

William Hillcourt • Percy Everett

24

BROWNSEA,

DOS HISTORIAS DE 1907





# BROWNSEA, DOS HISTORIAS DE 1907



William Hillcourt • Percy Everett

# Brownsea, dos historias de 1907



Primera edición especial en versión digital: 2025

BIBLIOTECA DEL CENTENARIO

Coordinador de la colección: Arturo Reyes Fragoso

Coordinador de diseño editorial: Alberto Rodríguez Luna

Diseño de interiores: Rodríguez Hnos. Impresores

**Asociación de Scouts de México, A.C.**

Córdoba 57, colonia Roma Norte,

C.P. 06700, Ciudad de México

Tel. (+52) 55 5208 7122

[www.scouts.org.mx](http://www.scouts.org.mx)

[oficina.nacional@scouts.org.mx](mailto:oficina.nacional@scouts.org.mx)

*Presidente Nacional*

Enrique Moreno Cárdenas

*Jefe Scout Nacional*

Pedro Díaz Maya

*Subjefe Scout Nacional*

Ángel Martínez Herrera

*Director Nacional de Métodos Educativos*

Joaquín Ramos Guerra

*Comisionado Nacional de Programa para Jóvenes*

Iván Cortés Byron

*Coordinadora Editorial*

Berenice Luna Gómez

*Gerente de Imagen y Comunicación*

Persé Alberto Cárdenas Irigoyen

© Asociación de Scouts de México, A.C.

Diseño de portada e interiores: Carlos Rodríguez Millares

Viñeta de portada: emblemas de las patrullas Cuervos, Chorlitos, Lobos y Toros, elaboradas por Robert Baden-Powell

La presente obra se publica con fines de divulgación sin lucro alguno. Pueden reproducirse parcialmente sus contenidos, siempre y cuando se den los créditos de la Asociación de Scouts de México, A.C.

## Llamada de reunión

Entre los recuerdos de Juan Lainé Roiz (1884-1977) —jefe scout nacional durante los años cuarenta, y primer mexicano en formar parte del Comité Mundial Scout, entre 1947-1949 y 1951-1957, y recibir, en 1961, el Lobo de Bronce, máximo reconocimiento del escultismo mundial—, se encontraban unos recortes sobre el campamento en la isla de Brownsea, organizado por Baden-Powell en 1907, resguardados en una caja con otros documentos seleccionados para utilizarlos en la celebración del cincuentenario del primer campamento scout de la historia.

En ambos aparece el programa de actividades realizado; el primer texto está tomado, según un comentario del propio Lainé que yo mismo anotara en 1965 al elaborar un respaldo fotográfico de su extenso archivo, del artículo “1907, Brownsea”, firmado por William Hillcourt (1900-1992), autor de la biografía más conocida del fundador del Movimiento: *Baden-Powell. Las dos vidas de un héroe*. Su traducción al español apareció publicada en una revista de los scouts de Cuba, en los años cincuenta del siglo pasado.

El segundo texto forma parte del libro de Percy Everett (1870-1952) *The First Ten Years*, publicado en Inglaterra en 1948. Su autor visitó el campamento de Brownsea y, después, comisionado por el editor Arthur Pearson, apoyaría a Baden-Powell en la elaboración de *Escultismo para muchachos*, antes de integrarse a la naciente agrupación juvenil donde, entre otras funciones, colaboró en la organización del primer curso de Insignia de Madera impartido en Gilwell Park.

Cuando comenté de estos hallazgos en la Oficina Nacional, recuerdo que Ricardo Vilalta G. y Octavio Morales E. —enton-

ces comisionado y subcomisionado nacional de Scouts— imprimieron fotografías del programa del campamento de Brownsea y, después, solicitaron que se mecanografiaran esténciles para imprimir 20 copias mimeografiadas del mismo.

En 1965. Ricardo y Octavio organizarían, también, un “campamento Brownsea”, con alumnos del colegio Auxilio de la colonia Santa María la Ribera, en la ciudad de México, el cual resultó un éxito porque la mayor parte de sus participantes se inscribirían, posteriormente, en tropas scouts; esto propició que los “campamentos Brownsea” se incorporaran en las campañas de crecimiento de los años setenta. Al menos una quincena de tropas surgieron de aquellas experiencias.

La idea de repetir la aventura de Brownsea con scouts y no scouts se propuso como una de las actividades para celebrar los cincuenta años del reconocimiento mundial del escultismo mexicano, en 1976. Recuerdo que los informes enviados por los distritos incluían menciones al respecto. Nuevamente en 1983, con motivo del 75 aniversario de la aventura de Brownsea, volvió a promoverse la realización de campamentos con el programa de 1907 y una insignia diseñada especialmente para el evento.

Si uno vive las actividades de Brownsea —como lo hicimos en muchos cursos para dirigentes scouts— se dará cuenta que las ideas de Baden-Powell que originaron el escultismo continúan vigentes. Es nuestro mejor deseo que la lectura de este documento entusiasme a los actuales scouters de tropa a organizar un “campamento Brownsea”.

JAVIER REYES LUJÁN,  
jefe scout nacional (1974-1976)  
y medalla Berrendo de Plata (1973),  
Ciudad de México, otoño 2024

## 1907, Brownsea

WILLIAM HILLCOURT

### *Rutina de trabajo diario*

06:00: Chocolate y bizcochos, instrucción práctica sobre el tema del día, ejercicios físicos, oraciones, arreglo de tiendas.

08:00: Desayuno.

08:30 a 12:00: Ejercicios scouts sobre el tema del día, baño.

13:00 a 14:15: Descanso, prohibición de hablar.

14:30 a 16:30: Ejercicios scouts sobre el tema del día.

17:00: Té. Juegos de campamento, el grupo de guardia sale para pasar la noche fuera del campo.

20:00: Cena, fogata, oraciones.

21:00: Dormir.

Las patrullas fueron colocadas en el campamento, cada patrulla en su propia tienda, cada muchacho preparaba su propia cama de campamento.

Adiestramiento a los guías de patrulla. Diariamente, Baden-Powell se reunía con los guías de patrulla para revisar, junto con ellos, el programa para el próximo día, e instruyéndoles en las astucias especiales que requerían las actividades, bien fuera hacer nudos, construir fuegos o cualquier otra cosa.

El sistema de patrullas —escribía Baden-Powell después del campamento—, fue el secreto de nuestro éxito. A cada guía de patrulla se le dio amplia responsabilidad para la buena disciplina de su patrulla, bien fuera en el lugar de campamento o en el campo. La patrulla fue la unidad, tanto para el trabajo como para el juego, y cada patrulla acampó en un sitio separado. A los muchachos se les dijo que se confiaba

en “su honor” para llevar a cabo las órdenes. La responsabilidad y la competencia fueron de inmediato establecidas, y un buen nivel en el desarrollo del programa fue asegurado durante todo el campamento en toda la tropa, de día a día.

Día 1	Preliminares	Formación de patrullas, distribución de asignaciones, instrucción especial para líderes de patrullas, asentamiento del campamento.
Día 2	Campamentos	Habilidades del campamento, construcción de cabañas, nudos, fogatas, cocina, salud y saneamiento, perseverancia.
Día 3	Observación	Rastreo, habilidades de memoria, deducir significado de signos durante el rastreo, entrenamiento de la visión.
Día 4	El bosque	Estudio de animales y aves, plantas, estrellas, observación de animales.
Día 5	Caballerosidad	Honor, código de los caballeros andantes, servicio desinteresado, valor, caridad, habilidades, lealtad, trato decente a las damas. Hacer una “buena acción” diariamente.
Día 6	Rescate	Del fuego, ahogados, gases, estampidas, pánico, accidentes viales, vidas, etc., primeros auxilios

Día 7	Patriotismo	Historia y hechos del Imperio inglés, la armada, símbolos patrios, deberes ciudadanos, tiro al blanco.
Día 8	Conclusión	Resumen del curso, día de deportes.



Vista aérea de la isla de Brownsea, Inglaterra.  
(Tomado de [www.nationaltrust.org.uk](http://www.nationaltrust.org.uk))

## PRIMER DÍA

isla de Brownsea, primero de agosto, 1907

Preliminar: Formación de patrullas, distribución de trabajos, orden, etc. Cada tema explicado, naturalmente. Curso especial sobre instrucción para guías de patrulla, para que ellos puedan impartirlo a sus patrullas.

### *Formación de patrullas*

En la mañana del primer día, los muchachos que iban a probar el “proyecto scout” de Baden-Powell, fueron formados en cuatro “patrullas”, con un muchacho más grande en cada una como “guía de patrulla”. Dos de las patrullas recibieron

nombres de pájaros y las otras dos de nombre de animales. Para indicar la patrulla a la cual pertenecían, cada muchacho portaba un distintivo de hombro de un color característico: los Chorlitos, amarillo; Cuervos, rojo; Lobos, azul; Toros, verde. Estos distintivos de hombros consistían de dos cintas de color de nueve centímetros de largo por dos de ancho, colocadas una encima de otra, dobladas en la mitad y cosidas en el dobléz con unos alfileres de seguridad.

Cada guía de patrulla portaba un pequeño bordón con una bandera blanca triangular, de ocho centímetros de largo por cinco de ancho, atada al bordón mediante dos pequeñas tiras de tela. Llevaba la figura de un animal, pintada en verde por el propio Baden-Powell (B-P sugirió, posteriormente, que la figura podría ser cortada de una tela verde y cosida al banderín) y las letras “BA” —la primera y la última letra de la palabra Brownsea. Cada guía de patrulla tuvo la distinción de usar una flor de lis recortada en un fieltro blanco prendida en el frente de su sombrero.



Patrullas Lobos, Chorlitos, Toros y Cuervos.  
(Dibujos de Baden-Powell.)

### *Distribución de los deberes*

A cada scout en la patrulla se le dio un número. El guía de patrulla tenía el número 1; el cabo (subguía de la patrulla) el número 2; el resto tenía números consecutivos. Los muchachos tenían que trabajar “en parejas, como camaradas” (una aplicación temprana del sistema de “parejas”), números 3 y 4 juntos, números 5 y 6 juntos, y así sucesivamente. Sus responsabilidades les fueron explicadas a medida que se iban aplicando al trabajo de la rutina diaria.

## SEGUNDO DÍA

isla de Brownsea, 2 de agosto, 1907

Actividades de campaña: Uso del ingenio en campamentos, construcciones de chozas, nudos, encendido de fogata, cocina, salud y seguridad.

### *Construcción de chozas\**

El refugio de vivac es la choza más sencilla y se construye enterrando en el piso, firmemente, dos ramas gruesas con la punta superior en forma de horqueta, para colocar sobre ellas otra rama de manera de espinazo, contra la cual se recarga una serie de morillas con paja, palmas o cualquier otro material, que se une con cuerdas. Todo este armazón, debe quedar colocado perpendicular a la dirección del viento. Hay que comenzar a cubrir el armazón por la parte de abajo y hacerlo con capas superpuestas, en la misma forma en que se colocan las tejas de un techo, para así evitar que se introduzca el agua.

### *Construcción de un telar de campamento*

Entiérrese en hilera firmemente en el piso, cinco estacas de 80 centímetros de largo (hilera 1). Enfrente, a una distancia de 1.80 a 2.10 metros se entierran otras cinco estacas coincidiendo con las anteriores (hilera 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 1, atando de aquella a la que está colocada cada estaca.

La barra suelta es movida entonces hacia arriba y hacia abajo por un scout, mientras otro va colocando sobre las

---

\* En el documento original los textos de las actividades aparecen entrecuadrados, dándose a entender que Hillcourt las describe con palabras del propio Baben-Powell. (N. del E.)

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 debajo de las cuerdas se logra sujetar los manojos.

Si se mueve la barra, ligeramente, hacia uno u 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.

### *Nudos, competencia*

Practicar, por medio de competencias entre parejas, la ejecución de nudos en el menor tiempo posible.

La pareja que pierda competirá con otra, hasta encontrar la más lenta. En esta forma (que puede usarse para practicar cualquier aspecto “scout”), los peores obtendrán la mayor práctica y la competencia es tanta o mayor para evitar ser los últimos, como para ser los mejores y obtener un premio.

### *Encendido de fogatas, fuegos de cocina*

Una cocina de campamento se construye con dos hileras paralelas de terrones, ladrillos, leños gruesos o piedras. Las hileras deben ser planas en la parte superior, de un metro de largo, separadas en un extremo unos diez centímetros y en el otro unos veinte, quedando éste del lado que el viento sopla.

### *Fogata en estrella*

Enciendan una pequeña fogata que debe 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.

Si desean que el fuego permanezca ardiendo durante la noche, para obtener luz o calor, tengan uno de los leños al alcance de su mano, para que puedan empujarlo de

cuando en cuando hacia el centro, sin tener que levantarse a atizar.

#### *Cocinar carne*

Pueden hacer *kebabs* cortando la carne en rebanadas de dos centímetros de espesor, y luego en trozos de dos centímetros y medio de largo, los cuales se ensartan en un alambre o varilla de hierro, colocándolos suspendidos sobre las ascuas o enfrente del fuego, por unos minutos, hasta que estén asados.

#### *Cocer aves y pescados*

Las aves y los pescados se pueden cocer de la misma manera. Un ave es más fácil de pelar recién sacrificada, pero no hay que desplumarla si se va cocer envuelta en barro, ya que las plumas se adhieren a éste cuando se endurece por el calor y al romperlo para sacar el ave, ésta sale cocida y limpia, como una nuez de su cáscara.

#### *Manufactura de pan*

Para hacer pan o bollos, lo usual es mezclar harina con una o dos pizcas de sal y levadura, para formar con ella una pila sumiéndole en seguida el centro hasta formar una taza en la que se echa agua. Se mezcla todo bien hasta formar una masa o pasta. Con las manos cubiertas con otro poco de harina, para que la masa no se adhiera a ellas, hay que golpearla y formar con ella un gran bollo o varios bollos pequeños; después, se pone en una parrilla sobre las ascuas, o bien, se hacen a un lado parte de las ascuas y se colocan los bollos sobre el piso caliente, amontonando las ascuas a su alrededor, hasta que se cuezan.

#### *Torcido*

Otro sistema es el siguiente: tómese un palo grueso, sáquele punta por el lado más delgado, límpiase y póngase a ca-

lentar sobre fuego. Hágase una tira larga de masa en forma de listón, de cinco centímetros de ancho y un centímetro de grueso enroscándose alrededor del palo en forma de espiral. Póngase el palo cerca del fuego y déjese que la masa se cueza, dándole de cuando en cuando una vuelta.



Baden-Powell imparte instrucciones a los muchachos.

## JUEGOS DE CAMPAMENTO

PARA INCREMENTAR LA HIGIENE Y VIGOR FÍSICO

### *La lucha*

Dos jugadores se colocan uno frente al otro, como a un metro de distancia, con los brazos extendidos hacia los lados, y los dedos de las manos entrelazadas inclinándose el uno hacia el otro hasta quedar pecho contra pecho, hasta la pared del cuarto o hasta alguna otra meta señalada.

### *Lanzamiento de una cuerda salvavidas*

El blanco es una cruceta o un palo atravesado como brazos y una cabeza que puede hacerse con cualquier objeto, procurando darle el tamaño natural de una persona; esto representa los brazos y la cabeza de un hombre que se está ahogando, colocado en el terreno aproximadamente a unos seis metros de distancia. La cuerda de salvamento es

una cuerda que puede ser enrollada con un peso atado en la punta. *(La cuerda lazadora utilizada en Brownsea, era similar al arma original usada en la caza de pájaros pequeños: un pedazo de cuerda, de unos seis metros de largo, con un peso en el extremo de aproximadamente tres cuartos de kilo de plomo. B-P pronto logró darse cuenta de que este tipo de cuerda no era útil a los propósitos que él quería, así es que sugirió que en lugar de peso se pusiera un nudo o una pequeña bolsa llena de arena para poder lanzarla a una cierta distancia.)* Cada competidor tiraba por turnos desde la línea que se suponía sería la orilla de la tierra; podía hacer el lanzamiento, bien estando parado o bien corriendo para lograr mayor velocidad. Aquel que tirase la línea más lejos, suponiendo que cayese sobre el maniquí en tal forma que pudiera ser agarrada por el hombre que estaba ahogándose, era el vencedor de la competencia.

### *Pelea de gallos*

Dos combatientes se ponen en cuclillas. Cada uno de ellos tiene un bordón bajo sus rodillas, y las manos unidas alrededor de las piernas. Cada “gallo” dando saltos sin soltarse trata de derribar a su oponente.

### *Caza del oso*

Uno de los muchachos más grandes es el oso, tiene tres lugares que puede utilizar como bases en los cuales él puede tomar refugio y permanecer libre. Lleva un pequeño globo en la espalda.

Los otros muchachos están armados con pequeñas estacas de madera o bien con unas cuerdas amarradas o con unos periódicos enrollados, con los cuales tratan de reventar el globo mientras el oso se encuentra fuera de su base. El oso tiene un bastón similar, con el que trata de derribar los sombreros de su “cazadores”. Si el sombrero de uno de los cazadores es derribado entonces éste se encuentra muerto, pero para poder matar al oso primero hay que reventarle el globo.

### *Fogata*

Alrededor de la fogata se puede cantar, recitar y aún llevar a cabo pequeñas representaciones; y a todos los scouts se les debe pedir su contribución con algo del 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; de esta forma pueden prepararse de antemano.

## TERCER DÍA

isla de Brownsea, 3 de agosto, 1907

Observación: Rastreo, deducción del significado de las huellas y señales.

### *Rastreo por patrulla*

Preparad el terreno para rastreo escogiendo un pedazo suave, de unos diez o 15 metros cuadrados, emparejándolo con un rodillo y barriéndolo. Parte debe mojarse como si hubiera llovido y parte debe conservarse seco. Hágase que un muchacho pase sobre él, primer andando y luego corriendo y luego en bicicleta. Explicad la diferencia de la huellas, de tal manera que los scouts de la patrulla puedan, al ver unas huellas decir inmediatamente si la persona que las dejó iba andando o corriendo.

### *Memorización de huellas*

Hacer que una patrulla se sienta con los pies en alto para que otros scouts puedan estudiarlos. Darles a los scouts para hacer ese estudio de los zapatos, digamos, tres minutos. Después dejando a los observadores en un cuarto o poniéndolos fuera del alcance de la vista, hacer que uno de los de la patrulla estampe algunas huellas sobre un buen pedazo de terreno, y en

seguida llamar uno por uno de los scouts, para que observen las huellas y digan a quien pertenecen.

### *Seguir la pista*

Envíese una “liebre”, ya sea caminando o en bicicleta llevando en un bolsillo granos de maíz, habas, confetis, etc., para que los vaya dejando caer de cuando en cuando, y así formar una pista que la patrulla pueda seguir.

También puede dejar señales scouts grabadas en el piso o formadas con raíces, escondiendo una carta al final de la pista.

### *Deducción*

Imprímense huellas, de incidentes diversos en terreno suave, tales como las de un ciclista que encuentra a un muchacho que va a pie, y se apea para conservar con su amigo y luego vuelva amontar su bicicleta. Hacer que los muchachos estudien las huellas y deduzcan su significado.

### *Sherlock Holmes*

Arréglese un cuarto o un terreno con pequeños signos y huellas, etc. Léase luego una historia relativa al crimen hasta el punto en que entran los signos y hágase que cada muchacho, por turno, examine la escena durante cierto tiempo y después, en privado, les haga saber cuál es su solución.

### *La cara manchada*

Se preparan pequeños cuadros de cartón divididos en una media docena de cuadros más pequeños. Cada scout toma consigo uno de esos cuadros y un lápiz, alejándose unos 50 metros del juez, quien tiene un cuadro grande, dividido en igual número de cuadros de unos siete centímetros por lado. El juez tiene consigo unos discos de papel negro de poco diámetro, y unos alfileres con qué fijar los discos al cuadro. Coloca indistintamente, digamos, seis de éstos en el centro

de tantos cuadros y exhibe el cuadro grande. Los scouts se van acercando y señalando en su cuadro los puntos en que están colocados los discos negros en el cartón, y el que acierte a mayor distancia es quien gana.



Baden-Powell dirige el juego de “La cara manchada”.

### *Vista rápida*

Puede variarse el juego anterior, usando el mismo aparato, permitiendo a los scouts acercarse bastante al juez, y luego mostrarles el cartón por cinco segundos, y pedirles que marquen sus tarjetas de memoria. El que tenga más marcas correctas gana.

### *Juego de Kim*

Colóquense de 20 a 30 objetos pequeños, tales como dos o tres diferentes clases de botones, lápices, corchos, trapos, tuercas, navajas, cordones, fotos o cualquier otra cosa que se tenga a la mano.

Hágase una lista de estos objetos con columnas enfrente para anotar las respuestas de los muchachos. Así:

Lista	M	P	G	R
Nueces				
Botones negros				
Trapo rojo				

Navaja de bolsillo  
Lápiz amarillo  
Corcho  
Cordón  
Timbre postal

Enseguida, descubrir los objetos, y contar un minuto en el reloj, o mientras cuentan despacio 60 segundos. Inmediatamente cubrirlos de nuevo.

Hacer que cada muchacho, separadamente, les diga al oído los nombres de los objetos que pueda recordar o hacer que escriba una lista de ellos y ustedes marcarlos en su lista.

El muchacho que recuerde el mayor número de objetos es el que gana.

### *Trabajo nocturno*

*Esta noche y todas las tres subsecuentes, los muchachos en Brownsea tuvieron la gran experiencia de todo el campamento: se les envió fuera del campamento base bajo su propia responsabilidad, para pasar la noche.*

Cada noche, una patrulla era enviada como grupo de guardia nocturna; es decir, como centinelas de un ejército para evitar una sorpresa. Recibían una ración de harina, papas, carne, té, etc., y se iban directamente, bajo mi indicación, a un lugar especial dentro de la isla para permanecer por esa noche. Cada muchacho llevaba su catre y sus cobijas, utensilios de cocina y cerillos. Tan pronto llegaban al lugar designado se encendían fuegos y la comida era preparada, después de lo cual se ponían los centinelas en los lugares adecuados y se encendía un gran fuego para pasar la noche. El grupo de guardias era observado por los guías de patrulla de las demás patrullas, y por mí un poco antes de las 23:00, después de lo cual los centinelas eran retirados y la “avanzada” se prepa-

raba para pasar la noche, regresando al campamento base al día siguiente, al tiempo para el desayuno.

## CUARTO DÍA

isla de Brownsea, 4 de agosto, 1907

Trabajo de campo: Estudio de animales y pájaros, plantas, estrellas, etcétera.

### *Acecho de animales*

En el campo, enviar a los scouts a cerciorarse por medio de la observación de los puntos siguientes e informa sobre ellos:

¿Cómo escarba su agujero un conejo silvestre cuando están reunidos varios conejos? ¿Un conejo corre porque los otros corren o cada uno mira a su alrededor para cerciorarse del peligro que los amenaza antes de echar a correr?

El pájaro carpintero, ¿rompe la corteza para llegar hasta los insectos que hay en el tronco de un árbol, ¿no los atrapa en los agujeros?, ¿o cómo lo hace?

Una trucha, cuando se espanta al pasar una persona por la orilla, ¿nada a favor o en contra la corriente?, ¿se aleja de allí definitivamente, o regresa luego al mismo lugar?, etcétera.

### *Dibujos y la naturaleza*

Por dibujar correctamente las huellas de un animal o de 12 diferentes animales o pájaros, recibirán hasta tres puntos. Dibujos de 12 tipos diferentes de peces, recibirán hasta cuatro puntos. Dibujos tomados del natural de 12 animales salvajes, de pájaros, reptiles, etc., recibirán hasta cinco puntos. Dibujos de 12 árboles y sus hojas, dos puntos.

*(Baden-Powell intentaba que los muchachos recibieran o ganaran una serie de puntos para obtener una "insignia de Honor",*

*en naturaleza. A partir de ese punto, nació y creció “el sistema de especialidades”.)*

### *Carrera de las plantas*

El guía sale con sus scouts, ya sea a pie o en bicicleta, en cualquier dirección, con objeto de conseguir una muestra de una planta escogida de antemano. Ésta podrá ser un brote de tejo, una rama de malva, una bellota de nogal, una rosa silvestre o cualquiera otra cosa por el estilo, que ponga a prueba sus conocimientos sobre plantas, su memoria respecto al lugar donde se encuentra la planta, su memoria respecto al lugar donde se encuentra la planta que se les pide y que los haga ser rápidos para ir y venir a ese lugar en el menor tiempo posible.

### *Observación de estrellas*

Lleve a sus scouts en una noche clara y déjelos observando separados uno de otro, pídales que le encuentren la estrella Polar y constelación de Orión, etc., y haga que le muestren la posición de las constelaciones a medida que usted llegue junto a ellos cuando camine por entre el grupo.

### *Acecho al venado*

El guía de la patrulla actúa de venado, pero deberá esconderse, sino permanecer de pie y, si gusta, puede moverse de cuando en cuando.

Los scouts de su patrulla tratan de encontrarle, y cada uno a su manera, hace lo posible por llegar hasta él sin ser visto.

En el momento que el guía descubre a uno de sus perseguidores lo llama por su nombre, ordenándole quedar fuera del juego por haber sido descubierto. Después de cierto tiempo, el guía grita: “¡Alto!”, y todos se ponen de pie, ganando el que se encuentra más cerca del guía.

### *Acecho silencioso*

Este mismo juego se puede emplear para practicar el andar sin hacer ruido, vendándole los ojos al juez. De preferencia, esta práctica debe hacerse en un lugar donde haya ramas u hojas secas o grava. El scout puede empezar el acecho a unos 100 metros del vendado, y hacerlo rápidamente, digamos, en minuto y medio, tocando al que esta vendado de ser oído.



Postal del campamento.

## QUINTO DÍA

isla de Brownsea, 5 de agosto, 1907

**Caballerosidad:** Honor, código de los caballeros andantes, generosidad, valor, caridad y economía, lealtad... practicar la caballerosidad con las mujeres. La obligación de hacer una buena acción “diariamente”, y cómo desarrollarla y llevarla a cabo, etcétera.

*Baden-Powell era un magnífico narrador de historias. Tenía una cantidad asombrosa de anécdotas concernientes o relacionadas a héroes de todas las edades. Él había desarrollado un código de ética, basado en sus experiencias y en el código de los caballeros del rey Arturo; ahora, él tenía una oportunidad de instalar el mismo tipo de ideales en los muchachos que tenía a sus órdenes, relatándoles de estos héroes y la forma de impresionarlos con la*

*idea de “una buena acción”. Las discusiones que él tenía con los muchachos le ayudaron a cristalizar sus propios pensamientos y a formular un código que fuera aceptable para todos los muchachos: la ley scout y la Promesa.*

*Experimentó juegos que sintió podían colaborar a la formación de carácter que él deseaba que los muchachos llegasen a poseer; él probó su espíritu deportivo y la lealtad hacia sus compañeros de equipo en los juegos, en los cuales las reglas estrictas tenían que ser seguidas (uno de los juegos era una versión especial del basquetbol, desarrollado en Brownsea años antes de ser introducido en los Estados Unidos); probó su valor en unos juegos simples de “jiu-jitsu”, de luchas y su disciplina y obediencia en el juego llamado “la caza de la ballena”.*

#### *Caballería andante*

Los scouts salen solos, por parejas o por patrullas a la ciudad, en busca de mujeres o niños que necesiten ayuda y regresan a informar, bajo palabra de honor, lo que han podido hacer. Si se encuentran en el campo, salen a los ranchos o a las cabañas en busca de trabajo que desempeñar en beneficio de sus ocupantes.

#### *Juegos de equipo (“basquetbol”)*

Se coloca una canasta aproximadamente de nueve centímetros de diámetro en la parte superior, de unos 69 centímetros de profundidad, a unos tres metros sobre el nivel de la tierra, en un árbol o en una pared, de tal forma que la pelota tenga que ser tirada hacia la canasta. En cada lado de la meta, se traza un sendero aproximadamente de cinco metros de largo por dos metros de ancho, principiando exactamente abajo de la canasta y en dirección hacia el centro del terreno. Al final de cada sendero, se traza un círculo de aproximadamente tres metros de diámetro. Cuando se tiene que hacer tiro libre, el lanzador se para dentro de ese círculo y no es permitido que ningún jugador se pare dentro o a lo largo o internamente

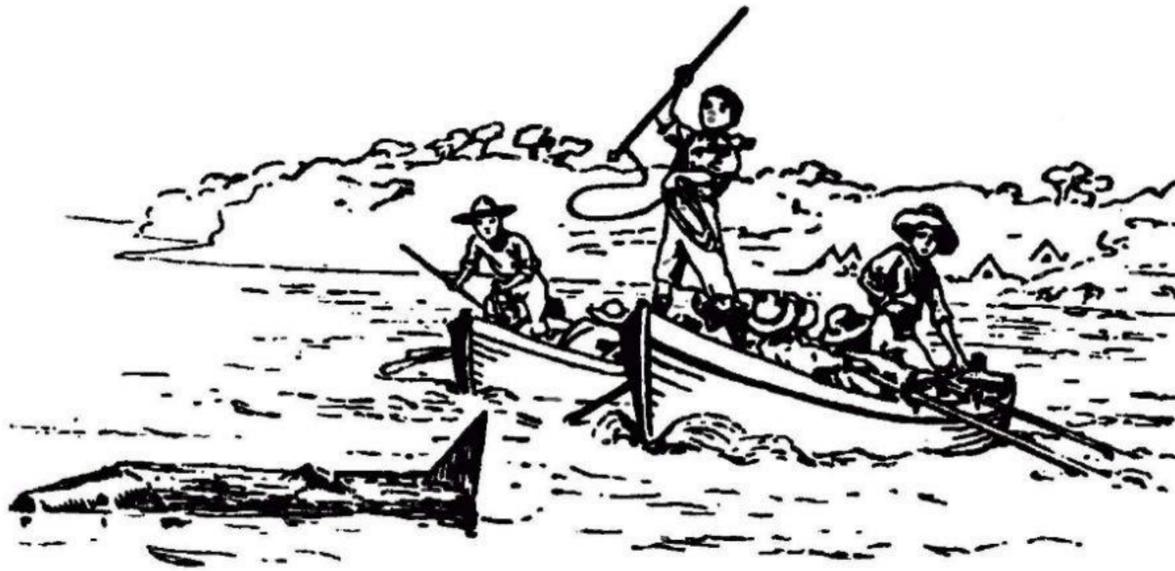
del área. Se utiliza una pelota pequeña de tipo de fútbol, pero nunca debe ser pateada. Debe únicamente tirarse o bien llevarse con las manos. El patear o detener la bola con los pies o con las piernas no está permitido. La pelota puede sostenerse en las manos, pero no aprisionada contra el cuerpo, y no puede acarreararse por más de dos pasos. No es permitido el aventar o detener, o el dar golpes, y si esto sucede se considera un tiro libre desde el círculo a los cinco metros de la canasta a la cual pertenece el individuo que cometió falta. El número usual de jugadores es de cuatro o cinco en cada lado, y esto puede dividirse en el guardameta, los defensas y delanteros. Si existe bastante espacio, el número de jugadores puede aumentarse. Se necesita un juez o un árbitro, que debe lanzar la bola al principio de cada juego, así como después de cada canasta. Cuando el jugador lanza la pelota para iniciar el juego, debe permitirse que la misma toque la tierra antes de continuar jugando. Con cuatro jugadores por lado, deben permitirse unos siete minutos y medio para cada lapso; con cinco jugadores en cada equipo, es usual dar un tiempo de diez minutos. Debe darse de descanso un pequeño tiempo entre cada juego.

### *Caza de la ballena*

La ballena se representa por medio de un trozo grande de madera, con una cabeza y una cola figuradas toscamente. El guía hace las veces de capitán, el subguía de... [*falta texto en el original*].

Cada bote estará en un puerto, distante entre sí un kilómetro, aproximadamente. El árbitro coloca la ballena a igual distancia de ambos puertos, y a una señal los dos botes salen a fuerza de remo, para alcanzar al animal. El primer arponeero que llegue cerca de la ballena lanza su arma y el barco se retira arrastrando la presa. El segundo barco los persigue, arponea en cuanto puede, e intenta llevarse también la ballena.

Para terminar, los más fuertes se la llevan y, a veces, hasta el bote contrario. Se notará que es necesario tener un estricto silencio y disciplina a las órdenes del “capitán” para poder ganar el juego. Esto demuestra, más que nada, el valor y la importancia de la disciplina.



“Caza de la ballena”, ilustración de Baden-Powell.  
(Tomada de *Baden-Powell. Las dos vida de un héroe.*)

## SEXTO DÍA

isla de Brownsea, 6 de agosto, 1907

Salvavidas: Rescate en un fuego, ahogados, intoxicados con gas, (caballos desbocados), pánico, accidentes en la vía pública, etcétera.

### *Primeros auxilios*

*Los conocimientos de primeros auxilios de Baden-Powell eran rudimentarios; sin embargo, llamó en su ayuda al jefe oficial de la Guardia Costera de Sand Banks, William Stevens. Stevens instruyó a los muchachos en todas las fases de primeros auxilios, los cuales B-P transformó o adaptó en juegos y competencias.*

*El evento más emocionante del día fue “El rescate en una casa incendiada”: una escalera fue atada entre dos árboles a una altura aproximadamente de dos pisos, y otra escalera fue recargada contra la primera. Uno después de otro, los muchachos subieron*

*y a continuación brincaron sobre una red de salvamento (un gran pedazo de lona) sostenido por el resto de los muchachos. El rescate, en cada caso, fue seguido por algunos momentos de “manteo”; es decir el muchacho se caía sobre la lona era lanzado al aire dos o tres, veces siendo recogido nuevamente en la lona por el grupo de rescate.*

### *Competencia de rescate*

El rescate de un hombre inconsciente: Una línea de pacientes de una patrulla eran distribuidos aproximadamente a unos 30 metros de distancia de la línea de partida. Los muchachos de otra patrulla, cada uno llevando una cuerda, corrían hacia sus pacientes. Cada rescatador colocaba un nudo de as de guía alrededor del pecho y bajo los brazos del paciente; a continuación, daba la espalda a su paciente, arrastrándolo el rescatador en cuatro pies y jalando a la persona inconsciente con la cabeza hacia el punto de arrastre. En cada ocasión se tomaba el tiempo. Las patrullas cambiaban lugares. La patrulla que completaba el rescate en el menor tiempo ganaba.



El jefe del campamento.

## SÉPTIMO DÍA

isla de Brownsea, 7 de agosto, 1907

Patriotismo: Historia y hechos que lograron la formación de la nación, bandera, nuestros deberes como ciudadanos, tiro al blanco.

*Nuevamente Baden-Powell hizo uso de su extenso conocimiento de historia; con un gran mapa del mundo frente a los muchachos, éstos escucharon cómo Baden-Powell narraba sus historias y apuntaba en el mapa donde habían tenido lugar. Explicó el desarrollo de la bandera, y les pidió el cumplimiento de sus deberes como ciudadanos.*

*Esa tarde los muchachos jugaron un episodio sobre la historia y organizaron una pelea unos contra otros, en un juego llamada “jalar la cuerda”, y pusieron a prueba sus habilidades como “tiradores al blanco”.*

### *Juegos en combate, el asalto a Badajoz*

Una patrulla (franceses) guarda una colina y la mantiene contra los atacantes. Los británicos atacan, y tratan de ganar la posición de la fortaleza tratando de echar de ella a los defensores; los defensores pueden disponer la mitad de sus hombres sobre el terreno y la otra mitad atrás de la “barricada”. Si los defensores logran tomar algún británico y llevarlo al otro lado de la barricada, el individuo queda muerto. No se permite el golpear o el maltratarse unos a otros. *(Badajoz era una fortaleza española resguardada por los franceses y españoles, con unos cinco mil hombres aproximadamente. Fue atacada y tomada, por los británicos, quienes perdieron tres mil hombres en este asalto, el 17 de marzo de 1812.)*

### *Ingleses y franceses*

Jalar la cuerda, una patrulla contra otra.

### *Tiro al blanco*

Dos patrullas compiten. Los blancos: una hilera de latas vacías se colocan frente a las dos patrullas. Los botes representan a los miembros de cada patrulla.

Ambas patrullas están situadas en una línea, aproximadamente a unos diez a 15 metros de los blancos; a la voz de fuego se empieza a tirar piedras hacia los blancos. Si se derriba el blanco, el muchacho de la patrulla contraria cuya lata ha sido derribada debe sentarse, considerándose muerto. El juego continúa, si se tiene suficiente munición (piedras), hasta que la otra patrulla es liquidada o muerta. Puede haber una variante en la cual se le dé una cierta cantidad de piedras a cada patrulla, o un cierto tiempo límite, digamos un minuto.

### *Fogatas*

La fogata de esta noche fue presenciada por el señor Percy W. Everett, gerente de la editorial que había hecho un contrato para publicar un libro de Baden-Powell sobre escultismo. El señor Everett reportó posteriormente:

Alrededor del fuego esa noche, el Jefe nos relató una serie de cuentos e historias; él mismo guió el baile y el coro de "Eengoyama", y en su forma innata mantuvo la atención y respeto de todos nosotros. Yo puedo verlo aún frente a la luz oscilante de las llamas, algunas veces grave, otras veces alegre, contestando todo tipo de preguntas, imitando el llamado de los pájaros, enseñándonos cómo acechar animales del bosque, narrándonos rápidamente una pequeña historia, danzando y cantando alrededor del fuego...

## OCTAVO DÍA

Isla de Brownsea, 8 de agosto, 1907

Resumen general: Juegos y deportes tratando de acabar o competir sobre todos los temas del campamento.

*El último día del campamento fue un día muy especial sobre “deportes”. Baden-Powell intentó hacer de esta ocasión la “prueba de postre”, e invitó a los padres de los muchachos, al propietario de Brownsea, a su familia, y a algunos huéspedes. A todos los participantes, huéspedes y visitantes se les invitó a acudir a la “colina de la Batería”, para presenciar las exhibiciones y astucias que los muchachos habían aprendido.*

*Las patrullas utilizaron la mañana para adiestrarse sobre los diferentes eventos, y en la tarde estuvieron listos para hacer la exhibición. Resultó una extraordinaria representación completamente planeada, dirigida y ejecutada por los muchachos. Fue una mezcla de juegos y competencias, de demostraciones de primeros auxilios y combate de fuegos, de lucha libre y de jiu-jitsu. Uno de los eventos más interesantes fue disputar la cuerda entre los “pájaros” (Chorlitos y Cuervos) y las “bestias” (Lobos y Toros), la competencia fue ganada por los “pájaros”.*

#### DEPORTES, 8 DE AGOSTO, 1907

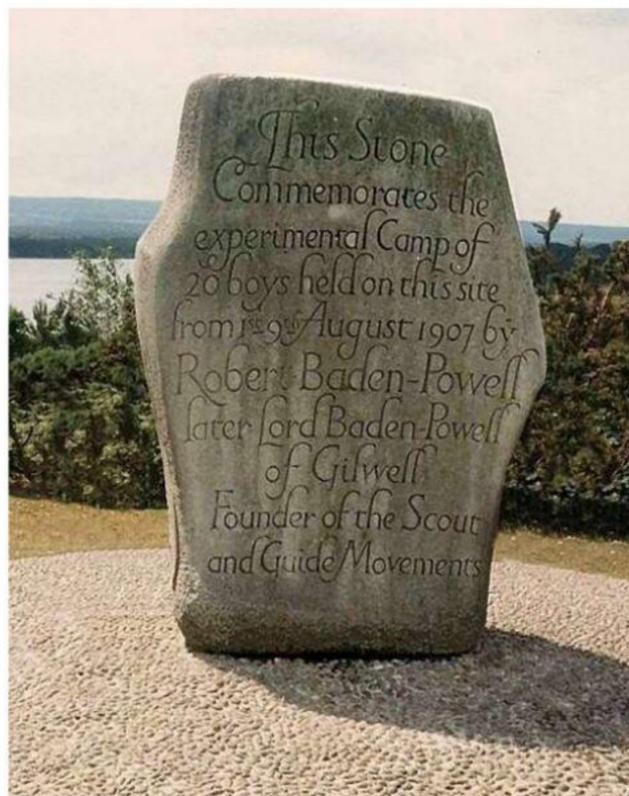
#### CAMPAMENTO SCOUT, ISLA DE BROWNSEA, POOLE

<i>Evento</i>	<i>Competidores</i>
1. Lanzamiento de una línea salvavidas	Abierto
2. Formaciones de patrulla	Chorlitos
3. Encendido de fogatas o saltos	Lobos
4. Jiu-jitsu (actividades físicas)	Cuervos
5. Manufactura de colchones de campamento	Chorlitos
6. Transporte, rescate y resucitación de un hombre inconsciente	Toros y Lobos
7. Una carrera de plantas	Cuervos
8. Final de basquetbol	Chorlitos y Lobos
9. Caza de oso	Toros
10. Acecho del venado	Cuervos
11. Tiro al blanco	Lobos y Chorlitos
12. Pelea de gallos	Cuervos
13. Pelea de la cuerda	Pájaros

La última fogata esa noche, el último canto de “Eengoyama”, la última historia por Baden-Powell, la última noche en una tienda de campaña.

El experimento había terminado. La siguiente mañana los muchachos se irían a casa; a medida que ellos navegaban hacia la tierra firme, sus gritos de adiós iban cruzando el agua hacia la isla de Brownsea.

El campamento de la isla de Brownsea ya era historia. La isla retornó a su actividad normal. Y con la prueba de su proyecto, Baden-Powell regresó a trabajar para finalizar el libro *Escultismo para muchachos*, que estaba destinado a influir en los muchachos de todo el mundo en los años por venir.



Estela conmemorativa develada en la isla en 1967.  
(Fotografía tomada de Wikipedia.)

## Isla de Brownsea\*

PERCY EVERETT

Hay dos cosas de las cuales siempre me he arrepentido. No haber llevado un diario y no haber sido fotógrafo amateur. Cuánto me habría ayudado para relatar una historia más vívida de aquel memorable campamento en la isla de Brownsea si hubiera guardado mis registros personales por escrito y en fotografías.

Los eventos que caracterizaron ese campamento experimental carecían de todo romanticismo, pero resultó muy emocionante de principio a fin.

Ninguno de nosotros tenía idea, con excepción del mismo Jefe, de lo que podía llegar a ser el futuro de este esquema. Solo imaginábamos a un grupo de muchachos pasándola bien en la isla bajo el liderazgo del Viejo Jefe. Bueno, eso fue lo que pasó, pero significó mucho más: este campamento trazó una ruta que terminarían por seguir niños y niñas de todo el mundo.



### BROWNSEA ISLAND CAMP.

JULY 25 — AUGUST 9, 1907.

Panorámica del campamento de Brownsea.

Durante el verano de 1907, el Jefe gradualmente culminó sus planes para el campamento. Tuvo la suficiente

---

\* Versión al castellano especialmente preparada para la presente edición por Iván Guerra Villasana, ex integrante de grupo VII de la provincia Miguel Hidalgo. (N. del E.)

fortuna de haber encontrado un amigo en el señor Charles van Raalte, quien puso a su disposición un pedazo de la isla de Brownsea. Esta isla era ideal para el propósito: tiene alrededor de dos millas de largo por una de ancho, en algunas áreas estaba tupida de árboles, y tenía dos lagos al centro. Llena de lo que hoy llamaríamos “buen terreno para hacer escultismo”. Incluso al sur contaba con una ribera arenosa donde se estableció el campamento.

Una vez elegido el sitio, el Jefe eligió a los muchachos: 20 en total, hijos de amigos en Eaton y otras escuelas públicas, niños pobres del Este de Londres y otros muchachos de nivel secundaria del poblado vecino de Bournemouth que fueron reclutados por el señor G. W. Green, del puerto de Poole, hombre que por años había mostrado interés en el trabajo con muchachos de su pueblo natal.

Durante sus preparativos, el Jefe también recibió ayuda del señor Henry Robson, capitán de la brigada de jóvenes de Bournemouth, quien nos platicó un poco sobre su aportación a la organización de aquel experimento, durante la excursión de 500 scouters a la isla de Brownsea, realizada durante la Conferencia de Bournemouth, en abril de 1927. Nos compartió un vívido relato del abandono de las tiendas la noche previa al arribo del Jefe; cómo solo por la gracia de la Providencia todo el equipo de campamento no había terminado en una tumba bajo el agua. También nos divirtió con la historia de las solicitudes “imposibles” realizadas por el Jefe antes del campamento. “Arpones”, dijo, “el Jefe había ordenado conseguirlos para aquella tarde, y no tenían en existencia en el pequeño puerto costero cercano al campamento!”

Para ayudar con la organización del campamento, el Jefe eligió al mayor Kenneth MacLaren, un gran soldado y hombre muy entusiasta con espíritu de muchacho.

Durante el verano yo había estado ayudando con el acopio de material, y en los arreglos para reunir a los jóvenes en la isla de Brownsea. Por supuesto, me llenó de

alegría cuando el Jefe me pidió ir a darles la mano al campamento.

Con toda franqueza, también debo admitir que mi única posible calificación para el trabajo era:

1. Que había estado asociado por largo tiempo con dos organizaciones juveniles, Pearson's Fresh Air Fund y The Children's Happy Evening Association, en el Este de Londres; y

2. Que había crecido en una granja y conocía algunas de las necesidades de la vida de campo.

Pero en el aspecto técnico del escultismo, como señalización, cabullería, construcción de refugios o colchonetas, atención de emergencias y organización de campamentos, era totalmente ignorante.

De cualquier manera, el Jefe consideró que podía ayudarlo y estuve encantado de tener la oportunidad de asistir a este histórico campamento.

Los muchachos llegaron a la isla de Brownsea el primero de agosto de 1907 y acamparon por ocho días.

Me permito citar en las mismas palabras del Jefe el programa que habíamos concretado para parte del periodo.



Traslado al lugar de acampado.

*Primer día: Preliminar*

Después de instalar el campamento por patrullas y distribuir las tareas, órdenes, etc.; cada tema del programa fue explicado por medio de demostraciones.

Los guías de patrulla recibieron un curso especial de instrucción en su campo de desarrollo para, posteriormente, impartirlo a sus patrullas.

*Segundo día: Campamento*

Recursos de acampado, construcción de refugios y colchonetes, cabullería, encendido de fogata, cocina, salud y sanidad; acondicionamiento físico, orientación en lugares desconocidos, navegación en bote.

*Tercer día: Observación*

Observación y memorización de detalles cercanos y distantes, puntos de referencia, etc.; rastreo, interpretación de huellas y rastros, entrenamiento visual, etcétera.

*Cuarto día: Conocimiento del bosque*

Estudio de los animales y pájaros, plantas, estrellas, etc.; acecho de animales, percepción de peculiaridades en las personas, interpretación de rasgos de personalidad y características para ganar su confianza, etcétera.

*Quinto día: Caballerosidad*

Honor, código de caballería, generosidad, valor, caridad y ahorro; lealtad al rey, jefes u oficiales; práctica de la caballerosidad con las mujeres, obligación de hacer una “buena acción diaria” y cómo realizarla, etcétera.

*Sexto día: Salvamento de vidas*

Por motivos de incendio, ahogamiento, gases de alcantarilla, caballos desbocados, pánico, accidentes en la calle, etc.; he-

rramientas improvisadas, primeros auxilios, medalla de heroísmo, etcétera.

*Séptimo día: Patriotismo*

Geografía colonial, historia y logros obtenidos por el Imperio; nuestras fuerzas armadas y navales; banderas, medallas; deberes ciudadanos; puntería en tiro; colaboración con la policía, etcétera.

*Octavo día: Juegos*

Deportes constituidos por juegos o prácticas competitivas en todos los temas del programa.

Los muchachos fueron distribuidos en cuatro patrullas: Cuervos, Toros, Chorlitos y Lobos. Estos eran sus integrantes:

PATRULLA LOBOS

R. Wroughton

Cedric E. Curteis

John M. Evans-Lombe

Percy A. Medway

Reginald Giles

PATRULLA CHORLITOS

G. Rodney

H. Watts

A. Vivian

T. E. Bonfield

R. Grant

PATRULLA TOROS

Thomas B. A. Evans-Lombe

Arthur Primmer

B. Blandford

James Rodney

M. Noble

PATRULLA CUERVOS

H. Emley

B. Tarrant

W. Rodney

B. Collingbourne

Humphrey Noble



Los muchachos de Baden-Powell en acción.

Además de estos 20 muchachos, también asistió Donald Baden-Powell, sobrino del Jefe, un muchacho muy entusiasta con un gran parecido familiar con Peter Baden-Powell, como si fuera él mismo 15 años mayor.

Conservo muchos vivos recuerdos del campamento. El izamiento de la bandera de la Gran Bretaña a las ocho en punto cada mañana era una ceremonia de lo más impresionante, especialmente cuando uno se percataba de que era la misma bandera que había ondeado durante el sitio de Mafeking: estaba acribillada por las balas enemigas, y me temo, incluso sufrió más daños durante un fuerte vendaval que sopló un día en el campamento.

El sistema de patrulla era una novedad. Nos sorprendió de sobremanera descubrir que el Jefe había permitido que las patrullas acamparan por su cuenta, bajo el mando de sus propios guías, y con total responsabilidad de sus tiendas, cocina,

etc. Se les encargó por su honor llevar a cabo los deseos del Jefe y, en efecto, respondieron muy bien.

Luego, el descanso después de la comida del mediodía fue algo nuevo. No estoy seguro de que fuera del total agrado de los muchachos como lo era para mí. Pero ahora que tengo un hijo y un nieto veo la sabiduría en ello.

Todos estábamos muy emocionados con los juegos scouts que el Jefe había ideado, especialmente cuando nos percatábamos de su valor subyacente.

El acecho del venado era uno de los juegos más populares. Un muchacho se alejaba con seis pelotas de tenis. Por otro lado, cuatro cazadores, cada uno armado con una pelota de tenis, le daban cinco minutos para iniciar la captura. Tres golpes de pelota se consideraban una “captura”. Un pelotazo eliminaba a un cazador. Este sigue siendo uno de los mejores juegos scouts que conozco a la fecha. Otros juegos populares eran “la caza del oso”, “la pelea de gallos” y los deportes acuáticos que incluían “arponear a la ballena” y “el remolcador de guerra” con las embarcaciones de remos.

Pero el recuerdo más vívido de todos fue la fogata de campamento antes de la oración y el toque de queda. Ver al Jefe bailar alrededor del fuego dirigiendo el coro de “Eengonyama”, escuchar sus inigualables historias, ver con asombro la manera tan sagaz en que abordaba cualquier pregunta que se le hacía, escuchar sus imitaciones de cantos de pájaros y los llamados de animales salvajes. Todos estos son recuerdos que siempre llevaré conmigo.

De las tareas “nocturnas” volveré a citar las palabras del Jefe:

Cada noche, una patrulla tomaba turno como “guardia nocturna”; lo que implicaba repartirse raciones de harina, papas, carne y té, y dirigirse a un punto indicado para hacer vivac durante la noche.

Cada muchacho llevaba su abrigo y frazadas, cacerola para cocinar y cerillos.

A su llegada al punto donde se pasaría la noche se encendían las fogatas y se preparaba la cena; posteriormente se ubicaban puestos de centinela y se hacía vivac. La guardia era visitada por los guías de las otras patrullas, y por mí antes de las 11 de la noche; poco después, se retiraban los puestos de centinela y la guardia se mantenía durante el resto de la noche, regresando al campamento a la siguiente mañana para desayunar.

Los días pasaron muy rápido. El último fue el jueves 9 de agosto; el día anterior aceptamos la amable invitación del señor Van Raalte para visitar su casa: “el Castillo de Brownsea”, como se le conoce en la localidad, un inmueble lleno de maravillosos recuerdos de todas partes de mundo coleccionados por su dueño; después de la visita a la casa y al resto de la propiedad, los scouts fueron generosamente atendidos por su anfitrión.

Por la tarde, cuando regresamos al campamento, le pregunté a uno de los muchachos qué era lo que más le había impresionado. “Magnífica comida”, me contestó, “y el mono que el señor Van Raalte tiene como mascota, que arrebatava las gorras de los chicos al pasar a su lado”.

La última noche de campamento fue alegre y triste. Alegre por los hermosos recuerdos de unas maravillosas vacaciones, y triste porque estaban a punto de terminar.

Las principales impresiones que me llevo del campamento, es la maravillosa personalidad del Jefe y la explosiva felicidad de todos los asistentes.

El Jefe fue el alma de todo el campamento, desde su primer encuentro con los muchachos camino a la isla, hasta que los vio partir de regreso a sus hogares. No recuerdo ningún momento de tristeza durante todo ese tiempo.

El Jefe recibió el experimentado apoyo de MacLaren, quien capturó el espíritu e inspiración del Jefe, así como de su asistente, Donald Baden-Powell, actualmente un distinguido profesor en Oxford, quien mostró un agudo sentido de

responsabilidad y brindó gran ayuda a su tío durante todo el campamento.

Me permito citar sus recuerdos de Brownsea publicados en *The Scouter*:

Una de las primeras actividades que realizamos fue el rastreo, para lo cual la arena era particularmente buena. Aprendimos a distinguir entre las huellas de un hombre corriendo y otro caminando, y a distinguir los rastros de varias aves y animales.

El dueño de la isla tenía un perro excepcionalmente entrenado. Un día nos demostró cómo al dejar caer un objeto personal, en este caso un guante, el perro fingía no haberlo notado y seguía su camino con seriedad pegado a sus talones. Un rato después su dueño simulaba percatarse de no traer el guante consigo, y el perro recordaba dónde había caído, para regresar y traerlo de vuelta.

El Jefe Scout pudo utilizar estas ideas para desarrollar el poder de observación de los muchachos. De igual manera, después de la competencia de colección de hojas, nos mostró cómo un muchacho que había tomado hojas de varios árboles de un área específica del bosque, al observarlas, los demás muchachos podían seguir su rastro. Otra lección práctica consistió en utilizar un pedazo de tierra reclamado por el mar en un extremo de la isla, el cual sirvió para mostrarnos lo que el hombre puede lograr con conocimiento y perseverancia.

Estas actividades, como las técnicas de acampado y rastreo, pueden parecer cotidianas para el scout de hoy en día; sin embargo, debe recordarse que esto era una total novedad para la mayoría, si no es que para todos los muchachos en el campamento de la isla de Brownsea. Los detalles que actualmente son mera rutina evolucionaron y surgieron de este primer campamento para aplicarse en las hoy cotidianas actividades scouts.



Estatua de Baden-Powell en el muelle de Poole.

Una vez que el campamento terminó, llegaron muchas cartas de los muchachos y sus padres. Una de ellas escrita por un chico trabajador: “Lo más importante que muchos jóvenes tienen que aprender es encontrar el lado bueno de las cosas, y hacer todo con buena disposición. Esto me pareció una gran lección y nunca encontraré palabras suficientes para agradecer que me lo hayan enseñado. Me ha sido de gran ayuda, incluso en la vida diaria”.

Otra carta: “Cuando llegué a casa encontré que mi cuarto era muy sofocante para dormir, así que abrí la ventana de par en par. Cuando mi hermano llegó a dormir quiso cerrarla, pero después de una pequeña discusión lo convencí de dejarla a medio abrir”.

Una más: “Sería muy bueno que pudieran ofrecer un curso de instrucción para padres de familia que les enseñe cómo educar a sus hijos”.

Al ver el campamento en retrospectiva, aparte de la brillante y versátil personalidad del Jefe, los aspectos que más me impresionaron fueron los siguientes:

El sistema de patrulla.

El aprovechamiento pleno de los juegos.

La buena acción del día.

El júbilo de la fogata de campamento.

Y todo con el gran entorno de la Promesa y la Ley.

El Jefe estaba contento con el éxito del campamento, y tenía el suficiente entusiasmo para decidirse a compartir su esquema con el mundo, así que durante el invierno de 1907-1908, en medio de sus responsabilidades militares, comenzó la preparación de *Escultismo para muchachos*.

Éste es probablemente el mejor momento para hacer mención del reencuentro, ya en “la mayoría de edad” de quienes acamparon en la isla de Brownsea, reunión que se llevó a cabo en “Pax”, la casa del Jefe, el 27 de julio de 1928.

Una vez que el Jefe había concebido la idea de la reunión, mi trabajo consistió en localizar a los antiguos participantes para enviarles su invitación. Algunos ya habían muerto y otros vivían en el extranjero. Finalmente tuve éxito y después de muchas pesquisas y el envío de numerosas cartas y telegramas logré averiguar el paradero de todos los asistentes al campamento de Brownsea.

De los 20 muchachos, siete ya habían muerto, siete estaban fuera del país y el resto estuvieron presentes.

Podrán imaginar lo animada que resultó aquella reunión, acertadamente denominada por el Jefe: el encuentro de los precursores del Movimiento.



Escudo del campamento de aniversario de Brownsea, México, 1983.

(Cortesía de Javier Reyes Luján.)



# Contenido

Llamada de reunión	
<i>Javier Reyes Luján</i> .....	5
1907, Brownsea	
<i>William Hillcourt</i> .....	7
Isla de Brownsea	
<i>Percy Everett</i> .....	31

La presente obra se liberó en la red durante el mes de abril de 2025.  
Su cuidado editorial corrió por cuenta de Arturo Reyes Fragoso.



## Biblioteca del Centenario

TERCERA TEMPORADA

21. Las Pioneras 1, La irrupción de las unidades femeninas en la Asociación de Scouts de México, Yaroslava Guerrero Placencia (coordinadora)
22. Las Pioneras 2. La irrupción de las unidades femeninas en la Asociación de Scouts de México, Yaroslava Guerrero Placencia (coordinadora)
23. Consejos y advertencias para Jefes y Exploradores (1921), Federico Clarck
24. **Brownsea, dos historias de 1907,**  
**William Hillcourt • Percy Everett**
25. Las rutas de la precursora,  
Ana María Alcocer Peralta (coordinadora)
26. Crónicas de un scouter, Daniela Cruz
27. XXV Campamentos Nacionales (1934-1989),  
Comité Organizador del XXV Campamento Nacional Scout
28. Semblanzas de Baden-Powell,  
Jorge Toral • Agustín G. Lemus • et al.
29. Regresamos más fuertes. Cuando los scouts afrontaron una pandemia,  
Martínez Herrera • Reyes Fragoso (coordinadores)
30. Tres aventuras selváticas rover,  
Felguérez • Jolly • Quintana



Asociación de Scouts de México, A.C.  
Córdoba 57, col. Roma Norte,  
C.P. 06700, Ciudad de México  
Tel. (+52) 55 5208 7122  
[www.scouts.org.mx](http://www.scouts.org.mx)  
[oficina.nacional@scouts.org.mx](mailto:oficina.nacional@scouts.org.mx)