

Capítulo III: Vida de Campamento

Fogata N° 9:

Campamentos



Baden Powell y Silveira



"Algunas personas hablan de penalidades en campamento. Pues bien, un Pie Tierno puede pasarlo mal en el campamento y encontrarlo incómodo; pero un Scout antiguo no lo pasa mal allí; sabe lo que hay que hacer para estar cómodo. Si no cuenta con una tienda, no se sienta a firitar y gruñir, sino que se construye un refugio o choza. Escoge el lugar apropiado, para que en caso de lluvia o tormenta no se le inunde. Enseguida enciende un buen fuego y se construye una buena cama con helechos y paja.

Un viejo Scout cuenta con multitud de recursos. Siempre encuentra cómo salir de cualquier dificultad o incomodidad. "

Terreno

Cuando se va de campamento, lo primero que hay que hacer es decidir el lugar en que se va a establecer y qué clase de campamento va a ser.

Mientras más cerca se encuentre de vuestras casas, menos serán los gastos de viaje. Para mí, el mejor lugar para un campamento es cerca de un bosque, donde le den a uno permiso de cortar leña y construir chozas. Por tanto, si sabéis de algún vecino que os quiera prestar un rincón de su bosque, he aquí vuestra oportunidad. Hay que recordar que en los bosques el suelo es húmedo y que los árboles siguen goteando durante algún tiempo después que ha cesado la lluvia. Si encontráis una choza impermeable, ya no tendréis necesidad de tienda. La villa del mar también proporciona buenos terrenos para acampar, siempre y cuando haya manera de conseguir botes y un lugar para nadar. Alguna vez podréis conseguir una caseta de botes en que vivir, pero no olvidéis que hay necesidad de contar con agua potable y leña.

También podréis ir a las montañas, páramos o ríos, y conseguir permiso de construir ahí vuestro campamento.

Al escoger el sitio para el campamento hay que pensar en lo que será éste en caso de que el tiempo se vuelva lluvioso y ventoso. Escoged, pues, el lugar más seco y más abrigado, a la vez que el más cercano al agua. Recordad que una buena fuente de agua es de la mayor importancia y aseguraos de que el agua para beber sea potable.

Campamentos volantes

Muchos Scouts prefieren un campamento ambulante a uno fijo o permanente.

Por supuesto que es más divertido el campamento ambulante que el permanente, pues se goza del constante cambio de paisaje, pero para esto se necesita contar con buen tiempo.

Al proyectar vuestra excursión, lo primero que debéis hacer es seleccionar la parte del país que vais a recorrer, marcando en el mapa los lugares donde vais a pernoctar. Encontraréis que más o menos ocho kilómetros son los que podréis caminar diariamente.

Quizá os conviniera construirsos un carromato para llevar vuestra tienda, mantas, sábanas, impermeables, etc.

Al final de cada día tendréis que conseguir permiso de algún granjero para levantar vuestra tienda en su terreno, o para dormir en su granero, especialmente si el tiempo es lluvioso.

Carpas o tiendas de campaña

Antes de decidir sobre la tienda que vais a adquirir, tendréis que pensar sobre si la vais a utilizar en un campamento fijo o en uno ambulante.

Para campamento permanente prefiero la que usan los exploradores, llamada tienda de caballete o de paredes. Es la mejor respecto a comodidad y para hacer que el campamento se vea arreglado. Si tiene sobre-toldo, será realmente impermeable, aún en caso de que toque uno el techo por dentro; además, aquél la conservará fresca bajo un sol ardiente, y caliente en tiempo de frío.

Las tiendas Scouts más pequeñas dan buen servicio en campamento, si se cuenta con dos o más para cada patrulla. Podréis fabricar vuestra propia tienda durante el invierno y esto será, quizá, lo mejor, ya que así os saldrá más barata. Y si mientras la construís hacéis una o dos más, las podréis vender y obtener una buena utilidad.



La tienda de caballete o de paredes es uno de los modelos favoritos de los exploradores en todas partes del mundo.

Donde el costo de las tiendas hace prohibitivo comprarlas, recordad que tal vez se pueden alquilar tiendas usadas, a precio razonable, por una semana o más.

Equipo de campamento

El siguiente punto que hay que tomar en consideración es el equipo, es decir, lo que váis a necesitar para cocinar, recipientes, herramientas, y otras cosas por el estilo. He aquí una lista aproximada de las cosas que son útiles en un campamento permanente, pero no todas serán necesarias en un campamento de vivac o ambulante.

Para la tienda

Cubo (balde), linterna y velas, fósforos, mazo, jofaina, pala, hacha, rollo de cuerda, banderín de patrulla, correa para colgar cosas del palo de la tienda.

Para la cocina

Cacerola u olla, sartén, marmita, parrilla, fósforos, cubo (balde), cuchillo de carnicero, cucharón, trapos para secar, bolsas para las patatas, etc.

Para cada Scout.

Manta impermeable, dos mantas, cuerda para amarrarlas, colchón de paja (para hacerlo en el campamento, se requiere saco de lona y paja), bolsas para raciones. Debe contarse con suficientes bolsas de dormir, o mantas, para que cada Scout tenga su cama aparte.

Equipo personal

Cada Scout necesita: uniforme Scout completo incluyendo sombrero; pijamas o ropa para cambiarse en la noche.

"Sweater" o "Pullover"	Útiles para remendar
Impermeable	Platos, taza y cubilete
Zapatos extra	Cuchillo, tenedor y cuchara
Traje de baño	Fósforos
Toalla	Mochila

Pañuelos, jabón, cepillo de dientes; todo esto en una bolsa.

Un viejo acampador siempre lleva consigo al campamento tres o cuatro bolsitas de género para sus provisiones. Por supuesto, él mismo se las fabrica con anticipación.

La bolsa de ración no necesita ser más grande de quince centímetros de largo, por siete y medio de ancho. Llevará una jareta para poder cerrarla.

Cuando estéis fabricando estas bolsas, podéis hacer una o dos más grandes para guardar en ellas cosas sueltas, tales como cordones, botones, agujas, tijeras y otras cosas por el estilo.

Yo uso bolsas de género para poner en ellas mis botas, de tal manera que no ensucien las cosas junto a las que van empacadas.

Alimentos

Si se usa carne fresca, hay que cerciorarse de que realmente es fresca. También hay que recordar que los huevos, el arroz y el potaje (gachas) se conservan mejor. La fruta es fácil de cocer y sabrosa de comer. El chocolate es muy útil en el campamento y en las marchas.

Un buen pan de campamento es el que la mayoría de los cazadores bóers y sudafricanos comen, llamado "galleta". Las galletas son fáciles de hacer. Se compra en la panadería a mitad de precio un pan viejo y se corta en rebanadas gruesas o en trozos cuadrados, que se cuecen en la estufa o se tuestan en un buen fuego, hasta que están bien duros. Suplen muy bien al pan. El pan blando, con facilidad se moja, se agria y se hace viejo en el campamento.

Construyendo el campamento

En un campamento Scout no se colocan las tiendas en fila, o formando calle, como se hace en un campamento militar, sino que se colocan por patrullas, constituyendo unidades separadas unas de otras, cincuenta o cien metros, según el espacio de que se disponga y constituyendo un gran círculo alrededor de la tienda del Jefe de Tropa, la que con la fogata y el asta de la bandera se hallan generalmente en el centro.

Armado de tiendas

Una vez escogido el lugar del campamento, hay que armar las tiendas cuidando de que la puerta quede contraria al viento.

Si llueve, hay que construir una zanja de siete centímetros de profundidad alrededor de la tienda, para evitar que se inunde. Esta zanja deberá conducir el agua cerro abajo. Hay que excavar un hoyo del tamaño de una taza de té al lado de los postes, para poderlos mover, si llueve, pues de esa manera se prevé el encogimiento de las cuerdas al mojarse. Os reiréis de la lluvia si habéis armado vuestra tienda apropiadamente.



Os reiréis de la lluvia si habéis armado vuestra tienda apropiadamente.

Abastecimiento de agua

Si en el campamento existe un manantial o un arroyo, la mejor parte de él hay que conservarla estrictamente limpia, para poder beber de ella. Un poco más abajo se puede señalar un lugar para bañarse, lavar la ropa, y todo lo demás.

Para evitar enfermarse, los Scouts ponen el mayor cuidado en conservar muy limpia su fuente de abastecimiento de agua para beber.

Toda agua contiene una gran cantidad de gérmenes, pero éstos sólo pueden verse con la ayuda del microscopio. Algunos de ellos son peligrosos, otros no. Es imposible decir cuándo contiene los peligrosos y cuándo no; por tanto, cuando hay duda, lo mejor es hervirla para matarlos. Después, hay que dejarle enfriar antes de beberla. Para destruir los gérmenes, no basta con que principie a hervir; hay que dejarle hervir por un buen cuarto de hora, ya que los gérmenes son duros y tardan en morir.

El sitio para cocinar se dispone en la parte de sotavento del campamento, es decir, del lado contrario del viento para que el humo y las chispas no vayan a dar a las tiendas. Los fuegos para cocinar se describen más adelante.

Los viejos Scouts siempre cuidan de tener especialmente limpia la cocina, ya que si se dejan los desperdicios por todos lados, las moscas se juntan y pueden envenenar los alimentos, haciendo que los muchachos se enfermen. Por tanto, cuidado que la cocina y el terreno adyacente estén siempre muy limpios.



Tomasito, el Pie Tierno. No. 7.

Tomasito va de campamento.

Rebosando de esperanzas, llega al campamento; pero pronto un amarre interrumpe su contento.

Para lograr lo anterior es menester un hoyo húmedo y otro seco. Estos agujeros se excavan de cincuenta centímetros de lado y sesenta de profundidad. El hoyo húmedo se tapa con una parrilla cubierta con paja o juncos, y toda el agua grasosa se echa ahí. La tapa recoge la grasa del agua y evita que se coagule en el suelo. La paja o juncos deben quemarse todos los días, cambiándose de nuevo.

En el hoyo seco se echa todo aquello que no se puede quemar. Las latas deben quemarse y aplastarse antes de echarse allí. Quémese todo lo que se pueda, pues de otra manera, muy pronto estará lleno el hoyo. Los desperdicios deben cubrirse, todas las noches, con una capa de tierra.

Letrinas

Otro punto muy importante para la salud de los Scouts es excavar una zanja que sirva de letrina. Al llegar al lugar del campamento, lo primero que hay que hacer es excavar la zanja para la letrina; todo Scout debe tener esto presente.

Aviso a los Padres de Familia

El campamento es el gran acontecimiento que atrae al muchacho en el Escultismo, y la oportunidad para enseñarlo a confiar en sí mismo y ser fértil en recursos, además de proporcionarle salud.

Algunos padres que jamás han tenido experiencia por sí mismos en la vida de campamento, ven a éste con aprensión y como un motivo de dificultad y peligro para sus muchachos. Mas cuando los ven regresar llenos de salud y felicidad exteriormente y mejorados moralmente porque se han hecho más hombres y han adquirido mayor sentido de compañerismo, no pueden menos de apreciar el bien que se deriva de los campamentos.

Así pues, esperamos sinceramente que no se ponga ningún obstáculo a los muchachos para que pasen sus vacaciones según los lineamientos que he sugerido.

Antes de armar las tiendas o de encender el fuego se excavan las letrinas y se coloca un biombo alrededor de ellas. La zanja deberá ser de sesenta centímetros de profundidad, por un metro de largo y treinta centímetros de ancho; de tal manera que quien la use pueda colocarse en cuclillas con un pie a cada lado de ella. Después de usarla, se echará una capa gruesa de tierra, la cual cubrirá totalmente la zanja después de unos días de uso. También deberá construirse una letrina húmeda excavando un hoyo, el cual, para drenarlo, se rellenará hasta la mitad con piedras.

Aún en campamento de una noche, los Scouts deberán excavar una letrina y cuando se ha levantado el campo, un Scout deberá siempre excavar un hoyo pequeño de unos cuantos centímetros de profundidad, el cual tapaná inmediatamente después de usarlo. Si esto se descuida, no solamente es causa de que el campamento sea anti-higiénico, sino que se predispone a los propietarios, quienes después no se sienten

inclinados a dar permiso para que los Scouts acampen en sus terrenos. Por tanto, Scouts, no os olvidéis de cumplir con lo que os acabo de indicar.

Rutina de campamento

He aquí dos sugerencias de horarios para el día:

7:00	Levantarse, ventilar las camas, lavarse, etc.
8:00	Izar la bandera. Oraciones (quizás se encuentre más cómodo hacer esto inmediatamente después de la inspección).
8:15	Desayuno.
9:45	Inspección.
10:00	Prácticas Scouts, natación.
1:00	Almuerzo.
1:30 a 2:30	Descanso (obligatorio).
2:30 a 5:30	Juegos Scouts en los alrededores. Natación.
6:30	Cena, seguida de tiempo libre.
7:30 a 8:00	Recreo y juegos de campamento.
8:30 a 9:30	Fogata (9:00 a 11:00 prácticas nocturnas).
9:30	Recogerse.
10:00	Apagar las luces. Silencio en el campamento.

7:00	Levantarse, ventilar las camas, lavarse, etc.
8:00	Saludo a la bandera. Oraciones.
8:15	Desayuno.
10:00	Inspección.
10:15 a 12:00	Actividades Scouts.
1:00	Comida.
1:30 a 2:30	Descanso.
2:30 a 5:00	Juegos extensos.
5:00	Té y galletas.
5:30 a 8:00	Recreo y juegos de campamento.
8:00	Chocolate (merienda).
8:30 a 9:30	Fogata de campamento.
10:00	Silencio (apagar las luces).

Baño y natación

En campamento, una de vuestras diversiones debe ser la natación, que a la vez es una obligación y un goce, pues no hay nada más divertido; pero es una obligación, porque, en verdad, ningún Scout se considerará tal hasta que esté capacitado para nadar y poder salvar a alguien que se esté ahogando. La natación tiene sus peligros, para los cuales está preparado todo Scout sensato.

El primer peligro en la natación consiste en los calambres. Si os bañáis antes de que haya transcurrido hora y media de haber comido, es decir, antes de haber acabado de hacer la digestión, es muy fácil que os dé un calambre. Estos hacen a uno contraerse con gran dolor, impidiendo que se puedan mover los brazos y las piernas, haciendo que uno se hunda; por este motivo es fácil ahogarse y será por propia culpa.



*Puede ponerse una tabla de avisos en la que se fije la "Orden del Día" y el "Horario".
Nótese al fondo el comedor de la patrulla.*

Siempre debe haber mientras se ejercita la natación, una guardia lista compuesta de dos buenos nadadores, que no se bañarán, sino que estarán desnudos y prestos para salir en cualquier momento en que alguno de los que se bañan se encuentre en dificultades y necesite ayuda. Los guardias no nadan sino hasta que los demás han salido ya del agua, y tienen siempre a mano un salvavidas.

Muchas vidas se pierden anualmente por causa de la imprevisión de los muchachos que nadan, ya que no piensan en estas cosas. La natación sólo debe permitirse en lugares seguros y bajo estricta vigilancia.

Invasión

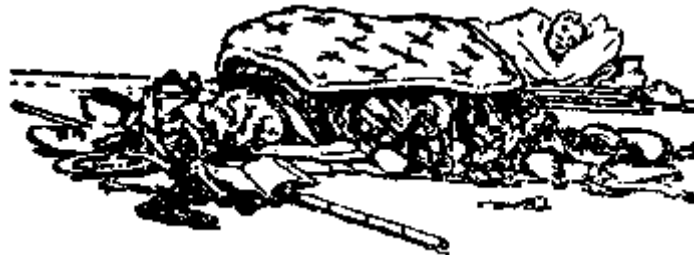
Hay que tener cuidado de conseguir el permiso antes de acampar en un terreno. No tenéis derecho para salir del camino, en cualquier lugar, sin antes haber obtenido el permiso correspondiente; pero la mayoría de los propietarios os lo concederán si les decís quiénes sois y qué os proponéis.

Al tomar posesión del terreno hay que recordar ante todo lo siguiente:

1. Dejar las puertas o tranqueras como las encontréis.
2. Molestar a los animales y la caza lo menos posible.
3. No perjudicar las cercas, los sembrados, ni los árboles.

Haraganes en campamento

La leña que necesitéis, pedidla antes de tomarla. Tened cuidado de no tomarla de las cercas o de la madera seca que se esté usando para tapar algún boquete.



Tomasito, el Pie Tierno. No 4.

Tomasito duerme al aire libre.

Que debajo se pusiera bastantes mantas, se le advirtió. Pero Tomasito sabía más y de frío tiritó.

En el campamento hay lugar para todos, menos para aquel muchacho que no quiere tomar parte en los múltiples quehaceres que hay que ejecutar. No hay lugar para el desentendido o gruñón, además de que no hay lugar para ellos en el escultismo y, por tanto, menos en el campamento.

Todo el mundo debe ayudar a hacer el campamento cómodo, y hacerlo con alegría. En esta forma aumenta la camaradería.

Camas de campamento

Existen muchas maneras de construir en campamento una cama confortable, pero siempre hay que tender una estera impermeable sobre el suelo entre el cuerpo y la tierra. Una capa espesa de pasto, o paja, o maleza, constituyen una buena cama en que acostarse.



Este tipo de saco de dormir permite acampar sin tienda.

Pienso que jamás os daréis cuenta de cuántos picos tiene vuestro cuerpo, hasta que tengáis necesidad de acostaros en un suelo duro, sin poderlo cubrir con un poco de paja o de pasto. Por supuesto que todo Scout sabe que el peor pico de su cuerpo es el hueso de la cadera, y, por tanto, si hay que dormir sobre suelo duro, el secreto para estar cómodo es excavar un pequeño hoyo, del tamaño de una taza de té, donde colocar la cadera. Notaréis una gran diferencia si hacéis esto.

El descanso por la noche es algo muy importante; una persona que no puede dormir bien durante la noche, pronto se rendirá y no podrá desempeñar el trabajo del día tan bien como aquel que duerme cómodamente. Os aconsejo, por tanto, construir un buen colchón de paja, de regular espesor.

Construcción de un colchón

Para construir un colchón, poned un telar de campamento y en él tejedlo de maleza, helechos, paja, brezo o pasto, de un metro ochenta de largo y de ochenta centímetros de ancho. Con este mismo telar podréis construir esteras con las que formar tiendas, abrigos, o muros.

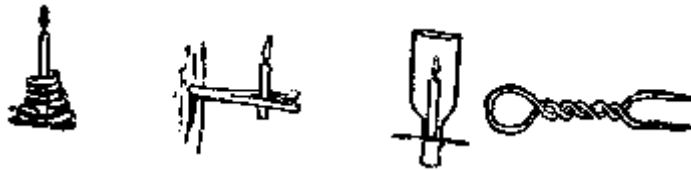
Otra manera de proporcionaros una cama cómoda es hacer una bolsa de tela de un metro ochenta de largo, por noventa centímetros de ancho. En ella se puede llevar el equipo, mientras se viaja, y, una vez en el campamento, se rellena con paja, maleza u hojas y se usa como magnífico colchón.

Una almohada es también algo muy útil en el campamento. Para ello sólo necesitáis una funda de almohada fuerte, de sesenta centímetros de largo por treinta de ancho. Esta también podréis hacerla vosotros mismos. Os servirá de bolsa para vuestra ropa durante el día y de almohada por la noche, teniendo de relleno vuestras ropas bien enrolladas.

Con frecuencia, he usado mis botas por almohada, enrollándolas bien en mi abrigo para que no se separaran una de otra.

Tretas de campamento

Con un alambre enrollado en forma de espiral se puede construir un candelero, también se puede construir clavando un palo rajado en la pared, o colocando la vela en un trozo de lodo, o en un agujero hecho en una patata grande. Una pantalla puede construirse rompiendo el fondo de una botella y enterrándole en el suelo por el cuello, en donde antes se ha colocado la vela. El fondo de la botella puede cortarse, poniendo unos dos o tres centímetros de agua y luego parándola en las ascuas hasta que se caliente y se rompe al nivel del agua; o pasándole alrededor un cordón y moviéndolo con rapidez hasta producir tanto calor en la línea de frotamiento, que la botella se rompe en dicha línea con un pequeño golpe, o sumergiéndola en agua. Pero hay que recordar que los pedazos de vidrio son peligrosos en un campamento.



De muy diversas maneras se pueden construir candeleros.

Cómo sentarse en cuclillas

Saber sentarse evitando la humedad, cuando el suelo está mojado, ya es bastante.

En tal caso, hay que sentarse en cuclillas. Los nativos de la India se sientan sobre sus talones, pero es muy cansado si no se ha practicado desde la niñez. Se facilita poniendo una piedra a manera de cuña, o un pedazo de madera, debajo de los talones.

Los bóers de Sudáfrica y otros acampadores se sientan en cuclillas sobre un solo talón. Al principio también eso es un poco cansado.



Un viejo acampador tiene su manera de sentarse en cuclillas para no hacerlo en el suelo.

Encendido de fogatas.

Los indios siempre han sido listos para sus fogatas. Usaban cuatro clases: la Fogata del Consejo, dentro del "teepee" que era algo muy solemne. La Fogata de la Amistad, algo más grande que la Fogata del Consejo, para que en ella se calentaran todos los del pueblo. La Fogata de señales, empleada para enviar señales de humo, y la Fogata para cocinar, pequeña y de ascuas muy rojas.

Los Scouts usan las mismas fogatas.

Preparar el terreno

Antes de prender vuestra fogata tened presente lo que todo guardabosque hace, esto es, retirar del lugar todo pasto, hojas secas, maleza, brezo, etc., para evitar que el fuego se propague al pasto o a los arbustos. Muchos incendios de bosques han sido causados por Pies Tiernos necios que tonteaban haciendo llamaradas, las que tomaban por verdaderas fogatas de campamento. Cuando exista peligro de que el pasto se prenda con el fuego, hay que tener preparadas varas o sacos viejos para aporrearlo hasta extinguirlo.

Los Scouts deben estar siempre prestos a apagar el fuego que, accidentalmente, se haya producido en un bosque, como Buena Acción hacia el dueño de la tierra, o de ganados o cosechas que puedan correr peligro.

Colocando la fogata

Es imposible aprender a encender una fogata guiándose tan sólo por lo que se ha oído decir; la única forma de hacerlo es poniendo atención a las instrucciones que se os dan, y después, practicando vosotros mismos cómo colocar y encender la fogata.

En el libro titulado 'Two Littles Savages', se dan las siguientes instrucciones para encender una fogata:

"De abedul corteza seca, para principiar,

Después, raíces muertas colocadas con tino

Para recordar al hogar familiar;

Y para que el caldo hierva, bellotas de pino."

Recordad que el error usual del principiante, es querer construir una fogata demasiado grande. Jamás veréis hacer eso a un guardabosque; por el contrario, éstos encienden sus fogatas con la menor cantidad posible de leña.



Para una fogata construida así, basta un fósforo.

Primero, juntad vuestra leña. La madera verde, recién cortada, no sirve para el caso; tampoco sirve la madera muerta que ya tiene mucho tiempo de estar tirada en el suelo. Conseguid permiso para cortar ramas secas de los árboles.

Para hacer vuestra fogata, colocad unos cuantos palos sobre el suelo, horizontalmente, en especial si el suelo está húmedo. Sobre este piso, colocad yesca, virutas, astillas o cualquier otro material que arda fácilmente y, sobre él, en forma de pirámide, poned ramas, astillas y rajas de madera seca, apoyadas unas sobre otras en su extremidad superior. A esto se le llama leña.

Un buen encendedor puede hacerse con un palo al que se le hagan varias cortaduras como las que muestra el grabado. A éste se le llama palo encendedor. Si se coloca con las cortaduras hacia abajo, hacia el suelo, pronto arde y alza llama. Sobre el encendedor se colocan algunos palos más gruesos para hacer la fogata.



Los encendedores hechos de madera seca son muy útiles.

Encendido de la fogata

Para poner fuego a todo esto, hay que colocar la cerilla debajo de la yesca.

Cuando la madera ya ha cogido fuego hay que agregar más palos largos y finalmente leños.

Un Pie Tierno, después de encender el fuego, apagará su fósforo y lo dejará caer al suelo. Un experto lo doblara en dos antes de tirarlo al suelo. ¿Por qué? Porque si la cerilla no está realmente apagada sino sólo en apariencia se lo dará a conocer quemándole la mano.



Tomasito, el Pie Tierno. No. 6.

Tomasito construye una fogata.

Tomasito a todos da clases de cómo un fuego encender. Pero cuando del suyo se trata, no quiere prender.

Diferentes clases de fogatas

Lo mejor en una fogata para cocinar es conseguir formar un montón de ascuas, las cuales pueden quedar en el centro de tres leños colocados radialmente, como los rayos de una rueda. Este fuego nunca se extingue, pues basta ir empujando los leños hacia el centro, para conseguir nuevas ascuas. En esta forma se obtiene un fuego que apenas levanta llama y que no hace humo.

Si deseáis que el fuego permanezca ardiendo durante la noche, para obtener luz o calor, construid la fogata en estrella, con uno de los leños al alcance de vuestra mano, para que podáis empujarlo de cuando en cuando hacia el centro, sin tener que levantaros a atizar.



La "Fogata en estrella" está formada por leños colocados como rayos de rueda.

Si deseáis que vuestro fuego permanezca latente durante la noche, cubridle con un montón de cenizas y lo tendréis listo para usarlo por la mañana, cuando, al descubrirlo, vuelva a arder fácilmente.

He aquí un método usado en Norteamérica para hacer una fogata para calentar la tienda:

Clávense en el suelo dos estacas gruesas, un metro veinte centímetros separadas una de la otra, e inclinadas hacia atrás. Tálese un árbol de unos quince centímetros de espesor y córtese en tramos de un metro veinte centímetros de largo cada uno. Colóquense tres o cuatro de estas fracciones una sobre la otra, recargadas contra las estacas. Este "reflector" constituirá la parte posterior de vuestra fogata.



La fogata de "reflector" se usa en Norteamérica para calentar la tienda, especialmente cuando se acampa en invierno.

Con tres troncos más, dos a los lados y uno enfrente, se completa. En el interior de esta "parrilla", se hace la fogata en forma de pirámide, para que produzca mucho calor. La "parrilla", por supuesto, hay que construirla de frente al viento.

Apagando el fuego

Un Scout es muy precavido acerca del fuego. Cuando ha tenido que usar uno se cerciora de que está bien extinguido, antes de retirarse del lugar. El fuego debe extinguirse con agua y tierra, apisonándolo bien para estar seguro de que no se desprenderá después alguna chispa que pueda causar un incendio. Finalmente, el pasto que fue retirado al principio para limpiar el terreno, vuelve a colocarse en su lugar, no dejando, casi, huella alguna.

También se necesitan tenazas en las fogatas de los campamentos y éstas pueden hacerse con una vara de haya, o cualquier otra madera dura, cortada de un metro veinte centímetros de largo y en el centro, como se ve en el grabado, y después se pone sobre las ascuas por unos momentos, para poder doblarla de manera que sus dos puntas coincidan. Las puntas se aplanan por el lado de adentro para obtener mejor aprehensión, y ya con eso tenéis unas buenas tenazas.

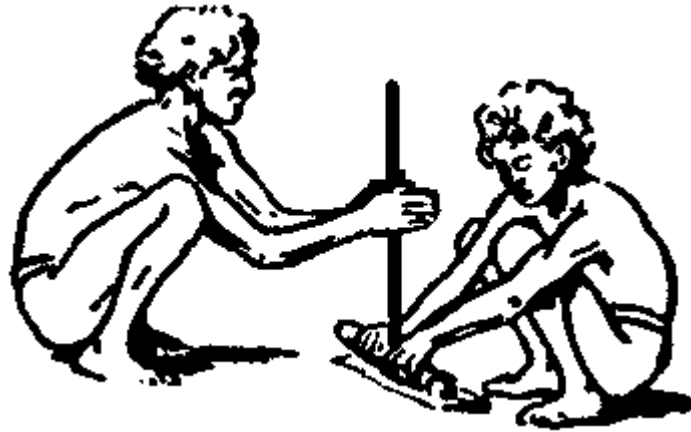


Háganse unos cortes en la mitad de la vara, antes de doblarla, para formar las tenazas.

Encender una fogata sin fósforos

¿Qué haríais si tuvieseis necesidad de encender una fogata y no tuvieseis fósforos?

La forma en que un muchacho zulú vence esa dificultad es buscando un pedazo de madera dura, de forma cilíndrica, y haciendo con él un agujero en otro de madera suave. Haciendo girar rápidamente con las manos el pedazo de madera dura, dentro del agujero, logra formar ascuas con las que se puede prender fuego al pasto seco, o a un pedazo de corteza de árbol también seca, y con esto encender su fogata.



Los muchachos australianos encienden un fuego haciendo girar un palo en el agujero de un trozo de madera suave.

Entre el África del Sur y Australia hay una gran distancia a través de miles de kilómetros de océano. Sin embargo, al llegar a Australia, se encuentra uno con que los nativos tienen muchas de las costumbres y usan muchas de las trampas de los salvajes de África del Sur.

Los indios Pielas Rojas de Norteamérica también tienen su método para encender fuego, el cual es muy usado por los Scouts de allí.



Los nativos de Borneo encienden fuego aserrando un leño con una vara flexible.

En este caso, el muchacho toma una astilla de madera dura y sosteniéndole vertical, con la palma de la mano protegida con un pedazo de madera o una piedra, le da vueltas rápidamente por medio de un arco, cuya cuerda ha sido torcida alrededor de la astilla.

La punta de la astilla es introducida por este medio en un pedazo de madera suave, que el muchacho sostiene en su lugar por medio del pie.

Con una ranurita hecha en la madera a un lado se llega al agujero horadado por la astilla, y las ascuas que se desprenden de la madera caen a esta pequeña abertura y prenden fuego a la yesca que el muchacho ha colocado debajo.

De ésta manera, quien ha aprendido a encender fuego en esta forma y sabe qué clase de madera debe usar (pues no todas las maderas son apropiadas), puede salir al campo sin preocuparse de llevar consigo una caja de fósforos y podrá calentarse o cocinar sus alimentos, encendiendo su fogata a la manera de los leñadores.

Secar los vestidos

Algunas veces, en el campamento se moja uno y los Pies Tiernos conservan sus ropas mojadas hasta que se secan solas. Ningún Scout deberá hacer eso, pues es la mejor manera de contraer un resfrío.

Siempre que se mojen vuestros vestidos, aprovechad la primera oportunidad para quitároslos y ponerlos a secar, aún cuando no tengáis otros que ponerlos, como me ha pasado muchas veces. Me he tenido que sentar debajo de un carro, enteramente desnudo, mientras mis vestidos se secaban al fuego.



*Tanto en el sistema de encender fuego de los Pieleros Rojos,
como de los Scouts, se usa el arco y el taladro.*

La manera de secar la ropa es hacer un fuego de ascuas y construir una pequeña jaula de veras en forma de panal; colgando de ellas las ropas, pronto estarán secas.

En tiempo de calor no se debe permanecer con las ropas mojadas por el sudor, pues es peligroso. En la costa occidental de África, siempre llevaba conmigo una camisa extra, que colgaba a mi espalda atando las mangas alrededor de mi cuello. Tan pronto hacíamos un alto, me quitaba la camisa mojada y la sustituía por la seca que había estado expuesta al sol sobre mi espalda. De esta manera jamás me enfermé, mientras casi todos los demás sufrían las consecuencias de su improvisación.

Pulcritud

El terreno del campamento debe conservarse siempre limpio, no solamente, como ya lo he dicho, para evitar las moscas, sino también porque los Scouts son siempre pulcros, ya sea en campamento o en cualquier otra parte, pues en ellos es un hábito. Si no sois pulcros en casa, tampoco lo seréis en el campamento y si no lo sois allí, seréis sólo un Pie Tierno y no un Scout.

Una escoba es cosa útil en el campamento para conservarlo limpio y puede fácilmente construirse con varas de abedul amarradas fuertemente a un palo.

Un Scout es pulcro, también, en su tienda, litera o recámara, ya que en cualquier momento puede ser llamado inesperadamente para prestar un servicio y si no encuentra con rapidez sus cosas, tardará mucho en salir, especialmente si es llamado en la mitad de la noche. Por tanto, al acostaros, aún en casa, practicad el hábito de doblar vuestros vestidos y colocarlos donde los podáis encontrar, inmediatamente, en la oscuridad.

Fuegos de campamento

Alrededor de la fogata se puede cantar, recitar y aun llevar a cabo pequeñas representaciones; a todos los Scouts se les debe obligar a contribuir con algo al programa, ya sea que se consideren aptos o no.

Diferentes patrullas pueden tener a su cargo el desarrollo del programa cada noche de la semana.

Levantando el campo

No olvidéis jamás que el estado en que dejéis el terreno donde habéis acampado refleja el grado de pulcritud de la Tropa o patrulla que lo ha usado. Ningún Scout que se precia de serlo deja sucio el campo. Barren bien y entierran o queman hasta el desperdicio más pequeño. Evitad que los dueños tengan que limpiarlo después que os hayáis ido y así quedarán bien dispuestos a prestároslo de nuevo.

Es una gran ignominia para una Tropa, patrulla o acampador solitario, dejar el lugar sucio o desarreglado.

Recordad cuáles son las únicas dos cosas que debéis dejar al retiraros:

1. Nada.
2. La expresión de vuestra gratitud para con el dueño del terreno.



La fogata de campamento constituye uno de los ratos más felices en el campamento. Las canciones, recitaciones y representaciones se suceden en el programa, unas a otras

Pago

Otra cosa que hay que recordar es compensar al dueño del terreno por el favor que os ha prestado, permitiendo que lo uséis. Si no lo hacéis con dinero, hay otras maneras de hacerlo. Podéis y debéis desempeñar algunas labores que le sean de utilidad, tales como arreglar las cercas, extirpar la hierba y otras cosas por el estilo.

Debéis constantemente hacer "buenas acciones" para el dueño y para las personas que vivan alrededor de vuestro campamento, para que todos ellos sienten placer de teneros allí.

PRÁCTICAS DE PATRULLA EN EL CAMPAMENTO

La mejor práctica de campamento es aprovechar, siempre que podáis, para acampar, Ya sea una noche aislada, o un fin de semana, o por tiempo más largo.

* * *

Al salir del campamento con la Tropa es necesario dar algunas "órdenes permanentes" que pueden ser adicionadas de cuando en cuando, si es necesario. Los Guías deben ser estrictamente responsables de que éstas sean cumplidas por sus Scouts con exactitud.

Tales órdenes incluirán el horario de campamento, podrán señalar que las patrullas queden separadas unas de otras y que se establezca comparación entre unas y otras respecto a la limpieza de sus tiendas y del terreno adyacente.

Comúnmente, cada patrulla tiene sus tiendas agrupadas, pero bien lejos de las otras patrullas, aún al alcance del llamado del Jefe de Tropa, cuya tienda, generalmente, se coloca en el centro.

* * *

La natación en el campamento siempre se practica bajo estricta supervisión, para evitar que los que no saben, se aventuren en aguas peligrosas.

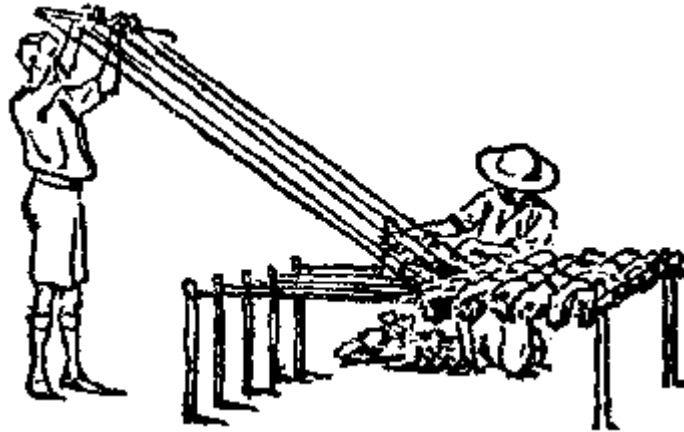
Las siguientes reglas deben ser observadas puntualmente: bajo la vigilancia personal del Scouter encargado del grupo, o de algún adulto puesto por él para el objeto. Previamente, hay que cerciorarse de que el lugar no es peligroso y tomar todas las precauciones que la razón aconseja incluyendo el proveerse de una cuerda salvavidas.

Una guardia compuesta de dos buenos nadadores, con preferencia adiestrados en salvamento de vidas, debe permanecer de servicio, desnuda, ya sea en un bote o en la playa, lista para salvar a cualquier muchacho que se encuentre en apuros. La guardia no se bañará sino hasta que los otros hayan salido del agua.

Entre los Scouts de los Estados Unidos se usa el llamado "buddy-system" que consiste en dividir a los Scouts por parejas. Los dos muchachos de la pareja son, más o menos, iguales nadadores. Una vez en el agua, cada uno es responsable del otro, pero siempre bajo la vigilancia del Scouter encargado del grupo.

* * *

Construcción de un telar de campamento. Entiérrense en hilera, firmemente en el piso, cinco estacas de 80 cm de largo (hilera N.º 1). Enfrente, a una distancia de 1.80 a 2.10, se entierran otras cinco estacas coincidiendo con las anteriores (hilera N.º 2), o solamente dos estacas en los extremos y una barra horizontal, uniéndolas. Cuerdas o cáñamos se atan a las primeras estacas y de ahí se llevan a las segundas, cada una por separado, donde se atan fuertemente, continuando con ellas hasta 1.60 más allá de las estacas de la hilera N.º 1, atando las puntas de estas cuerdas a una barra suelta, a la misma distancia entre sí de aquella a la que está colocada cada estaca.



En un telar de campamento es fácil construir un buen colchón de helechos, brezo, paja o juncos.

La barra suelta es movida entonces hacia arriba y hacia abajo por un Scout mientras otro va colocando sobre las cuerdas horizontales manojos de helechos o paja, una vez abajo y otra arriba, alternativamente, de las cuerdas estiradas. Con el movimiento hacia arriba y hacia abajo de las cuerdas se logra sujetar los manojos.

Si se mueve la barra, ligeramente, hacia uno y otro lado, de manera que las cuerdas caigan una vez de un lado y otra de otro, éstas se tuercen haciendo que los manojos queden mejor sujetos.



WWW.TRAVESIASCOUT.COM