ Fomentar actitudes que ayuden a crear una sociedad más tolerante y sensible en base a unos valores de cooperación y servicio.
- ___ Aprender a ver a Dios en la naturaleza y en los demás (ver "Religión").
- ___ Estimular y ayudar en la búsqueda de lo trascendente para que la persona acepte el desafío de una respuesta personal (ver "Religión").

ÁREA FÍSICA.

- __ Potenciar al máximo el desarrollo y preparación física.
- __ Potenciar la utilización de los sentidos.
- __ Adquirir buenos hábitos de alimentación.
- __ Desarrollar hábitos de higiene.
- __ Adquirir un conocimiento del cuerpo y aceptación del mismo.
- __ Aprender a emplear el desarrollo físico como vehículo para el desarrollo social.
- __ Educar para la salud y para la sexualidad.

Estos objetivos se concretan en cada Rama adaptados en función de las edades de los muchachos. En el documento citado se recogen detalladamente los objetivos generales de las diferentes Ramas: Castores, Lobatos, Scouts, Escultas y Rovers.

OBSERVACIÓN. Acción y efecto de observar; ver, reparar; mirar y examinar atentamente. Un Scout no deja que nada se escape a su atención. Se necesita mucho tiempo para que un Pietierno llegue a adquirir tal hábito. Los Jefes deben incluir en la planificación de las actividades, tanto al aire libre como en los locales, juegos y situaciones que exijan practicar la atención, la observación y la deducción.

OFICINA MUNDIAL DE ESCULTISMO. Nombrada, desde el momento de su creación, Oficina Mundial, es uno de los tres órganos básicos de la Organización Mundial, con la Conferencia Mundial y el Comité Mundial. Básicamente realiza las funciones de secretaría del máximo organismo.

OPTIMISMO. Es virtud cuando es fruto del raciocinio. Lleva a ver en las cosas el aspecto más favorable y a confiar razonablemente en las propias capacidad y posibilidades. El optimista es una persona esencialmente positiva en la valoración de los demás está inclinado a confiar en ellos, de acontecimientos y de circunstancias. Afronta su futuro con esperanza; las dificultades y obstáculos, con fuerza, alegría y deportividad. En el Escultismo, y según el pensamiento de su Fundador, "el optimismo es una forma de coraje que da confianza a los demás y conduce al éxito".

ORACIÓN. La oración es la elevación del alma a Dios o la petición a Dios de bienes convenientes. La oración cristiana es una relación de comunión de los hijos de Dios con su Padre, con su Hijo Jesucristo y con el Espíritu Santo. Del

Espíritu Santo y de nuestro corazón brota la oración.

En el Escultismo, las oraciones son cortas; se expresan en el lenguaje más simple posible y se basan, de acuerdo con B.P., en las dos ideas siguientes: pedir protección moral, fuerza o consejo y agradecer a Dios las bendiciones y alegrías recibidas. Desde que la Palabra se hizo carne, la mejor oración es la acción en favor de los demás.

ORDEN. A los efectos de este diccionario, es la colocación de las cosas en el lugar que les corresponde. También un mandato que se debe obedecer y una regla para hacer las cosas.

La persona ordenada se comporta de acuerdo con las normas lógicas, tanto para la consecución de algún objetivo como para la ordenación de las cosas, en la distribución del tiempo y en la realización de sus actividades. La capacidad del hombre para dirigir su propia vida ha de estar en función de un proyecto ordenado. El Scout es ordenado.

ORGANIZACIÓN. Conjunto de órganos, disposiciones y servicios que regulan, controlan y dirigen el funcionamiento de una Asociación Scout.

Se dice que existe organización en una Unidad Scout cuando las actividades se deciden y desarrollan a través de las estructuras del Escultismo (Patrulla, Consejo de Empresa o Aventura, Corte de Honor y Consejo de Unidad) y están orientadas según la espiritualidad, el Método y los Objetivos del Escultismo.

ORGANIZACIONES INTERNACIONALES. Todas las organizaciones internacionales que existen en el mundo han sido constituidas para intentar dar solución a problemas y situaciones concretas. Cada una de ellas, además de sus propios fines, dispone de personal, normas y recursos propios, normalmente procedentes de los países integrados en las mismas. Entre las más conocidas pueden citarse Naciones Unidas (ONU); Organización Mundial de la Salud (OMS); UNICEF (para la defensa de los niños); UNESCO (para la defensa de la cultura); FAO (para luchar contra el hambre); OIPC-Interpol (Organización Internacional de Policía Criminal); Conferencia Scout Mundial (CSM); etcétera.

ORIENTACIÓN. Cuenta B.P. que, entre los indios Piel Roja, al hombre que podía orientarse se le denominaba "buscador de senderos", y era un gran honor recibir tal título. El Scout recibe formación suficiente para no perderse. Cuando marcha por lugares desconocidos, anota direcciones, utiliza mapas, hace uso de jalones y, por supuesto, conoce el manejo de la brújula, aunque también sabe encontrar el Norte sin ella.

P

PABELLÓN SCOUT MUNDIAL. Es igual a la Bandera Scout Mundial, y se usa en todas las actividades donde al menos participe una Sección.

PACIENCIA. Si la fortaleza nos hace soportar los males más extremos, la

paciencia nos lleva a soportar cualquier contratiempo y dificultad. De acuerdo con la tradición filosófica, "es la constancia valerosa que se opone al mal, y a pesar de lo que sufra -el hombre-no se deja dominar por él". Así, puede decirse que el paciente va haciéndose fuerte poco a poco, mientras que el fuerte sabe ser siempre paciente.

En la Biblia es la espera confiada en la intervención liberadora de Dios; paciencia cristiana quiere decir, así, perseverancia en la esperanza. Su opuesto es la ira. Es virtud necesaria para el Scout en general y especial para el Scouter, para el Jefe, por su condición de educador.

PADRES. Afirma B.P. que el primer paso hacia el éxito es conocer a cada muchacho de la Unidad; el segundo, conocer a sus padres, pedirles ideas y, más especialmente, interesarles en el Escultismo.

Paralelamente, aconseja: "Cuando visites a los padres, no llegues a ellos con la idea de impresionarlos con el valor del Escultismo; trata más bien de averiguar sus ideas respecto a la formación de sus hijos, lo que esperan del Escultismo y los defectos que le encuentran".

PAN DE CAZADOR. Es el pan fabricado por el propio scout utilizando los medios inmediatos que le ofrece la Naturaleza. ingredientes: una vaso grande de harina, un pellizco de sal, media cucharada de las de café de algún fermento o polvo de hornear ya preparado con levadura), agua potable. Material: un recipiente para amasar y un palo bien descortezado y raspado con el cuchillo que tenga unos tres cm. de espesor.

Cómo amasar: volcar la harina sobre el recipiente, añadir la sal y el fermento o levadura; revolverlo todo para que quede bien mezclado. Hacer luego un agujero en medio de esta mezcla, y verter suavemente en él un poco de agua, que se procurará mezclar bien con la masa, revolviendo con un palo o con el dedo hasta que quede totalmente absorbida.

Añadir luego un poco más de agua y continuar la mezcla, repitiendo esta operación hasta que toda la harina se haya convertido en una pasta, ni muy dura ni muy blanda, homogénea. A continuación, frotar las manos y el palo con harina, para que no se pegue la masa; estirar esta en forma de una larga salchicha, del espesor de un dedo, que se irá enrollando en forma de espiral bien abierta sobre el palo.

No queda más, entonces, que poner el palo sobre dos horquillas, a unos diez cm. de unas buenas brasas, que naturalmente se prepararon antes, y cuidar de darle vueltas, de vez en cuando, para que el pan quede bien cocido por todas partes.

PAÑOLETA. Triángulo isósceles de tela con los colores del Grupo, que se lleva arrollado por encima del cuello de la camisa del uniforme, con las puntas por delante. Los lados iguales deben tener 80 cm. Se lleva sujeto por un pasador, menos los Lobatos, que se hacen un nudo propio sobre él. El Scouter que ha conseguido la Insignia de Madera, puede utilizar una pañoleta singular, de color beige y con un rectángulo escocés en la punta trasera.

El pañuelo o pañoleta Scout tiene muchos usos según las necesidades que surjan en cada momento: socorrismo, señales, juegos, transporte de cosas, etc.

Cuando un Scout actúa de una manera inadecuada con respecto a la

Ley, puede tener que dejar la pañoleta durante un tiempo. En la Vela de Armas, la pañoleta, junto con las insignias de la Rama, suelen reposar sobre el altar durante toda la noche.

PAÑUELO SCOUT. Ver la voz "Pañoleta".

PARCELA. Lugar escogido y delimitado para instalarse la Patrulla cuando acampa. La parcela, siempre que es posible por la actividad que desarrolla la Patrulla, debe incluir construcciones que hagan más cómoda la vida al aire libre, al mismo tiempo que se constituye en taller de pionerismo. El cuidado de la parcela y su limpieza permanente es una obligación de todos los miembros del pequeño grupo.

En la parcela de una Patrulla no se puede entrar nada más que por la puerta de acceso a la misma, constituyendo un elemento de autodisciplina para el Equipo y para los demás Scouts de la Unidad.

PARTICIPACIÓN (FASE DE). Se da en forma cíclica en cada Rama o etapa educativa. En ella, el Scout asume plenamente su puesto en la Unidad y se enriquece con los procesos educativos correspondientes.

PASADOR. Llamado también "tocho" (ver esta voz). Sirve para ajustar las puntas del pañuelo Scout delante del pecho. Cuando un Scouter consigue la Insignia de Madera, tiene derecho a llevar un pasador especial de cuero trenzado. El pasador debe, en general, ser hecho a mano por el Scout y, siempre que es posible, a partir de elementos naturales, trabajados posteriormente por el muchacho.

PASO SCOUT. Muchas veces, cuando la Unidad que está en marcha tiene prisa, se practica un sistema que no cansa y permite acelerar significativamente. Consiste en correr 50 pasos y andar otros 50; con este ritmo los muchachos se recuperan al andar al paso y de nuevo vuelven a correr otro tramo, alternando durante el tiempo que sea preciso, sin riesgo de agotamiento o cansancio excesivo.

PATRONES DEL ESCULTISMO. Ver la expresión "Festividades Scouts".

PATRIOTISMO. Es amor a la Patria. Patriota, por tanto, es quien tiene amor a su Patria y procura todo su bien, le tributa el honor y el servicio debidos y está dispuesto a defender el conjunto de valores que representa. Forma parte de la Promesa y los Principios del Scout. "Mi país antes que mi persona" es el objetivo sugerido por B.P. a los Scouts.

Un joven demuestra que ama a su Patria, cuando:

- Cumple sus deberes cívicos.
- Es solidario ante catástrofes, defensa, incendios y otros estragos.
- Sirve a la Comunidad, según sus actitudes y posibilidades, a través del cumplimiento de sus deberes de estado (estudio, trabajo) y cuando, además, dedica una parte de su tiempo libre en servicios vocacionales (jóvenes, ancianos, enfermos,

alfabetización u otros).

PATRULLA. El funcionamiento en pequeños grupos es elemento consustancial al Escultismo. Patrulla es la denominación genérica del pequeño grupo, aunque con el transcurrir del tiempo este nombre ha quedado para la Rama Scout, tomando nombres distintos las demás Ramas: Escultas y Clan, Equipo; Lobatos, Seisena y Castores, Madriguera.

El pequeño grupo es la escuela del carácter del individuo; así, leemos en la "Guía para el Jefe de Tropa" que "los Guías de Patrulla adquieren práctica en responsabilidad y en las cualidades de liderazgo. Impulsa a los Scouts a subordinar el yo a los intereses del grupo y desarrolla en ellos los elementos de abnegación y dominio de sí mismos, involucrados en el espíritu de equipo, de cooperación y de buena camaradería". Cada Patrulla tiene un animal tótem, un lema y un grito, considerados dentro de sus tradiciones, que la distingue de las demás.

PATRULLERO. Scout que forma parte de una Patrulla.

PAZ. Concordia y buena correspondencia de los unos con los otros. También, virtud que pone sosiego en el ánimo. El primer paso hacia la paz, de acuerdo con B.P., consiste en adiestrar a las generaciones actuales para que en todo se guíen por un sentido de justicia absoluto y de benevolencia.

PEDAGOGÍA DEL PROYECTO. Permite que el Programa Educativo Scout se verifique a un mismo tiempo tanto en la progresión personal (superación de fases de progresión) como en la progresión comunitaria (resultado de las actividades que se realizan en conjunto) y de forma fusionada y paralela.

PERSEVERANCIA. Todo aquél que soporta el esfuerzo prolongado en el cumplimiento del deber y del bien o en la oposición al mal es perseverante. Si se empeña en superar no sólo la resistencia del tiempo, sino también las dificultades que surgen, se le llama constante.

Así, perseverancia define, en general, la constancia en los propósitos y empresas. Perseverancia y constancia configuran una fuerza del ánimo que, cuando permite superar serias dificultades, alcanza la más elevada virtud de la fortaleza. El Scout está especialmente llamado a ser perseverante y constante.

PERSONA. Solo el hombre y la mujer, entre todos los animales de la tierra, son "personas", sujetos conscientes y libres, centro y vértice de todo lo que existe. Todos tienen la misma dignidad, pues todos han sido creados a imagen y semejanza de Dios. Por eso, cualquier violación de la dignidad de la persona grita justicia y se configura ofensa a todos los hombres y al propio Dios.

El ser humano, a causa de su dignidad personal, es un valor en sí mismo y por sí mismo. La dignidad constituye el fundamento de la igualdad de todos los hombres entre sí y, también, la base de la participación y la solidaridad de los hombres entre sí.

El Scout respeta al otro como a sí mismo y hace lo mejor por él. Es, además, activo frente a todo lo que ataque a la dignidad del hombre, porque el efectivo reconocimiento de la misma exige el respeto, la defensa y la promoción de los derechos de la persona.

PIE-TIERNO. Siguiendo la tradición Scout, se llama así al aspirante a Scout. La denominación viene dada en razón de que un muchacho poco experimentado en las marchas y caminatas, sufre enseguida dificultades para caminar debido a lo poco curtidos que tiene los pies.

PHILIA. Vocablo griego que significa amistad. Se denominan de esta manera todo tipo de campamentos de Guías de Patrulla.

PIONERISMO. Conjunto de construcciones en las que solamente se emplean los materiales naturales, como madera. Un buen trabajo de pionerismo no utiliza clavos y sin embargo queda seguro y utilizable. Pionerismo es también una especialidad importante en la Rama Scout y una competencia.

PIONEROS. Es el nombre alternativo de la Rama Esculta (ver la voz "Esculta"). Suele aplicarse a todos los que marchan en vanguardia.

PISTA. Serie de señales que se colocan a lo largo de un recorrido para permitir a un muchacho o Patrulla que vaya detrás la siga y llegue a un lugar determinado. Existen una serie de signos convencionales conocidos en todas las partes del mundo.

Las pistas se utilizan para juegos de observación, pero también son usadas en las marchas y acampadas para permitir que los Scouts que tienen que realizar diferentes misiones, puedan encontrar la Base sin problemas (Ver las voces "Huellas", "Rastreo" y "Señales").

PLAN. Serie de previsiones en cuanto a acciones a desencadenar para conseguir un objetivo.

Plan Anual del GRUPO 284 . Los puntos que lo definen son:

- a) Marco general del Grupo (Proyecto Educativo, Reglamento Interno, Entidad Patrocinadora, Censo, Asamblea General, Implicación de las Familias, Equipo de Grupo: Coordinador, Secretario, Animador de la fe; Proceso de Evaluación del Plan Anual).
- b) Consejo de Grupo (Equipos de Unidades, Representantes de Unidades, Formación Interna, Titulaciones).
- c) Comité de Grupo (Tesorería, Relaciones Públicas, Vocalías de Unidades, Comisiones Especiales, Formación Interna).
- d) Programa Educativo (Objetivos Generales de las Unidades, Contenidos educativos de cada fase de progresión, Indicadores de evaluación de cada fase, Materiales de progresión de los Scouts, Metodología general, Marcos simbólicos de las Unidades, Instrumentos de seguimiento personal).
- e) Actividades del Programa Educativo (Actividades en el Local, Actividades exteriores, Actividades especiales o complementarias, Servicios a la Comunidad, Celebraciones, Campamentos, Actividades generales del Grupo y Actos con las Familias).
- f) Organización espacio-temporal (Comunicación interna, Hoja informativa, Locales y su distribución, Intendencia, Tienda Scout

del Grupo, Biblioteca, Materiales didácticos, Coberturas legales).
g) Relaciones con el Movimiento Scout (Participación en la Asociación: Asambleas, Consejos, Comisiones; Proyectos nacionales e internacionales, Información, Simbología).
h) Relaciones con la Comunidad (Imagen pública, Relaciones con las familias, Relaciones con grupos sociales, Relaciones con instituciones).

PLANIFICACIÓN. Preparar o hacer planes, en sentido amplio. Es actividad básica en el Escultismo, hasta el punto de que el propio Fundador aseguraba que "el hombre que no hace planes no progresa en la vida". Una de sus máximas más repetidas era la siguiente: "Planifica tu trabajo; luego, trabaja en tu plan".

PLANIFICAR. Una de las Fases del Proyecto ("Construcción del Dique", "Caza", "Aventura", "Empresa", "Descubierta-Acción")

PLANO. Es la representación gráfica, en una superficie normalmente plana, de un terreno, plaza, lugar, campamento o similar. Se denomina plano de nivel, en topografía, al paralelo al nivel del mar. En arquitectura, plano es la figura que forman sobre el terreno los cimientos de un edificio, o la sección horizontal de los diferentes pisos. Es muy conveniente que los Scouts sepan levantar planos, por lo que esta actividad debe de ser promocionada.

POTABILIZACIÓN. Ver la voz "agua".

PRIMEROS AUXILIOS. Desde el momento en que se produce un accidente o aparece una enfermedad aguda, hasta que puede ser prestada la necesaria asistencia médica, transcurre un período de tiempo crítico para el accidentado o enfermo. Para cubrir ese lapsus de tiempo, se imparten una serie de conocimientos y técnicas a personas altruistas para que sean capaces de prestar una asistencia de urgencia y efectuar traslados o evacuaciones de forma adecuada. Estos conocimientos y técnicas se conocen como Primeros Auxilios. Los Scouts, por razón de su propia esencia, deben ser preparados para que puedan prestar tan importantes servicios. (Ver las voces "Salvamento" y "Supervivencia").

Las diferentes técnicas necesarias para poder atender en un primer momento a personas lesionadas se recogen, aunque no de manera exhaustiva, en el anexo correspondiente.

PRINCIPIOS DE ESPIRITUALIDAD SCOUT. La Espiritualidad Scout consta de la Promesa, la Ley, las Virtudes, los Principios, el Lema y la B.A. Todo el Sistema define una jerarquía de valores. En este sentido, los Principios Scouts marcan orientaciones en la actuación de los muchachos en tres aspectos fundamentales: Creencia religiosa y coherencia con ella ("El Scout interioriza su fe y a ella somete su vida"), ciudadanía y patriotismo ("El Scout es buen ciudadano y se debe a su Patria") e integración en la familia, célula básica de la Sociedad ("El deber de un Scout comienza en su casa").

PRINCIPIOS GENERALES SCOUTS. El Escultismo cuenta con tres Principios:

Uno espiritual: El deber para con Dios;
otro social: El deber para con los demás, y
otro personal: El deber para consigo mismo.

Los Principios representan un código de conducta que todos los/las miembros del Movimiento deben observar. Por eso el Scout se adhiere a una Promesa y a una Ley, punto de origen para la formulación de los Principios éticos del Escultismo.

PROGRAMA. En el Escultismo, es la gama de actividades que se ofrecen al muchacho. Incluye las relativas al Sistema de Programas (ver esta voz) y otras diversas, como juegos, campamentos, cantos, navegación, jardinería y similares. Tiene, además, otras definiciones, como las siguientes:

Proyecto de lo que se piensa hacer en algún tema o materia.
Sistema y distribución de las materias a desarrollar en un curso.
Lista o exposición de las partes de que se han de componer ciertas cosas.

PROGRAMA DE RAMA. Tiene en cuenta los Objetivos y Contenidos Educativos correspondientes, así como el Proyecto Educativo, el Método Scout, el marco socio-cultural en el que se trabaja, las características de los muchachos, la estructura lógica de las partes de cada Contenido educativo y su funcionalidad. Los Contenidos, de acuerdo con el Sistema de Programas Educativos de A.S.D.E., pueden agruparse en Conceptos, Habilidades y Actitudes. El Programa de Rama se integra en el Programa Educativo del Grupo.

PROGRAMA EDUCATIVO DEL GRUPO SCOUT. Es el segundo de los tres niveles de definición que contempla el Documento "Sistema de Programas A.S.D.E."

Los elementos que sintetizan y racionalizan el funcionamiento del Grupo Scout como comunidad son:

- Proyecto Educativo (ver "Proyecto Educativo del Grupo").
- Programa Educativo.
- Plan Anual (ver "Plan Anual").
- Reglamento Interno (ver "Reglamento Interno").

Los elementos que definen el Programa Educativo de Grupo son:

- a) Redefinir los objetivos generales de la Unidad o Sección.
- b) Seleccionar y secuenciar los contenidos educativos de Unidad.
- c) Establecer los indicadores de progresión.
- d) Elaborar los materiales para la progresión personal.

PROGRESIÓN. B.P. afirmaba que "no sirve de nada permanecer inactivo. Una cosa o la otra, ya sea progresar o estancarse. Mejor progresemos y hagámoslo con una sonrisa en los labios".

Así, y como el fin del Escultismo es la formación integral de la persona, para alcanzarla se van proponiendo metas cada vez más complejas y adaptadas a las distintas edades. La progresión, que es personal y comunitaria,

está constituida, la primera, por las Fases y la segunda por el Proyecto. Las fases, que se dan de forma cíclica en cada Rama o etapa educativa con relación a la Programación Personal, son:

a) Integración / contacto.

En esta fase el Scout que proviene de la calle o de una etapa anterior (por ejemplo, Lobatos que pasan a Scouts) conoce los esquemas que rigen esa "microsociedad" que es la Sección o Unidad en la que se va a convivir.

b) Participación.

Donde el/la Scout asume plenamente su puesto en la Sección o Unidad y se enriquece de los procesos educativos, claves y básicos, definitorios de la Rama concreta.

c) Animación.

En esta fase se acentúa la capacidad dinamizadora de la persona poniendo en juego sus aptitudes al servicio de la Sección especialmente. Esta fase se solapa con el contacto de la siguiente Rama, evitando los vacíos.

Estas fases reciben diferentes denominaciones según las Ramas y existen distintas insignias para significar la consecución de una fase por el Scout. En los Scouts pueden ser las Clases; en los Escultas, la Investidura Esculta, Servicio y Animación; en los Lobatos, las Estrellas, etc.

PROMESA. Solemne compromiso personal, libre y voluntario, por el cual se acepta vivir según los principios enunciados en la Ley Scout y en la Ley de la Manada o de los Castores.

La Promesa debe ser hecha siempre después de una Vela de Armas, en la que el muchacho reflexione, primero en grupo y después a solas, sobre la trascendencia del paso que va a dar. (Ver la voz "Juramento").

PROMESA SCOUT. "Prometo por mi honor y con la ayuda de Dios, hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con Dios y mi Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout".

Las Ramas de Castores y Lobatos tienen sus Promesas debidamente adaptadas a la edad y comprensión de los adolescentes.

PROYECTO. Plan para la ejecución de una obra o trabajo. El Proyecto recibe diferentes nombres según las distintas Ramas: Construcción del Dique (Castores), Caza (Lobatos), Aventura (Scouts), Empresa (Escultas/Pioneros), Descubiertas y Acciones (Rovers/Compañeros).

La pedagogía del Proyecto permite que el Programa Educativo Scout se verifique a un mismo tiempo en la progresión personal (superación de fases de progresión) y en la progresión comunitaria (resultado de las actividades que se realizan en conjunto) de una forma fusionada y paralela.

El desarrollo de los distintos Proyectos de Unidad pueden no abarcar todo el calendario disponible y agotar otras posibilidades; no debe pretenderse que todo lo que se realice deba incluirse en un Proyecto concreto.

La pedagogía del Proyecto consta en todas las Ramas, salvando las particularidades, de seis fases:

- Idear.
- Elegir.
- Planificar.
- Realizar.
- Revisar.
- Celebrar.

PROYECTO EDUCATIVO DEL GRUPO. Los elementos que expresan el Proyecto Educativo del Grupo Scout son:

- Análisis del contexto y sus necesidades (ubicación, situación socio-económica y cultural, características de los/las muchachos/as).
- Características del Grupo (historia, entidad patrocinadora, concreción religiosa...).
- Opciones educativas básicas (redefinición del Proyecto Educativo de la Asociación).
- Metas de la Comunidad Scout (objetivos institucionales).
- Estructuras generales (Asamblea, Consejo de Grupo, Comité de Grupo, Secciones educativas, Comisiones...).
- Funciones, coordinación y núcleos de toma de decisión.
- Bienes patrimoniales.
- Mecanismo de revisión del Proyecto.
- Etcétera.

PROYECTO DE VIDA. El Escultismo es esencialmente un Proyecto de vida, tanto para los Scouters como para los muchachos, expresado a través de la Promesa y la Ley Scout, las Virtudes, los Principios, el Lema y la B.A.

Por proyecto de vida se entiende "el núcleo central de sí" formado por los valores (ver "Valores") en torno a los cuales va estructurándose la identidad de la persona. Tal núcleo manifiesta la cualidad de vida que la persona persigue como un bien necesario o en gran manera útil. El proyecto está constituido, en consecuencia, por el conjunto de cosas o realidades que son importantes para la persona, por sus valores o por su modo de vida.

Por otro lado, se presenta como una intuición que deja vislumbrar el desarrollo futuro, una hipótesis, un interrogante, una invitación, sobre todo un sentido que dar a la vida, un esbozo de res-puesta a los grandes interrogantes existenciales: ¿Por qué he venido al mundo?. ¿Qué sentido tiene la vida y la muerte?. ¿Cuál es el sentido del universo que me rodea?. ¿Saldremos adelante de las crisis que nos envuelven?.

El proyecto cumple una función triple:

- La primera, hacia el presente. El proyecto de vida es como el eje central, el punto de apoyo alrededor del cual la personalidad va construyéndose, estructurándose, como principio unificador de las propias aspiraciones.
- En segundo término, hacia el futuro. El proyecto de vida constituye una tensión dinámica hacia el futuro, pone de relieve las expectativas del porvenir, exige y ayuda a buscar una orientación que dar a la propia vida. Es una línea directriz, sin la cual no hay verdadero crecimiento. El proyecto de vida constituye

para el sujeto que lo vive un principio de autonomía y libertad interior, junto con el compromiso de llevar adelante su ejecución (tomado de "Proyecto de Vida", de José Sovereño).
El Proyecto de Vida se concreta a través del Compromiso personal, bien sea privado o público, y se desarrolla a través de objetivos de crecimiento personal.

PRUDENCIA. Es una virtud clave; el recto discernimiento de las acciones humanas que inclinan al hombre a portarse como tal, de modo que se humanice a sí mismo y a los demás, y busca el progreso de la misma persona prudente.

La obra de la prudencia es el "bien humano", pero se propone, al mismo tiempo, la bondad de la acción y el bien del que la realiza. No puede ir nunca en contra de la dignidad de la persona humana. Es un don de Dios ("A mí me pertenece la prudencia". Prov. 8,14), pero exige la contribución del esfuerzo personal previa la "educación en la prudencia", basada en la oración, los consejos y la propia experiencia. El Scout aspira a la prudencia y se esfuerza para merecer el don divino.

PUDOR. Entendido como sentimiento de recato y de vergüenza, especialmente en lo que se refiere a la esfera sexual, representa un elemento fundamental de la personalidad.

El pudor atañe a la relación del hombre consigo mismo, con los demás y con el mundo, de ahí su importancia ética y su valor. Para Masare, el pudor es una reserva de intimidad, de secreto, generador de fuerza espiritual y, como tal, sobre todo en los años de formación de la personalidad, "el baluarte más seguro de la vida moral".

La educación en el pudor ha de entenderse no como negación de corporeidad, sino como asunción completa de esta corporeidad en la personalidad.

PUENTE DE MONO. Se denomina así al procedimiento utilizado para salvar precipicios, despeñaderos, derrumbaderos o similares, utilizando dos cuerdas tendidas en paralelo a ambos lados de aquellos y utilizadas de forma singular, la inferior con los pies y la superior con las manos.

PUNTUALIDAD. Exactitud en la ejecución de las cosas; formalidad. En el Escultismo, de acuerdo con el proyecto original, debería ser una evaluación, no tanto de obediencia como del afán de llegar a tiempo para no perderse algo bueno. La puntualidad es absolutamente necesaria como muestra de respeto al tiempo de los demás y a la voluntad de hacer bien las cosas.

PUREZA. Una de las virtudes básicas del Scout. Supone proceder con desinterés, no condicionar ni poner restricción, excepción o plazo a todo aquello que se debe realizar. También, ser casto, puro en pensamientos, palabras y acciones, según exige la Ley Scout.

R

RACISMO. Ver la voz "xenofobia".

RAFT. Ver la voz "Rafting". Del inglés, embarcación, barca, transporte en barca.

RAFTING. Es un deporte que desciende directamente del piragüismo; se practica en contacto directo con la Naturaleza y consiste en descender por un río de aguas bravas sobre una pequeña embarcación, de 2 x 4 metros, llamada "raft". Esta especialidad deportiva nació en Canadá por los años 70 y deportistas franceses la introdujeron en Europa; llegó a España en 1987, año en el que se creó el primer club de "rafting". El equipo indispensable, además de la citada embarcación, consiste en una cuerda de seguridad; remo (utilizado por el "trainer"); casco; chaleco salvavidas; escaupines y traje de neopreno. Las maniobras más importantes se conocen por "circular"; "balance" y "rebufo" (ver estas voces).

RAID. Esta palabra, que se ha incorporado al lenguaje más común de los Scouts, viene a significar, de una manera general, marcha especialmente dura y con obstáculos de diferentes tipos. En su acepción original indicaba la marcha en línea recta desde un punto a otro, salvando los obstáculos con diferentes habilidades (raid francés). Se puede hablar también del raid a dos, como actividad concreta de una duración de 48 horas para las evaluaciones específicas de alguna fase en Escultas.

RAMAS. Cada una de las etapas en que está dividida la educación Scout y que corresponde a los diversos momentos de la vida de los jóvenes de ambos sexos. Son: Castores, Lobatos, Scouts, Escultas y Clan (Escuderos y Comunidad Rover).

RÁNGER. Ver la expresión "Scout (Rama)". Pre-adolescente de entre 12 y 14 años en la metodología SDF`81.

RASTREO. Según B.P., "el Escultismo, sin una actividad de rastreo, es como el pan con mantequilla sin el pan". Consiste en seguir una serie de huellas o señales, bien sean naturales o artificiales. Los Scouts realizan prácticas de rastreo. (Ver las voces "Huella", "Pistas", "Señales" e "Indicios").

REALIZAR. Una de las Fases del Proyecto ("Construcción del Dique", "Caza", "Aventura", "Empresa", "Descubierta-Acción")

REBUFO. Ver Rafting". Formación particular debida a un retroceso del agua hacia arriba. Crea una situación insegura para las personas que navegan.

RECOMPENSAS. Insignias concedidas para premiar servicios prestados al Escultismo. Pueden ser por servicio, constancia, gratitud, abnegación, mérito, servicios distinguidos y Piña de Plata, Nudo en ocho y Punta de Flecha.

RECTITUD. Calidad de justo; probidad; honradez. Es básica para el Scout.

REGLAMENTO. Colección ordenada de reglas o preceptos.

REGLAMENTO INTERNO DEL GRUPO 284.

El cuarto documento canalizador del Grupo Scout 284 es el Reglamento Interno, un documento normativo que, teniendo en cuenta los principios del Proyecto Educativo, define las estructuras organizativas, concreta las funciones, establece los temas económicos y otros, sin contravenir las normas de la Asociación Scout.

RELIGIÓN. Etimológicamente, conjunto de creencias acerca de la divinidad. B.P. asegura que todo Scout debe tener una religión, porque "un hombre no vale nada si no cree en Dios y obedece sus leyes". Para el Fundador se concreta de forma muy simple: amar y servir a Dios y amar y servir al prójimo. Cualquier Scout debe aspirar a ser un "jugador del equipo de Dios", porque, como decía B.P., la religión, Dios mismo, "es el factor fundamental implícito en el Escultismo y en el Guidismo".

El Documento "El Espíritu Scout: Símbolos y Celebraciones", hecho suyo por el Consejo Scout General, que llegó a recomendarlo, dice, entre otras cosas, que A.S.D.E. es una Asociación pluriconfesional, donde la mayoría de sus Grupos opta por la educación en la fe católica. Esta actitud religiosa católica se concreta, en el mismo documento, en distintos puntos, que están en línea con la recomendación del Fundador: "Aspiramos a la práctica del cristianismo en nuestra vida y conducta cotidiana y no simplemente a profesar la teología de los domingos" (B.P. en "Escultismo para Muchachos". 1951).

El hecho religioso es universal, porque el hombre es un ser religioso por naturaleza. El deseo de Dios está inscrito en el corazón del hombre, porque el hombre ha sido creado por Dios y para Dios, según San Agustín. Los cristianos nos identificamos y guiamos nuestro caminar en el mundo por nuestra fe religiosa, proclamada en el Credo, celebrada en la Liturgia, vivida en la práctica de los Mandamientos y en la oración.

REPRODUCCIÓN DE HUELLAS. Existen varias técnicas para la reproducción y recogida de huellas dejadas sobre el terreno por presión. La más común de todas ellas es la del vaciado en escayola. Es una actividad muy entretenida e instructiva, por lo que se fomenta en el Escultismo.

RESISTENCIA. De acuerdo con B.P. ("Escultismo para muchachos"), "para poder desempeñar todos los deberes y trabajos de un Scout hay que ser fuerte, sano y activo. Se requiere bastante ejercicio, tomar parte en juegos, carreras, caminatas, paseos en bicicleta y otras cosas por el estilo". "Si tienes la voluntad de llegar -añade posteriormente-, lo lograrás". La resistencia supone combate, lucha, aguante, brega, forcejeo y otras cualidades de este estilo que se suponen en el Scout. "Persevera y resolverás el problema", se lee en el libro básico citado, donde se dice además, claramente, que el éxito llega a los que resisten las dificultades. Es, realmente, una mezcla de coraje, paciencia y fortaleza.

RESPECTO. Como virtud, es la justa apreciación de las excelencias morales de

una persona y el acatamiento que por tal causa se le hace. El respeto a uno mismo y a los demás exige proceder de acuerdo con la condición y circunstancias de uno y otros, y siempre partiendo de la consideración y valoración de la dignidad de la persona humana. El Scout es esencialmente respetuoso.

RESPONSABILIDAD. Es, en general, la capacidad existente en toda persona de conocer y aceptar las consecuencias de un acto suyo, inteligente y libre, así como la relación de causalidad que une al autor con el acto que realice. La responsabilidad se exige solo a partir de la libertad y de la conciencia de una obligación.

"La mitad del valor de nuestra formación se obtiene -afirma B.P.- cargando responsabilidades sobre los hombros de los jóvenes". Para ello es indispensable que funcionen las estructuras del Escultismo, pensadas para que los muchachos se ejerciten en ser responsables y de verdad creadores y artífices de su propio progreso personal.

Los Scouters tienen reservado el derecho a vetar las resoluciones de los muchachos, pero en tanto en cuanto no vulneren ni los objetivos, ni la Espiritualidad Scout, ni la metodología, ni la disciplina, deberán intentar que aquellos se sientan responsables y copartícipes de las decisiones que se tomen para el funcionamiento de la Unidad o sección y, por supuesto, del Equipo o Patrulla.

REUNIÓN DE PATRULLA. Todos los pequeños grupos se reúnen periódicamente con el Jefe de Equipo o Guía, Seisenero o Jefe de Madriguera al frente. Esta actividad es trascendental y básica en el Escultismo.

En la reunión se pone en común la marcha del pequeño grupo, así como la respuesta de cada Scout a su compromiso y a sus responsabilidades. Además, se analiza la misión del Equipo o Patrulla en la Empresa o Aventura y se toman decisiones para seguir mejorando, apoyándose unos a otros.

REVISAR. Una de las Fases del Proyecto ("Construcción del Dique", "Caza", "Aventura", "Empresa", "Descubierta-Acción")

RIESGO. Es la proximidad o probabilidad de un daño. En la "Guía para el Jefe de Tropa" se lee: "Deploro la tendencia moderna de poner la seguridad ante todo. Una cierta cantidad de riesgo es necesaria para la vida; una cierta cantidad de práctica en correr riesgos es necesaria para la prolongación de la vida. Los Scouts deben estar preparados para enfrentarse a dificultades y peligros en la vida. Por lo tanto, no deseamos entregarles una formación demasiado benigna". El Scouter debe enseñar al muchacho a huir de la temeridad, es decir, a embarcarse en aventuras sin un previo análisis ponderado de los riesgos.

RINCÓN DE LA PATRULLA. Cuando no se dispone de espacio suficiente para que cada Patrulla o Equipo tenga su propio local, se aprovecha cada rincón del disponible para que las Patrullas coloquen su mural y sus símbolos.

RONDA SOLAR. Nombre que recibe el año o el curso en el Escultismo.

ROSA DE LOS VIENTOS. Bajo esta denominación se designa al círculo que tiene marcados los treinta y dos rumbos en que se divide la vuelta del horizonte. Unido a una o a un sistema de agujas imantadas, forma la parte móvil de los compases náuticos. Los puntos cardinales están en los extremos de dos diámetros perpendiculares e indicados con las letras N, S, E y W (west/oeste). Los diámetros determinan cuatro cuadrantes, denominados primero, segundo, tercero y cuarto.

ROVER. Muchacho perteneciente al Clan, la Rama Mayor del Escultismo. Los Rovers constituyen, en palabras de B.P., "una Hermandad del Aire Libre y del Servicio", y deben, según les orienta el Fundador, "encontrar vuestro camino por senderos placenteros, con un objetivo definido en mente y con una idea de las dificultades y peligros con los que podríais encontraros".

ROVERISMO. Ver la voz "Rover". Metodología Scout aplicada en la Rama Mayor del Escultismo, a jóvenes de diecisiete años en adelante. La expresión que caracteriza a esta Rama procede de B.P., "Remar su propia canoa", y el Lema que define la actitud de sus miembros ante la vida es "Servir", es decir, ser útiles a los demás y convertirse en buenos profesionales, solidarios en el desarrollo de la comunidad y responsables. Vale quien sirve.

ROVER-MOOT. Reunión de Rovers de distintas nacionalidades. La primera tuvo lugar en Suiza, en el año 1931.

S

SACHEM. Título indio que corresponde en el Escultismo, por reducción, generalmente al encargado del Fuego de Campamento.

SALIDA. Se emplea esta palabra para designar la excursión, marcha o día de campo que realiza cualquier Unidad Scout.

SALUD. Es el estado en el que se encuentra el ser orgánico cuando todas sus funciones se efectúan con normalidad. Un objetivo del Movimiento Scout, según se lee en el libro "Escultismo para Muchachos", es lograr que éstos "comprendan la importancia del cuidado personal y su responsabilidad para con su propia salud y fortaleza. Es un deber para consigo mismo, para su nación y para su Creador".

Los especialistas parecen coincidir en las denominadas "cinco reglas básicas de vida sana", que son las siguientes:

1. No fumar. Ya no existe ninguna duda acerca de la relación entre el consumo de tabaco y el desarrollo de enfermedades graves, como el cáncer de pulmón y algunas del corazón.
- 2.- Ser moderado en el consumo de alcohol.
- 3.- Hacer algo de ejercicio por lo menos en días alternos.
- 4.- Comer con sensatez. Es necesario una dieta equilibrada con

gran cantidad de fruta y verduras; no abusar de los alimentos grasos y del azúcar, pasteles y manjares dulces.

5.- Vigilar el peso. La persona excesivamente gruesa tiene una peor calidad de vida; los kilos de más dañan la salud en general.

SALUDO. (Ver "Seña"). Entre los Lobatos, consiste en estrechar la mano izquierda y levantar la mano derecha a la altura de la sien, con los dedos índice y corazón extendidos y abiertos y el pulgar sobre los otros dos. El saludo del Scout consiste en estrechar la mano izquierda, haciendo la seña con el brazo derecho. En los Castores se saluda levantando la mano derecha y doblando los dedos por la primera y segunda falange, en imitación del pie del castor.

SALVAMENTO. Acción y efecto de salvar o salvarse, es decir, librar a otro o a uno mismo de un riesgo o peligro. En el Escultismo, salvar uno la vida a otro u otros o salvar la propia vida por medio de técnicas de supervivencia. En todos los casos, el Scout debe de estar preparado. (Ver las voces "Primeros Auxilios" y "Supervivencia").

SCOUT. Palabra inglesa que, según B.P., define al soldado escogido por su inteligencia y su valor y a quien se le encarga, en tiempo de guerra, preceder al ejército para descubrir al enemigo y proporcionar al mando las informaciones de cuanto ha sabido ver.

Además de los Scouts de guerra hay los Scouts de paz, hombres y mujeres cuya labor exige las mismas habilidades (los tramperos, los colonos, los cazadores, los descubridores, los exploradores, los misioneros y tantos otros).

Los Scouts son capaces de encontrar siempre su camino, porque saben descubrir e interpretar las huellas, como también cuidar de su salud; son fuertes y osados, prontos a hacer frente al peligro y siempre dispuestos a prestarse auxilio mutuamente. "Están habituados a tener la vida en sus manos y a darla generosamente si el bien de su país hiciera preciso tal sacrificio".

La palabra también puede traducirse por Esculta, Escultismo, Escultista y Explorador. Se emplea, en general, para denominar todo lo que se refiere al Movimiento juvenil fundado por B.P. En especial, designa a cada uno de los miembros del mismo.

SCOUT (RAMA). Una de las cinco Ramas existentes en el Escultismo, integrada por muchachos/as de entre 12 y 14 años. (Ver la voz "Ránger").

SCOUTER. En el lenguaje universal del Movimiento Scout, se denomina así a todos los Jefes de Unidad, Ayudantes y Coordinadores.

SECCIÓN. En el Escultismo, se llama Sección a la Unidad de una Rama o Grupo. Cada Sección dispone de un nombre que la distingue del resto.

SECTOR. El Área (ver esta voz) está estructurada en Sectores para permitir un trabajo eficaz entre Grupos de la misma zona. Al frente de cada Sector hay un Coordinador de Sector.

SEEONE. La Manada de los Lobos en el "Libro de las Selvas Vírgenes".

SEONEE. Aldea del "Libro de la Selva" donde viven los hombres.

SEGUNDO. Llamado también Sub seisenero. En una Seisena de Lobatos, es el que sigue en autoridad al Jefe de la Seisena.

SEISENERO. Es un Lobato nombrado por el Consejo para que cuide de la Seisena. Sólo deben tener responsabilidades en la dirección y enseñanza bajo la supervisión directa del Jefe de Manada y sus Ayudantes.

SEISENA. Unidad de la Rama de Lobatos que consta de seis Lobatos, incluyendo al Seisenero y al Segundo de Seisena o Sub seisenero.

SEMÁFORO. Telégrafo óptico de las costas para establecer comunicación con los buques por medio de señales. El semáforo de banderas es un medio de comunicación por medio de señales, que se utiliza, básicamente, para transmitir mensajes de un buque a otro o entre personas situadas a corta distancia, utilizando banderas. Este sistema es utilizado por los scouts en todo tipo de actividades que requieran la posibilidad de comunicarse a distancia, pero con visibilidad entre las dos partes.

SENCILLEZ. Es virtud que supone naturalidad, ausencia de artificios, de ostentación, de adornos. Es ser uno mismo, de tal forma que los demás puedan conocernos y reconocernos, realmente, en nuestra singularidad.

SENTIDO COMÚN. Para B.P., "el sentido común es casi lo más útil y valioso que tienes en tu carácter". El sentido común es la facultad de juzgar razonablemente las cosas. No es incompatible con el asombro y la admiración; tampoco es sinónimo de inteligencia.

Cualquiera que sea el nivel intelectual de un individuo, puede ser equilibrado. El equilibrio puede estar, precisamente, en pensar: "Este es un problema para cuya resolución no estoy capacitado". El hombre equilibrado tiene los pies en la tierra.

SENTIDO DEL HUMOR. En el libro "Rema tu propia canoa", se lee: "El sentido del humor, es decir, el ser capaz de ver el lado divertido del momento, incluso en una situación peligrosa o desagradable, es el máximo valor para un hombre en su paso por la vida".

SEÑA. (Ver la voz "Saludo"). Es el saludo que consiste en colocar los dedos índice, corazón y anular de la mano derecha estirados y el pulgar sobre el meñique, todo ello con el brazo doblado en ángulo recto en el hombro y en el codo.

La simbología del saludo es la siguiente: los tres dedos estirados significan las tres Virtudes y los tres Principios Scouts; el dedo pulgar sobre el meñique, simboliza que el fuerte ayuda al débil.

SEÑALES. Se utiliza la palabra para designar pequeños detalles que pueden utilizarse como pistas y, también, para referirse a distintos medios de comunicación. Los Scouts conocen distintos procedimientos para transmitirse

órdenes e instrucciones. El señalamiento es, además de una necesidad, un juego muy divertido. Todo Scout debiera conocer alguno o varios procedimientos, especialmente transmitir señales con silbato, con la mano y por el procedimiento "Morse". (Ver las voces "Huella", "Pistas", "Rastreo" e "Indicios").

SERVICIO. Principal característica del Estilo Scout. Consiste en estar dispuesto en cualquier momento a ayudar al prójimo. Es, también, el Lema del Rover, que se prepara para servir a los demás, como el Lobato, el Scout y el Esculta.

SEXUALIDAD. De acuerdo con Haring, el hombre está profundamente marcado por la sexualidad, no solo en el cuerpo, sino también en su misma vida psíquica y espiritual. Las grandes religiones, filosofías y ciencias modernas se plantean la cuestión de su significado. La respuesta depende de la autocomprensión total que el hombre tiene de sí. El que yerra en las cuestiones fundamentales de antropología o de teología, tendrá una idea desacertada de la sexualidad.

Corresponde a Freud el descubrimiento de que la sexualidad es una realidad evolutiva, es decir, que va madurando conjuntamente con la persona. El ser humano, en efecto, se va remodelando por la influencia de factores psicoafectivos, culturales, éticos, sociales y morales que lo hacen madurar globalmente como persona, condicionando su propia identidad.

Influye también decisivamente en el desarrollo personal de los cristianos su sentido de la sexualidad humana, que está basado en que Dios es amor y en que inscribió en la humanidad del hombre y de la mujer, creándola a su imagen, la vocación y, por consiguiente, la capacidad y la responsabilidad del amor y de la comunión.

El impacto de tales factores y del sentido cristiano de la sexualidad es tan importante que los convierte en rectores de la conducta y del rol sexual. A partir de la pubertad, cuando se produce -en palabras de Silvan- el pico de la efervescencia hormonal, estas influencias cobran un protagonismo relevante y van configurando la persona, llevándola a la madurez o situándola en una dinámica de madurez.

En definitiva, la sexualidad no es un capítulo aparte de la persona, sino una realidad integral de la misma. Por ello, en el Escultismo se concede una importancia decisiva a este tema, máxime en momentos en los que el proceso coeducativo se ha generalizado. Así, se considera básico que los Scouters conozcan como se vive la sexualidad a las distintas edades y las realidades y problemas inherentes a cada una de ellas, además de, por supuesto, el Magisterio de la Iglesia en los grupos cristianos.

SHERE KHAN. El tigre del "Libro de la Selva". Danza que bailan los Lobatos.

SIEMPRE LISTO. Es una expresión básica del Escultismo que, de un modo general, indica la decisión de los Scouts de prepararse continuamente para poder ser útiles a los demás en cualquier circunstancia. Un aspecto fundamental es el ser capaz, a través de la educación sanitaria, de prestar primeros auxilios y socorrismo y también ser hábil para tener la información y práctica suficiente para bastarse uno a sí mismo en momentos de especial

dificultad. (Ver las voces "Primeros auxilios" y "Supervivencia").

SIGNO. Es una cosa que por su naturaleza o convencionalmente evoca en el entendimiento la idea de otra. Dicho de otra manera, es un signo material o estímulo sensible que representa algo y que percibe, conserva o transmite información.

SILENCIO. En el libro "Roverismo hacia el éxito" se afirma no sólo que "el hombre silencioso es el que hace cosas", sino que "es al hombre silencioso, el que sólo habla cuando tiene algo realmente importante que decir, a quienes ellos escuchan".

SÍMBOLO. Es la imagen, figura o divisa con que materialmente o de palabra se representa un concepto moral o intelectual, por alguna semejanza o correspondencia que el entendimiento percibe entre el concepto y la imagen. También se entiende por símbolo una relación convencional, de abstracción, entre estímulo y su significado. Se utilizan mucho en el Escultismo.

SIMBOLOGÍA SCOUT. Básicamente la simbología scout responde a los fines educativos propios del Escultismo; están en consonancia con algún elemento del Método Scout; es diferenciadora, explícita y eficaz; también identificadora, renovable y adaptable. Forman parte de la simbología scout el emblema, las enseñas, insignias de progresión y el uniforme, entre otros símbolos.

SINCERIDAD. Se funda en la verdad y en la sencillez. Es un modo de expresarse libre de fingimiento. En la persona sincera no hay doblez. El Scout manifiesta, si es conveniente, a la persona idónea y en el momento adecuado, lo que ha hecho, lo que ha visto, lo que piensa o lo que siente, con claridad y respeto a la situación personal o a la de los demás.

SISTEMA DE PATRULLAS. Ver la voz "Patrullas".

SISTEMA DE PROGRAMAS A.S.D.E. Con este título ha sido publicado un Documento, aprobado por la II Conferencia Scout Nacional. Es un proyecto de acción en el que se exponen, con un orden coherente, los objetivos educativos ("Para qué educar"), los contenidos Scouts ("Qué educar"), la secuencia de unos y otros ("Cuando hacerlo") y la metodología a seguir ("Cómo educar"). También, el qué-cómo-cuando evaluar o grado de consecución de lo que se pretendía. El Programa Educativo constituye el eje de toda actividad en el Escultismo.

Los elementos básicos del Sistema de Programas Scouts son: Objetivos, Contenido, Metodología y Evaluación (ver las voces correspondientes). El propio Sistema se define y concreta progresivamente en tres niveles:

Primer nivel. Los Programas Educativos de la Asociación.

Segundo nivel. El Programa Educativo del Grupo Scout.

Tercer nivel. La Programación de Unidad o Sección.

S.L.P.S. Abreviatura del lema de los Scouters: "Siempre Listo para Servir".

SOBRIEDAD. Básicamente exige templanza y moderación en el comer y beber, pero también, por extensión, en otras muchas cosas, sobre todo en el área del consumo. El Scout, por ser económico, es sobrio.

SOCIABILIDAD. Una persona sociable está naturalmente inclinada al trato social. Aprovecha y crea los cauces adecuados para relacionarse con personas y grupos, comunicándose con unas y otros a partir de lo que son, de lo que piensan, de lo que sienten o de lo que representan. Impregna esta virtud toda la Espiritualidad Scout. La persona sociable tiende a ser tolerante, virtud indispensable para la convivencia.

STALKING. Arte de pasar desapercibido en la Naturaleza, de observar sin ser visto. En el Escultismo existen gran variedad de juegos de este tipo.

SUERTE. Afirma B.P. que "lo que comúnmente llamamos suerte es, en realidad y en gran medida, el poder captar el momento en que llegó tu oportunidad, cogerla y no soltarla.

Demasiados jovencitos se sientan a esperar que la suerte vaya hacia ellos y luego se lamentan porque nunca lo hace".

SUPERVIVENCIA. Existen situaciones en las que mantenerse con vida resulta muy difícil. Para tener alguna posibilidad de éxito, es necesario proceder con método. Las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos, en su conocido Manual, resumen dicho método en frases muy concretas: "Hazte cargo de la situación"; "No tengas prisa indebida"; "Recuerda donde estás"; "Domina el miedo y el pánico"; "Improvisa"; "Aprecia tu vida"; "Imita a los indígenas" y "Aprende las técnicas básicas". El Escultismo es una buena escuela. (Ver las voces "Primeros auxilios" y "Salvamento").

T

TABACO. Planta de las solanáceas, de hojas alternas, grandes, lanceoladas y glutinosas, que se usan para fumar. Toda la planta tiene olor fuerte y es narcótica. Causa, en los fumadores, dependencia emocional fuerte, dependencia física leve y tolerancia variable. Dada la realidad del daño a la salud que hace el consumo de tabaco, es importante que se inculque en los Scouts la conveniencia de no fumar. Por otro lado, los Scouters no deben fumar en presencia de los muchachos/as de sus Unidades.

B.P. afirma, en el "Manual del Lobato", que "Tu descubrirás que los scouts más verdaderos no fuman". (Ver la voz "Droga").

TABAQUI. El chacal de "El Libro de la Selva", adulador de Shere Khan. Danza que realizan los Lobatos.

TALENTO. Ver la voz "Ingenio".

TALLER. El aprendizaje de las diferentes especialidades Scouts puede, muchas veces, desarrollarse a través de talleres, que son un procedimiento pedagógico donde los muchachos aprenden haciendo. Para la impartición del taller, uno o más monitores que conocen a fondo la especialidad a transmitir disponen los elementos necesarios para que, según van explicando los diferentes procesos, los muchachos los practiquen.

TALONAMIENTO DE PASO. Es uno de los procedimientos que permiten calcular la media de la distancia recorrida en cada paso. Consiste en medir una distancia entre dos puntos (normalmente de 100 a 500 mt.), recorrerla al paso normal, contar el número de pasos dados y resolver una sencilla regla de tres, dividiendo los metros entre los pasos.

TEATRO. En la acepción que interesa a efectos de este diccionario, es el arte de componer obras dramáticas o de representarlas. La representación teatral, como forma de expresión, es muy valorada en el Escultismo como pedagogía activa, pues desarrolla el ingenio, la imitación, la dicción y la imaginación, acostumbra al muchacho/a a hablar en público y a superar la timidez e incide, por todo ello, en la formación del carácter.

TÉCNICAS SCOUTS. Son, con carácter amplio, el conjunto de habilidades, destrezas, artes, conocimientos, capacidades o aptitudes de los Scouts que, utilizadas en los momentos adecuados, solucionan problemas y permiten superar dificultades; facilitan las actividades al aire libre y en contacto con la Naturaleza y, en fin, permiten servir a los demás de la mejor forma posible.

TEEPEE. Ver la voz "Fogata". Tienda india. En ella se celebraba la solemne "Fogata del Consejo".

TESTIMONIO PERSONAL. Es sinónimo de "ejemplo", esto es, "acción de uno que puede mover a otros a imitarla" o, más exactamente, "excitar con las propias obras la imitación de los demás".

En el Escultismo se admite que, de acuerdo con la enseñanza del Fundador, "la formación por el ejemplo es la mejor formación", y esta singularidad de nuestra Escuela al Aire Libre es hoy, si cabe, más válida que en otros tiempos porque el hombre moderno, el hombre de hoy, cree más a los testigos que a los maestros; más en la experiencia que en la doctrina; más en la vida y los hechos que en la mera teoría. Por ello el Scouter, el Jefe, el Educador, ha de ser un hombre/mujer fiel a su Promesa y al Estilo Scout.

TERRARIUM. Utilizado para observar animales pequeños, consiste en una caja rectangular en cuyo fondo se coloca una cubierta de cinc. Dos de sus lados son de vidrio y los otros dos, abiertos para facilitar la circulación de aire, están protegidos por tela metálica especial para mosquitero. La parte superior ha de estar montada de modo que pueda abrirse como una tapadera. Pueden ser secos o húmedos, según el animal a observar.

TIENDA DE CAMPAÑA. Es un elemento esencial de acampada o Campamento. El avance de la técnica ha puesto al servicio del campismo distinto tipo de modelos, con pesos muy aceptables y, también preparados para

diferentes usos, en función del lugar y época de acampada.

Sugerencias: No acampar nunca sin "suelo" (aislante), pues dormir sin este aditamento es peligroso. No debe montarse nunca en terreno privado, sin el permiso correspondiente. Buscar un terreno lo más seco posible. Para evitar el rocío de las mañanas, acampar dentro de un bosque, evitando así llevarse la tienda húmeda al partir de madrugada (una tienda que se ha plegado húmeda y se vuelve a montar enseguida, dejará traspasar la lluvia mientras no se seque completamente).

Consejos para dormir bien: En "Escultismo para Muchachos", Fogata novena, B.P. da consejos muy útiles, entre otros, hacer un pequeño agujero en el suelo para encajar en él el hueso de la cadera. Airear todos los días el saco de dormir. En una marcha volante, se puede hacer un lecho de hojas secas, rastrojos o agujas de pino, extendidas bajo el saco de dormir, aunque no debe hacerse en Campamento, porque coge humedad y ensucia el terreno.

Otros consejos: B.P. sugiere cavar una pequeña fosa de 10 cm. de profundidad alrededor de la tienda para que no entre agua en ella. Otros consejos serían utilizar piquetas de metal; proteger con pintura antioxidante la parte que va metida en tierra; hacer visible la cabeza de la piqueta por la noche, con una capa de pintura blanca o reflectante.

TIROLINA. Se denomina de esta manera al procedimiento utilizado para salvar un precipicio, despeñadero, derrumbadero o similar, utilizando una sola cuerda tendida entre las dos partes y utilizada de forma peculiar.

TOCHO. Nombre dado en algunos lugares al pasador del pañuelo Scout.

TOLERANCIA. Respeto y consideración hacia las opiniones ajenas. En una sociedad plural, donde existen muchas maneras de entender la vida, la tolerancia es fundamental para poder convivir pacíficamente. El límite de los derechos de una persona está donde comienzan los de la otra. En esta línea, B.P. aseguraba que todos tienen derecho a tener una opinión, pero que esta debe tener un límite en alguna parte.

TORMENTA DE IDEAS. Es una expresión coloquial, originaria de Norteamérica ("brainstorming"), con la que se designa a una "puesta en común" clásica, en la que cada participante en la reunión expone, sin inhibiciones, sus ideas para afrontar la solución del problema a debate. Es una fórmula tradicional en el Escultismo, donde la participación de todos y cada uno de los muchachos/as es indispensable.

TÓTEM. Animal símbolo que suelen elegir las Patrullas Scouts y las Seisenas de Lobatos y del que se ponen de manifiesto sus cualidades instintivas para que sirvan de acicate a los muchachos para desarrollar sus correspondientes capacidades naturales.

TRABAJO. "El trabajo...; ese es el secreto de mantenerse joven", afirma B.P., quien añade: "El trabajo, lejos de matar al hombre, es el elixir de la vida". Si trabajas con amor, ¿qué diferencia!. "Haz que tu ambición no sea cuanto puedes obtener de tu trabajo, sino cuanto puedes aportar con él", se lee en "Roverismo hacia el éxito", libro en el que el Fundador canta la maravilla de ser

cada uno lo que es y de hacer cada uno lo que debe de hacer: "Si eres un tarugo cuadrado, sirves para hacer un orificio cuadrado; no te conformes hasta que llegues a hacerlo".

TRACKÓDROMO. Superficie plana sobre la que se imprimen distinto tipo de huellas para su estudio por los muchachos.

TRADICIÓN. Conjunto de usos y costumbres de una Unidad Scout cualquiera que se transmiten, a través del tiempo, de unos muchachos a otros.

TRAMPAS. Son artificios para cazar. El Escultismo es una gran escuela de supervivencia, en la que los muchachos/as aprenden no solo a improvisar anzuelos, palangres, redes, cañas e incluso cebos, que les permiten practicar la pesca y alimentarse del producto de tal actividad, sino cazar por medio de trampas fabricadas por ellos mismos e instaladas en los lugares adecuados.

La trampa básica es el lazo perpendicular a una madriguera o una pista, pero son comunes, además, las trampas de muelle (aptas para senderos o pistas de animales); de muelle con cebo; de muelle con lanza (apta para atrapar mamíferos) y la simple (piedra o madero pesado sobre un disparador en forma de 4).

TREKKING. Del inglés, "trek" (viajar, hacer una larga caminata); "trekker" (caminante, excursionista). En medios deportivos, tipo de botas ligeras y con mucha adherencia. Básicamente para practicar el descenso de los ríos (ver esta expresión).

TROPA. Unidad de la Rama Scout.

U

ULTIMO MENSAJE. Encontrado entre los papeles de B.P. después de su muerte, acaecida el 8 de enero de 1941.

UNIDAD/SECCIÓN. Conjunto de muchachos integrados en un grupo a cuyo frente, como Jefe y Ayudantes, hay varios Scouts. Según B.P., la Unidad Scout no debe pasar de 32 muchachos, aunque su recomendación es de 15. La unidad está compuesta de Patrullas o Equipos de seis a ocho muchachos, y forma parte de la Rama correspondiente y del Grupo Scout. Este término define también a la Sección Esculta (Unidad Esculta).

UNIFORME. Es un medio educativo; el signo de la pertenencia al Movimiento Scout y el testimonio de un estilo de vida. La gente, al ver a un Scout uniformado, sabe que está en presencia de un muchacho cortés, disciplinado, servicial, en el que se puede confiar y que está preparado para ayudar a los demás sin buscar nada a cambio.

V

VALOR. Es una cualidad moral que mueve a acometer resueltamente grandes empresas y a arrostrar sin miedo los peligros. Afirma B.P. que pocos son los hombres que nacen valientes, pero todos pueden adquirir valor si se lo proponen. Es virtud muy apreciada en el Escultismo, al mismo nivel que la obediencia y la disciplina.

VALORES. Se entiende por valores los contenidos valiosos de las cosas, de las personas y de los sentimientos (ver "Proyecto de vida"). Un valor es, ante todo, algo apreciable y amable; es siempre un bien. La salud, lo fuerte, lo noble, lo justo, lo bello, lo sagrado, son valores que merecen la estima y el amor.

El universo de los valores se ordena jerárquicamente según el servicio que prestan al perfeccionamiento del hombre y al desarrollo de la persona. La esfera más amplia está constituida por los valores religiosos, morales y espirituales, seguidos por los valores sociales y políticos. Después hay que contemplar los valores vitales, como la salud y otros. Al final, los valores económicos y materiales, que están al servicio de la configuración externa de la vida.

VELA DE ARMAS. Celebración previa que debe realizar todo aquél que va a pronunciar su Promesa Scout; es un tiempo de meditación personal que, normalmente, se lleva a cabo en una ermita. El muchacho deposita sobre el altar los símbolos Scouts: pañuelo, insignias, pasador y otros. Tiene lugar de noche y debe iniciarse con una reflexión del Consiliario o, en su defecto, del Jefe de la Unidad.

VELADA. Actividad artístico-formativa que se realiza en salidas, campamentos y reuniones. Consta de lecturas, representaciones, cantos y discursos. Suele terminar con una lectura de la Palabra de Dios u oración.

VIDA. Es el estado de actividad de los seres orgánicos. En el Escultismo se aprende que vale la pena vivirla; que es demasiado corta, por lo que es esencial hacer "ahora" lo posible para mejorar el mundo y no dejarlo para mañana; que no vale la pena perder el tiempo discutiendo y que, en línea paralela y positiva, exige compartir con los demás lo que se tiene y conoce. B.P. escribió que "siempre me ha parecido absurdo que cuando un hombre muere deba llevarse consigo todo el conocimiento que ha obtenido durante toda su vida".

VIEJO LOBO. Adulto que asume el papel del personaje del mismo nombre en "El libro de la selva": dirigir a la manada.

VIRGEN DEL CAMINO. Advocación de la Madre de Dios especialmente elegida como Patrona en algunos Grupos Scouts.

VIRTUDES. Las básicas para el Scout son tres: Lealtad, Abnegación y Pureza (ver estas voces).

VÍTORES. Ver la voz "Gritos".

VIVAC. Consiste en pasar la noche al aire libre, lo más cómodamente posible, sin usar tienda de campaña y empleando, para protegerse de la inclemencia del tiempo, sólo medios naturales, como ramas, troncos y piedras.

W

WADE. Palabra inglesa que significa vadear, atravesar. Figuradamente, abrirse camino con dificultades. En el Escultismo suele utilizarse para definir una marcha o un raid por lugares difíciles.

WAINGUNGA. Río de la selva en el "Libro de las Selvas Vírgenes".

WONTOLA. Lobo solitario, que no forma parte de ninguna manada, en la obra de Kipling.

WOODCRAFT. Destreza o habilidad para vivir en plena Naturaleza.

X

XENOFOBIA. Literalmente, odio u hostilidad hacia los extranjeros. El respeto y la defensa de las diferencias por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social, está contenido no solo en la legislación española vigente, sino en la internacional, como, por ejemplo, en la Declaración Universal de los Derechos Humanos o en la "Pacem in Terris".

El Scout, que es amigo de todos y hermano de los demás Scouts, no solo rechaza las manifestaciones xenófobas, sean del tipo que fueren, sino que es activo frente a ellas.

Z

ZAHERIR. Literalmente, mortificar con expresiones y frases a otro. El Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scouts. Por tanto, nunca mortifica a otra persona y si reprende es después de un proceso de reflexión, a solas con el interesado y siempre para ayudarle a su desarrollo.

ZULÚ. Tribu (idioma y persona) indígena africana contra la que combatió B.P. en 1887.

Cualquier sugerencia o comentario enviarla a:
scouts284madrid@arrakis.es