



Las

SEIS

Funciones de Patrulla



Las seis funciones

En una patrulla scout existen cargos y funciones.

Los cargos son Guía, Subguía, 1º Patrullero, 2º Patrullero y así siguiendo hasta el 6º Patrullero (si los scouts de la patrulla son ocho).

Las funciones en cambio son normalmente las siguientes: Intendente, Cocinero, Enfermero, Secretario, Guardián de la Leyenda y Tesorero.

Ambas estructuras (cargos y funciones) conviven en el funcionamiento de la patrulla. Si hacemos un esquema, podemos representar a los cargos con una línea vertical y a las funciones con una horizontal. Superponiéndolas quedaría una cruz.

La verticalidad de los cargos favorece la velocidad de la patrulla para resolver problemas o para enfrentarse a situaciones diversas. Y la horizontalidad de las funciones, donde cada patrullero es el máximo responsable de algún aspecto que hace a la vida de su patrulla, favorece la excelencia de resultados.

Como la práctica aconseja, lo mejor es que Guía y Subguía no tengan funciones asignadas, más que la de cumplir con las tareas propias de su cargo. Sin miedo de mezclar los tantos, podemos también pensar a estos dos cargos de patrulla como funciones y en cierta forma lo son, aunque no dejen de ser cargos.

Pero el objeto de este pequeño libro es poner bien en claro cuáles son las funciones de patrulla imprescindibles y con las que todas, desde aquellas históricas Lobo, Cuervo, Toro y Chorlito hasta la tuya y el resto de las patrullas de tu tropa* deben contar.

Es importante remarcar el valor de las seis funciones principales, porque se ha hecho común en nuestros tiempos (principios del siglo XXI) flexibilizar la apertura funcional y descuidar las tareas importantes.

En ocasiones sucede que alguna patrulla tiene demasiados muchachos en sus filas (diez por ejemplo). Estos casos son tan reales como aquellos otros momentos difíciles, en que sólo dos o tres scouts mantienen viva una patrulla, haciendo toda la fuerza posible por incorporar nuevos novicios y salir adelante.

Es en las ocasiones en que tenemos muchos patrulleros cuando las seis funciones no alcanzan y el Guía crea otras desmembrando parcialmente las seis originales. Así surge el Bibliotecario, el Fogonero, el Histrión, el Acampador, el Periodista, el Jefe de Seguridad...

Y todo esto es válido, útil y ha ido surgiendo del ingenio práctico de varios de nuestros Guías de Patrulla, en cada rincón del escultismo mundial.

* El término "tropa" puede reemplazarse por "comunidad", "unidad" o el que corresponda a la manera de trabajo de tu grupo scout.

Pero sólo deben emplearse otras funciones como recurso extraordinario, cuando enfrentamos la feliz circunstancia de tener demasiados patrulleros*.

Habiendo aclarado esto, hablaremos en el próximo capítulo sobre la rotación de funciones. Luego pasaremos a analizar cada una en particular. Y para terminar, mencionaremos algo sobre las funciones en patrullas raiders[†], en equipos rovers y en patrullas o equipos de scouts adultos.

* Por supuesto la Corte de Honor debería pensar en abrir nuevas patrullas cuando las actuales desbordan de patrulleros, como así también el Consejo de Grupo debería abrir varias tropas cuando el número de scouts sobrepasa marcadamente los treinta y pico o los cuarenta.

[†] El término "raiders" puede remplazarse por "caminantes", "pioneros", "aventureros" u otros que correspondan a edades de 14 a 17 años en cada grupo o asociación.

Rotación de funciones

Dentro del Sistema de Patrullas, la rotación de funciones existe para formar a cada scout, permitiéndole adquirir las habilidades básicas de supervivencia.

Si el Consejo de Patrulla no cambia cada tanto a los encargados de cada función, está matando una de las herramientas principales del Sistema de Patrullas y sus scouts podrán llegar a ser muy buenos en algún tema, pero sólo tocarán de oído en el resto y no estarán listos para progresar en el escultismo.

¿Cada cuánto debemos rotar las funciones? Empecemos analizando la situación de un muchacho que pasa de los Lobatos a la Tropa o bien ingresa durante la primera mitad de sus 11 años. Este scout tendrá hasta pasar a raider el total de 3 años para prepararse en la tropa.

En esos tres años debería poder desempeñar todas las funciones de patrulla, o al menos la mayor cantidad posible. Ocurrirá en varios casos que el scout pase a ser tal vez Subguía, tal vez Guía de Patrulla, lo que en teoría le quitaría tiempo para prepararse en cada una de las funciones, pero en la práctica esa falta de tiempo se suple por la responsabilidad de coordinación que cumplen Guía y Subguía y por la cual terminan adiestrándose por completo.

Por otro lado hay que tener en cuenta que el scout debe tener tiempo suficiente para aprender

su función, practicarla, mejorar y poder desempeñarse al menos en un campamento.

Combinando estos factores y la larga experiencia práctica que llevó a escribir este pequeño libro, podemos decir que el período óptimo para rotar es de seis meses corridos (cada medio año de actividad).

Normalmente puede ser conveniente que el Consejo de Patrulla rote las funciones después de cada campamento largo (suponiendo que hay uno en verano y otro en invierno).

La realidad indica que los muchachos se van acercando a la tropa scout en diferentes momentos del año, algunas veces con la edad de 11 años, pero otras con 12, con 13, etc.

Entonces no sería cierto para ellos que fuesen a contar con medio año para prepararse en cada función, ni tampoco será tan sencillo implementar un esquema fijo de rotaciones.

Y esta realidad diversa es realmente el "ideal" de patrulla, en la que hay muchas cosas para aprender, momentos buenos y malos, amistades fuertes, broncas, scouts grandes y chicos y sobre todo, el hecho fundamental de que "cada scout" es diferente y es a "cada scout" a quien está destinado el método que empleamos para formarnos como mejores ciudadanos.

La fabulosa combinación de las personas que forman la patrulla, de "cada una de ellas" junto con el recorrido histórico de la patrulla, sus místicas, leyendas, símbolos, en fin, todo lo que de

una forma u otra constituye parte de su espíritu y la hace ser "ésa" patrulla y no otra, hacen a la realidad imperfecta y dinámica que, repetimos, es el "ideal" de patrulla scout.

Entonces, la recomendación es tomar medio año como período estándar de rotación, ajustándolo para cada caso.

El Consejo de Patrulla puede decidir extender este período, por ejemplo hasta un año —rara vez más—. En pocas ocasiones resultará útil acortarlo. Siempre que se pueda, rotar cada medio año.

Es común también que no alcancen los patrollers para cubrir todas las funciones. ¿Quién se encargará entonces de las tareas que faltan?

El Guía de Patrulla es el responsable de cubrir las, ya sea encargándose directamente, delegándola a su Subguía o a otro patrullero, o bien extractando tareas imprescindibles y dividiéndolas entre los miembros de la patrulla.

Por último, debemos remarcar la importancia de que cada encargado de función lleve la insignia que lo identifica como tal en su uniforme.

Normalmente la insignia se usa en el bolsillo derecho de la camisa y es importante que se emplee una oficial de la tropa y en lo posible del grupo.

El formato de las insignias de función aparece en la tapa del libro (un rectángulo de vértices curvos, color caqui, con la sigla de la función y un reborde bordados en amarillo).

Intendente

El Intendente de Patrulla (INT) debe encargarse de los materiales diversos con que cuenta su patrulla. Todos los materiales en general y en particular los que no corresponden a otras funciones como cocina, enfermería, etc.

Son entonces tareas del Intendente:

- Mantener ordenado, limpio y en perfecto estado el Cajón de Patrulla.
- Asegurarse de que esté completo y sano el material de acampe de la patrulla.
- Llevar un inventario actualizado de todos los bienes de la patrulla.
- Informar al Consejo de Patrulla sobre materiales faltantes.
- Controlar el orden y buen estado de las instalaciones (campanario parroquial, lugar para reuniones de patrullas, etc.).

Un buen Intendente hará lo posible por conocer bien el equipo con que cuenta la patrulla y se hará hábil para repararlo.

También investigará dónde se compran los diferentes materiales y estará al tanto de los precios. Esto incluye herramientas, insumos como hilo para coser, cinta aisladora, pegamento, clavos y tornillos, etc.

Es importante si el Intendente se ocupa de instruir al resto de la patrulla sobre temas particulares que vaya averiguando, educar a los novicios sobre el cuidado de la carpa, sobre el mantenimiento del rincón de patrulla y el local de tropa y otros temas afines.

Enfermero

El Enfermero de Patrulla (ENF) debe preocuparse por la salud de sus compañeros.

Son tareas del Enfermero:

- Mantener completo el botiquín de patrulla.
- Transportar el botiquín a campamentos y conocer su ubicación durante la actividad.
- Aprender todo lo posible en cuestión de primeros auxilios.
- Conocer los datos médicos básicos de sus compañeros de patrulla.
- Administrar primeros auxilios a quien lo necesite.

Un buen Enfermero de Patrulla debe conocer claramente los elementos requeridos en un botiquín de primeros auxilios y asegurarse de tenerlos en su botiquín y saber cómo y cuándo emplearlos.

Muchas veces la presencia de un Enfermero sirve para auxiliar a scouts de otras patrullas, o bien para asistir al Enfermero de Grupo (normalmente un profesional de las ciencias médicas) en lo que haga falta.

Un botiquín completo y bien mantenido (sin medicamentos vencidos, limpio, ordenado, etc.) puede hacer la diferencia entre la vida y la muerte en algunas situaciones.

Semejante responsabilidad ocupa al Enfermero de Patrulla, por lo que hará todo lo posible por entrenarse cuanto pueda en "primeros auxilios" y educar también en ellos a los novicios, a sus compañeros y a quienes corresponda.

Cocinero

El Cocinero de Patrulla (COC) se encarga de que sus muchachos estén bien alimentados.

Son por tanto tareas propias del Cocinero:

- Mantener en condiciones el material de cocina de la patrulla.
- Asistir al Consejo de Patrulla para el armado de menús de campamentos y salidas.
- Asegurar el suministro de comida en campamento.
- Cocinar para su patrulla en campamento.
- Asegurar los insumos necesarios para la merienda de los sábados en la actividad.
- Preparar y distribuir la merienda en los casos que corresponda.

Un buen Cocinero de Patrulla practica hacer comidas, aprende cómo fabricarlas y lo experimenta. Ayuda en su casa en ese tema y pide asesoramiento a los que ya tienen práctica en cocinar. De a poco se va haciendo ducho en este arte tan importante.

El impacto de las tareas del Cocinero en campamento es enorme e inmediato. Si el Cocinero no se asegura la leña seca suficiente, no calcula bien los tiempos, las cantidades de ingredientes, no lleva los cacharros para cocinar o le pifia en cualquiera de los otros factores que hacen al

asunto, su patrulla no comerá bien o directamente no comerá. Y esto sucede cada tanto en campamento con algún que otro Cocinero desprevenido.

Así pues, quien lleva la función de Cocinero tiene en sus manos todos los estómagos de su patrulla.

Normalmente, suele ser en las tropas scouts y raiders donde mejor se come. La experiencia enseña que los manjares preparados por los muchachos superan muchas veces al mejor restaurante del planeta.

El scout debe comer de todo y un buen Cocinero de Patrulla ayudará a sus compañero a lograr este aspecto.

También es importante que el Cocinero sepa si hay alimentos que dan alergia a alguno de sus muchachos, para evitarlos. En este tema vale su trabajo en conjunto con el Enfermero de Patrulla.

Secretario

El Secretario de Patrulla (SEC) debe ocuparse de llevar registros y asegurar a sus scouts el material de lectura necesario.

Son tareas que corresponden al Secretario:

- Elaborar las actas del Consejo de Patrulla.
- Encargarse de que todos sus scouts cuenten con la totalidad de los papeles administrativos e informativos.
- Asistir al Guía de Patrulla en las tareas administrativas (papeleo, trámites, etc.)
- Llevar la lista de lugares para acampar con datos completos.
- Encargarse de la Revista de Patrulla y otras publicaciones periódicas (en caso de que las hubiese).
- Mantener la página web de la patrulla (en caso de que exista).
- Mantener actualizado el inventario de libros scouts de la patrulla.
- Llevar el control de préstamos de la biblioteca de patrulla.
- Mantener en buen estado la biblioteca de patrulla.

- Encargarse de que los scouts conozcan el material que tienen en su biblioteca y estén al tanto de su utilidad.

- Informar al Consejo de Patrulla sobre los libros de utilidad para comprar.

Un montón de tareas hacen a la función de Secretario, tanto en la actividad como en campamento.

Un buen Secretario de Patrulla, deberá esforzarse por mantener en orden y completo todo el material que lo ocupa. Se trata de una función que exige mucho del scout que la desempeña y de la que dependen incontables aspectos del funcionamiento de su patrulla.

Guardián de la Leyenda

El Guardián de la Leyenda (G-L) es una función mística por excelencia. Si el Cocinero se ocupa de llenar los estómagos de sus scouts y el Enfermero de curar sus heridas, podemos decir que el Guardián de la Leyenda se ocupa de sus almas, de su coraje, de sus mentes, de mantener vivo ese Espíritu de Patrulla que da sentido a todo a la luz de la Fe, la Ley y la Promesa.

Entre las tareas del Guardián de la Leyenda están las siguientes:

- Confeccionar y proteger el Libro de Oro de su patrulla.
- Enseñar las místicas secretas a los nuevos patrulleros.
- Animar los fogones y veladas de patrulla.
- Guardar cenizas de cada fogón para echarlas en el siguiente.
- Custodiar los símbolos místicos de la patrulla, colecciones y recuerdos históricos.

Hay patrullas cincuentenarias que conservan vivas su mística e historias. Otras se desintegran a los pocos años...

Cada G-L pasa una posta en extremo valiosa e irreplicable a su sucesor. Y debe hacerlo bien; lo mejor que pueda.

Tesorero

El Tesorero de Patrulla (TES) se ocupa de las finanzas y contabilidad de su patrulla.

Son tareas propias del Tesorero las siguientes:

- Cobrar la cuota de patrulla.
- Ejecutar los movimientos de fondos de la patrulla.
- Llevar registro de todos los movimientos y archivar correctamente documentados todos los comprobantes.
- Alertar al Guía de Patrulla ante desvíos o posibles desvíos de lo presupuestado.

El Tesorero asiste a los demás encargados de funciones para la provisión de insumos, tanto disponiendo del efectivo necesario, como haciendo planes para recaudarlo y recaudándolo, reuniéndose con el Tesorero de Grupo o con quien corresponda para tramitar el movimiento de fondos para la compra de materiales requeridos, etc.

También se ocupa de instruir a sus compañeros en los ásperos temas contables y financieros, y de concientizarlos sobre las prácticas de ahorro y el buen cuidado de los diversos materiales.

Algo más sobre las seis funciones

La estructura horizontal de las funciones permite por ejemplo que el Enfermero conduzca a su patrulla en una actividad sobre primeros auxilios, o que el Intendente se ponga al frente cuando hay que reparar de urgencia el refugio durante una tormenta de nieve en los Andes.

Por otro lado y MUY IMPORTANTE, el hecho de que por ejemplo el Cocinero esté a cargo de cocinar, no implica que él sólo junte leña, cocine, lave los platos, etc. Normalmente el Cocinero en coordinación con su Guía de Patrulla encomendarán las tareas necesarias a varios de los patrulleros (por ejemplo todos salen a juntar leña, o se turnan para lavar los platos, etc.). Pero el Cocinero debe asegurarse de que esto se haga.

Sin embargo no todas las tareas requieren de la participación de varios patrulleros, pero sí todas necesitan de la participación activa del encargado de función correspondiente.

El tiempo de estadía a cargo de una función de patrulla, puede aprovecharse para preparar una o varias especialidades relacionadas.

En los meses de rotación, cada encargado de función debe hacer lo posible por adiestrar a su sucesor para que pueda continuar las tareas. Este adiestramiento también es asistido por el Guía de Patrulla.

Otras funciones

En las patrullas raiders las funciones se mantienen, aunque disminuye el requisito de rotación si los muchachos que integran la patrulla provienen en su mayoría de la tropa scout. De todas formas ese tema sigue quedando a cargo del Consejo de Patrulla, que decidirá en cada caso al respecto.

La patrullas raiders también suelen asignar funciones temporarias para la realización de empresas. Por ejemplo en una empresa para construir un mangrullo fijo, una patrulla podrá estar a cargo del diseño, otra de la compra de materiales y otra de la construcción. En la patrulla a cargo del diseño, el Consejo de Patrulla puede asignar a un raider la función de Ingeniero (para efectuar los cálculos de resistencia), a otro el de Arquitecto (para el diseño de formas y elección de materiales), a otro la de Planos (para dibujar los planos de construcción, ya sea a mano o por computadora), etc. De esa forma, también estos encargados de función buscarán capacitarse en las materias específicas y llevar a cabo sus tareas lo mejor posible, con el consecuente buen desempeño de su patrulla y el éxito de la empresa.

En los equipos rovers no hay funciones definidas como en las patrullas y la flexibilidad para designarlas es total, como acabamos de explicar para el caso de las empresas raiders, aunque ahora tanto la conformación de los equipos como las funciones distribuidas dentro de los mismos (si así lo requiere el caso) serán en función del

servicio a realizar, u otras tareas que el Clan tenga entre manos.

En el caso de los scouts adultos también suelen constituirse equipos, con funciones diversas (como los rovers). En algunos casos, como en el Equipo de Dirigentes, suelen definirse funciones tal cual se hace en la Sección Scout, a veces incluyendo otras como Adiestrador, Acampador, Pionero, etc., ya que el Equipo de Dirigentes suele tener mucho más de ocho integrantes.

Hablemos pues un poco de estas otras funciones, que excepcionalmente pueden necesitar emplearse en los scouts...

El **Fogonero** asiste al Cocinero para juntar leña, preparar el fuego y también para hacerlo en veladas.

El **Histrión** reemplaza al Guardián de la Leyenda en la animación de veladas y fogones.

El **Bibliotecario** toma las tareas del Secretario relacionadas a la biblioteca.

El **Acampador** reemplaza al Secretario llevando los listados completos y actualizados de lugares de acampe, incluyendo croquis, características, etc.

El **Periodista** desempeña también funciones asignadas al Secretario, en relación a las publicaciones, página web, publicidades, etc.

El **Adiestrador** asiste al Guía en la formación de los muchachos y reemplaza al Secretario en el

control de cursos realizados, entrega de diplomas, etc.

El **Jefe de Seguridad** reemplaza al Guía para distribuir las guardias nocturnas y disponer las medidas de protección del rincón.

El **Pionero** reemplaza al Intendente en el aprovisionamiento de cañas, troncos, sogas, soguines y otros elementos para realizar construcciones.

Y así podemos seguir mencionando otras...

Pero todas ellas accesorias para una patrulla scout, en la que nunca deben faltar las seis funciones principales: Intendente, Cocinero, Enfermero, Secretario, Guardián de la Leyenda y Tesorero.-

ÍNDICE

Las seis funciones.....	1
Rotación de funciones	4
Intendente	7
Cocinero.....	9
Enfermero	11
Secretario	13
Guardián de la Leyenda	15
Tesorero	16
Algo más sobre las seis funciones	17
Otras funciones	18

por
Elefante Sincero

Argentina
Marzo de 2008