

## **EL PENSAMIENTO DE B-P SOBRE EL ESPÍRITU DE SUPERACIÓN**

### **BP y los que refunfuñan**

“Cuando recibe una orden debe ejecutarla con alegría y prontitud, nunca con desgano. El Scout nunca murmura en sus dificultades ni echa la culpa a los demás, ni refunfuña, si no que silba y sonríe. “

### **Ante el espíritu de aventura**

“Sabía que todo muchacho, por cuyas venas corre sangre roja, siente deseos de aventura y de vivir al aire libre.”

### **El papel del guía en los juegos**

“También, además de educar su patrulla, el Guía debe dirigirla, esto es, debe ser por lo menos tan bueno como no importa cuál de sus Scouts en cualquiera de los trabajos que éstos tengan que desempeñar. Jamás deberá "tomarla" con alguien; por el contrario, ha de tratar de encender el entusiasmo y el deseo de trabajar en todos, estimulándolos alegremente en su esfuerzo.”

### **La superación de los patrulleros, en manos del guía**

“Deseo que vosotros, Guías de Patrulla, educad totalmente a vuestras patrullas, pues os es posible tomar a cada uno de los muchachos de ellas y hacerlos de provecho. No basta con tener uno o dos muchachos sobresalientes y que el resto no sirva para nada. debéis tratar de que todos sean buenos.”

### **Los juegos de aventura**

“Cuando un Scout ha aprendido a observar "signos", debe aprender a relacionar esto y aquello y, de ésa manera, leer el significado de lo que ha observado. A esto se llama "deducción".

He aquí un ejemplo que demuestra cómo un joven Scout, una vez educado, puede leer el significado de los "signos".

El viejo Blenkinsop salió corriendo de su pequeña tienda, cercana a la villa Kaffir en África.

—“¡Eh! ¡Detened al ladrón! ”, gritaba. “Me acaba de robar el azúcar. Detenedle”.

¿Detener a quién? No había a la vista nadie que corriera.

—¿Ouién os robó? ”, preguntó un policía.

—“No sé. pero me falta un costal entero de azúcar. Ahí estaba hace unos cuantos minutos”.

Se llamó a un policía nativo, buen rastreador, pero parecía un trabajo imposible distinguir las huellas del ladrón entre docenas de huellas de pies descalzos que había alrededor de la tienda. Sin embargo, el policía pronto salió, visiblemente esperanzado, a trote corto, con rumbo a la maleza. En algunos lugares encontró piso de roca pura, pero no detuvo su paso, a pesar de que no había allí ninguna huella visible.

Después de haber caminado por largo rato, se paró de repente y comenzó a observar a su alrededor; evidentemente había perdido la pista. Luego una sonrisa apareció en su rostro, mientras con el pulgar señalaba por encima de su hombro un árbol cerca de él. Allí, entre las ramas, se encontraba escondido un nativo con el saco de azúcar.

¿Cómo había el rastreador dado con él? Sus aguzados ojos habían descubierto unos granos de azúcar brillar en la tierra. El saco se salía,

dejando una pequeña estela. Siguió esa pista y cuando llegó al final de ella, entre la maleza pudo observar una fila de hormigas que se dirigían al árbol. Ellas iban tras el azúcar y él también, y entre ambos capturaron al ladrón. Me imagino que el viejo Blenkinsop le daría unas palmadas en la espalda al rastreador, felicitándole por la manera inteligente de usar sus ojos para descubrir los granos de azúcar y las hormigas, y por haber usado sus conocimientos para deducir por qué las hormigas se dirigían al árbol. “

### **Juego limpio**

“Jugad siempre limpio vosotros e insistid en que los demás también jueguen limpio. Si veis a uno de esos muchachos grandes y fanfarrones atacar a un muchacho pequeño o débil, lo detendréis, porque eso no es jugar limpio. Si un boxeador profesional, peleando con otro, lo noquea, no deberá seguir pegándole mientras esté tirado.

Lo importante en esto es que jugar limpio es una idea muy vieja de caballerosidad que ha llegado hasta nosotros legada por los caballeros de antaño y que debemos conservar. “

### **Trampas y artimañas en los juegos**

“Trampear, en cualquier forma, es una acción baja.

Cuando os sintáis inclinados a hacer trampa para ganar un juego, u os sintáis desalentados porque estéis perdiendo, pensad que, "después de todo, sólo se trata de un juego y que no vais a perder la vida con el juego; y que no siempre se puede ganar, pero conviene, sin embargo, jugar hasta lo último por si acaso se presentare una oportunidad imprevista de ganar".

### **Saber ganar, saber perder... también en la vida**

“Si conserváis vuestra sangre fría en esa forma, con frecuencia encontraréis que ganáis, después de todo, con no ser demasiado ansiosos o desesperados. Y no olvidéis que, si sois verdaderos Scouts, cuando perdáis un juego, felicitaréis inmediatamente al equipo vencedor y le estrecharéis la mano a sus componentes, y en particular, a aquél que os derrotó.

Esta regla es fielmente observada en todos los juegos en que toman parte los Scouts:

"Dios mío, ayúdame a ganar, pero si, en Tu sabiduría infinita, Tú quieres que yo pierda, entonces, Dios mío, haz que sepa yo perder".

### **Espíritu de lucha**

“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. Pero, con la generalidad de los hombres, sucede que se dejan vencer por la pena o el temor mucho antes de que sea necesario. Muchos dejan de trabajar con entusiasmo porque no obtienen éxito inmediatamente; pero a buen seguro que si persistieran un poco, lo obtendrían. El hombre debe esperar que tendrá que trabajar rudamente antes de obtener éxito.”

### **Perseverar en el trabajo... toda una Ronda**

“Algunos de vosotros conoceréis la historia de las dos ranas; pero, para los que no la conozcan, hela aquí;

Dos ranas salieron de paseo un día y llegaron a un gran tazón de crema. Por estar mirando para adentro, las dos se cayeron en él.

Una se dijo: "Esta es una nueva clase de agua, ¿Cómo va a poderse nadar en ella? Es inútil intentar la lucha". Y se hundió hasta el fondo y se ahogó, por no haber tenido ánimo.



*Las ranas en la crema, un ejemplo de perseverancia.*

Pero la otra, más varonil, luchó para nadar, empleando cuanto pudo sus brazos y sus piernas a fin de sostenerse a flote y, cada vez que sentía que se hundía, luchaba con más denuedo, sin perder la esperanza.

Al fin, cuando estaba ya tan cansada que parecía que no podría más, sucedió algo curioso: con tanto agitar los brazos y las piernas había batido la crema, convirtiéndose ésta en trozo de mantequilla, por lo que, de repente, se encontró sentada en su parte superior.

Por tanto, cuando todo parece ir mal, sonreíd y repetíos este estribillo: "¡Persistid, persistid, persistid!". Y veréis cómo, al final todo sale bien. Un gran paso hacia el éxito es ser capaz de soportar los desengaños.

### **Alegría**

"Si desempeñáis vuestro trabajo alegremente, éste se convertirá en un placer; además, vuestra alegría se contagiará a los que os rodean y con ello habréis cumplido parte de vuestro deber como Scouts. Sir J. M, Barnie escribió: "Aquellos que son capaces de poner un rayo de sol en las vidas de otros, no pueden dejar de ser felices". Si lográis hacer felices a otros, seréis felices vosotros también."



*El capitán John Smith cayó en un pantano junto con su guía indio a quien llevaba atado a la muñeca, y fue capturado: pero su temperamento jovial lo ayudó a escapar.*