

A

Acampada

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

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 olido. 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.

Akela

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

A.S.D.E.

Asociación de Scouts de España (Exploradores de España). Fue fundada en 1912.

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 Exploradores.

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.

Bagheera

La pantera del Libro de la Selva que enseñaba a Mowgli la ley de la selva. En la Manada scout es quien enseña la convivencia y la relación con los demás.

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.

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.

B.P.

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

Brownsea

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

Buena acción

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

Buena caza

Fórmula Scout de despedida.

C

Cabuyería

En sentido figurado, técnica de hacer nudos y amarres para construcciones en campamentos y actividades principalmente al aire libre.

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.).

Cargos

En el pequeño grupo (equipo, patrulla, seisena o madriguera), los muchachos siempre tienen su cargo.

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.

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

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.

Clan

Rama de los mayores. Forman parte de ella muchachos y muchachas de 17 a 21 años.

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. Esta integrado por los Responsables 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 Responsables, el Consiliario y todos los muchachos de una Unidad Pionera

Tiene por fin el revisar y poner en común la respuesta de cada Pionero al Compromiso cristiano, la Espiritualidad y la Progresión Pionera. 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 Pionero comenta su propia conducta en relación a su compromiso cristiano y Pionero, 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 Responsables, 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 Responsables, 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

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 Responsable nato de cada Unidad del Grupo.

Cubil

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

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.

Despedida scout

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.

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.

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 LISTOS".

E

Emblema Sout 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 Pioneros 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 Pioneros. Es elegida por la Asamblea de Unidad.

Equipo

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

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.

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

B.A.

Lema

Evaluación

Es una parte del Sistema de Programas Scouts

Exploradores

Una de las cinco ramas existentes, la conforman jóvenes de 12 a 14 años.

F

Flor de lis

Emblema insignia del Movimiento Scout elegida por B.P.

Flor roja

Nombre dado al fuego por Mowgli.

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.

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.

G

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.

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.

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.

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, unidad Pionera y Clan. Se distinguen por llevar la misma pañoleta y tener un nombre propio. Al frente del mismo se halla el Coordinador de Grupo.

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 Pioneros, 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 Pioneros; el Seisenero en las Manadas de Lobatos y el Maderas 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”.

H

Haremos lo mejor

Divisa o lema de los Lobatos.

Hathi

El elefante en el “Libro de la Selva”.

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.

En la Rama de Lobatos, este término se utiliza para denominar las tres fases de progresión

I

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".

J

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.

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 Responsable.

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.

K

Kaa

Serpiente pitón del “Libro de la Selva”. Danza de los Lobatos.

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 Responsables. Por extensión, se aplica también al lugar en el que se lleva a cabo la reunión.

L

Lema

Frase que indica el principal carácter a destacar de cada Rama del Escultismo. Así, en Castores es “Compartir”, en Lobatos es “Haremos lo mejor”; en exploradores es “Siempre Alerta”, en Pioneros, “Unidad”; en Rutas, “Servir”, y en Responsables, “Siempre listos para servir”.

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.

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.

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 si de noche o cuando el juego lo precise.

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

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.

M

Macuto

Todo acampador digno de este nombre, debe tener un buen macuto o mochila.

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.

Manada

Unidad de Lobatos agrupados en Seisenas, guiada por Akela.

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.

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".

Mochila

Ver "Macuto"

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.

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.

P

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 Responsable 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.

Pasapañoletas

Llamado también “tocho”. Sirve para ajustar las puntas del pañuelo Scout delante del pecho. Cuando un Responsable 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.

Pata tierna

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.

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: Pioneros 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.

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

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 pioneros.

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

Progresión

B.P. afirmaba que "no sirve de nada permanecer inactivo. Una cosa o la otra, ya sea progresar o estancarse. Mejor progreseemos 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 Pioneros, la Investidura Pionero, 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.

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 y exploradores tienen sus compromisos debidamente adaptadas a la edad y comprensión de los adolescentes.

R

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 Pioneros.

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, Exploradores, Pioneros y Rutas

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.

Rincón de 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.

Ruta

Muchacho perteneciente al Clan, la Rama Mayor del Escultismo. Los rutas 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".

S

San Francisco de Asís. Es el patrón de los lobatos.

San Jorge

Es el patrón de los scouts. B.P. veía en él la encarnación de aquel que se enfrenta al mal.

Es también la concentración de diversos grupos para celebrar la fiesta de su patrón, generalmente abarca un par de días de convivencia y juegos.

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 Pionero, 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..

Responsable

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

Seonee

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

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

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.

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.

Stalking

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

T

Tabaqui

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

Tocho

Nombre dado en algunos lugares al pasador del pañuelo Scout.

Tótem

Animal símbolo que se puede elegir a partir de Pioneros y del que se ponen de manifiesto sus cualidades instintivas para que sirvan de acicate a los muchachos para desarrollar sus correspondientes capacidades naturales.

Tropa

Unidad de la Rama Exploradores.

U

Último mensaje

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

Unidad

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.. 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 Pionero (Unidad Pionero).

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

Velada

Actividad artístico formativa que se realiza en acampadas, campamentos y reuniones. Consta de lecturas, representaciones, cantos y discursos.

Viejo lobo

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

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

Waingunga

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