**ROVERISMO PRÁCTICO**

**EN ACCIÓN**

**MANUAL PARA CLANES DE ROVERS**

****

**Publicación de la**

**ASOCIACIÓN SCOUT BADEN POWELL**

**DEL PARAGUAY (1ª Edición 2006)**

**Editada por el Scouter Lic. César O. Verón**

**Sub-Comisionado Nacional Rover**

**Aprobada por la Dirección Nacional de Programas y Actividades de la ASOCIACIÓN SCOUT BADEN POWELL**

**DEL PARAGUAY**

**CONTENIDO**

**Capitulo Página**

**I Actividades del Clan. . . . . . . . . . . . . . . 5**

**II Códigos y leyes. . . . . . . . . . . . . . . . . . . 20**

**III Métodos para las actividades. . . . . . . . . 28**

**IV Ceremonias. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 38**

**V Especialidades. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 47**

**VI Estructura del Clan. . . . . . . . . . . . . . . . . 50**

**VII Organización del Clan. . . . . . . . . . . . . . . 54**

**Anexos. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 70**

**Bibliografías. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 76**

**I N T R O D U C C I O N**

***¿Que es el Roverismo?***

ROVERISMO: Es el nombre del programa, las actividades, experiencias e ideales para grupos de jóvenes (entre los 18 y los 22 años de edad) en las ciudades, los pueblos o el campo, donde quiera que se encuentren, siempre que tengan el espíritu de la juventud que ha madurado en su capacidad y anhelos, con una mente investigativa y el afán de aventura.

Los Rovers son una hermandad al aire libre y de servicio; son excursionista del campo y acampadores en el monte, capaces de ir de un lado a otro, pero igualmente listos para prestar servicio al prójimo.

La rama Rover es una de las fundamentales en la formación del scout porque en ella se madura todo lo aprendido y vivido en las etapas anteriores. En esta etapa se empieza a redescubrir la finalidad del Escultismo y a dimensionarlo de manera adulta en torno al servicio. Por eso se genera un medio propicio, una comunidad pequeña y fraterna donde reina lo intimo y donde cada miembro tiene un lugar y un rol definido, no ya por cargos asignados, sino por lo que es verdaderamente y por como es reconocido ante los demás.

El Roverismo, entendido como una “Hermandad de servicio al aire libre” que realiza actividades dentro de su comunidad o en cualquier otro espacio, juega un papel social de gran relevancia al permitirle al joven desarrollar a plenitud sus capacidades mientras responde a sus necesidades e intereses particulares, para así cumplir con su lema de “Servir”.

La traducción literal de la palabra inglesa “Rover”, es vagabundo, y en el sentido scout es un vagabundo, pero no de ésos que no saben donde van, sino de ésos que buscan la felicidad y el éxito navegando a través del río de la vida tratando de sortear los escollos planteados en “Roverismo hacia el éxito”.

Para B.P. la palabra Rover significa “Hombre verdadero y buen ciudadano”.

*“El Roverismo no fue hecho para hacer a un hombre un ser autosatisfecho, ni tampoco un santo melancólico, sino para ayudarle a encausar su energía alegre y joven hacia los caminos que le traerán más alegría viviendo una vida digna a través de su servicio a los demás” B.P.*

***La metodología del Clan de Rover***

*“Por Roverismo no entiendo vagabundear sin finalidad, lo que quiero decir es encontrar uno su camino por senderos con objetivo definido y teniendo una idea de las dificultades y peligros que va a tropezar” (B.P. en Roverismo hacia el éxito, Pág. 12, segunda edición revisada 1962 editorial Escultismo México).*

En la cita anterior, B.P. nos proporciona el programa para el objetivo que tiene que cumplir el Rover y este programa debe realizarse a través de un método; el método scout.

No debemos olvidar que el método scout es un programa único, que se va adaptando progresivamente al crecimiento individual, tomando en cuenta las diversas etapas del desarrollo físico y mental de los niños y jóvenes.

Si tenemos en cuenta la unidad metodológica de las secciones menores, encontraremos que en la Manada de Lobatos es TODA LA MANADA, en la Tropa Scout es la PATRULLA, al igual que en la Brigada, mientras que en el Clan de Rovers es el INDIVIDUO. De ahí que todos los esfuerzos del dirigente deben estar orientados a la persona que compone el clan, sin embargo el Roverismo es también una Hermandad y como tal, el trabajo de equipo es de vital importancia.

*“La mayor parte del adiestramiento de Rover es asunto personal; toca a cada Rover el educarse a si mismo siguiendo los lineamientos que se le han sugerido, pero hay algo que le toca al Clan como equipo. Esto debe ser tomado en consideración por el Clan al formar sus programas” (“*Rovers” de Gilcraft, Pág. 122, tercera edición, editorial scout interamericana).

Este adiestramiento personal, pleno de ideales y que es de autodesarrollo y por lo tanto clave del método, radica principalmente en la interpretación individual que el Rover hace de la PROMESA y LEY SCOUT; mientras que el adiestramiento en Equipo se basa en las actividades propias para obtener las especialidades del Rover Scout, por ejemplo: campamentos, excursiones, circulo de estudios, investigaciones, juegos, etc.

VIAJES: Hacer recorridos, largos o cercanos a lugares extraños o favoritos; quizás salvajes o a las grandes ciudades, o ambos; el atractivo de planificar y preparar los equipos; salir por tus propios medios; ver otra gente, nuevas formas de hacer las cosas – *esto es Roverismo!*

CONOCE A OTRA GENTE: Actividades que te familiaricen con las multitudes, con los amigos, con jóvenes, con adultos, con extraños; sentirte que encajas en esos ambientes; ganar confianza en ti mismo, que te permita olvidarte de ti y divertirte; comprender que la cortesía es algo más que las buenas maneras - *esto es Roverismo!.*

NUEVAS AMISTADES: Pertenecer al grupo de amigos que se reúnen casi para cualquier cosa, ya sea para oír una música moderna o para jugar algún deporte; son los que te ayudaran cuando te sientas decaído o los que harán que tengas los pies sobre la tierra cuando eches a volar tu imaginación - *esto es Roverismo!.*

BUENOS VECINOS: Tomar un punto de vista maduro del trabajo que la juventud debe compartir en la vida de la comunidad; tomar el espíritu de colaboración voluntaria en la vida de las comunidades; agradecer a nuestros vecinos con acciones; demostrar nuestra calidad, no solamente con buena voluntad, sino que, además, pintando una escuela o un centro cívico - *esto es Roverismo!.*

DIRIGE TU PROPIO PROGRAMA: Pertenecer a un grupo llamado Clan de Rovers, que dirigen sus propios programas, como si fuera una institución de adultos; realizando actividades sugeridas por los propios jóvenes; aprobadas por los dirigentes y llevadas cabo en equipo; trabajar juntos para que el espectáculo siga adelante - *esto es Roverismo!.*

ASISTE A GRANDES EVENTOS: Junto con otros jóvenes de tu distrito departamento o grupo de tu propio país o de varios países, asistir a Moots (Reuniones de jóvenes de edad Rover), campamentos u otras grandes actividades; participar en mesas redondas para estudiar diversos asuntos o planear nuevos eventos; pertenecer a una hermandad nacional y mundial de jóvenes - *esto es Roverismo!.*

MIRA HACIA EL FUTURO: Mirar bien lejos a los asuntos relacionados con ganarse la vida, ampliar tu educación y escoger tu mejor papel en el mundo de la producción; ir con el Clan de Rovers a las actividades “entre bastidores”, buscando la respuesta a tu carrera entre las personas mas destacadas - *esto es Roverismo!.*

BUEN CIUDADANO: Darse cuenta que la participación de la ciudadanía es necesaria para sobrevivir, al igual que para progresar; entender nuestro legado del sistema democrático, y nuestra forma de vida; ser ciudadanos ahora, antes de la edad para votar, pero entrenándonos desde ahora - *esto es Roverismo!.*

ASOCIACIÓN CON ADULTOS: Asociarse con personas maduras que comprenden a los jóvenes; consultar con hombres de talla, basados en el interés común de las actividades del Clan y de las especialidades; aceptar los consejos de los dirigentes que te ayudaran a ayudarte a ti mismo - *esto es Roverismo!.*

APTITUD FISICA Y MENTAL: Hacer el mejor uso de tu “equipo” físico, emocional, mental y espiritual, y luchar por mejorarlo; tomar parte en las aventuras al aire libre y competencias deportivas; encontrar formas de recreación que puedas disfrutar ahora y en el futuro - *esto es Roverismo!...*

POPULARIDAD: Pertenecer a un grupo de amigos que hace que las cosas sucedan en vez de esperar a que suceda; crear una fama para el Clan debido a las actividades que realiza y con el espíritu con que se llevan a cabo; estar felices de usar el uniforme y las insignias de los Rovers - *esto es Roverismo!.*

TU Y EL ROVERISMO: Un Clan de Rovers es como una especie de reactor atómico que genera su propia potencia. El Clan trabaja su propia potencia Rover. Tu encontraras que tus habilidades puestas en el Clan harán algo mas que hacer que el programa avance. Estas habilidades también generaran a través de esta experiencia, dando mas potencia a tus futuras actividades. El Roverismo es tu oportunidad para hacer algo mas importante que pasar un buen rato. Es también el ambiente natural para hacer las cosas por ti mismo, y así forjar tu futuro.

COMO USAR ESTE MANUAL: Échale un vistazo. Detente y lee lo que te interese. Familiarizate con los diversos capítulos, de manera que sepas que ayuda puedes conseguir cuando la necesites.

Guarda este manual a tu alcance, como referencia, cada vez que tengas alguna pregunta sobre el Roverismo o sobre alguna labor que realizar en el Clan. Usa el contenido al comienzo del libro. Recuerda. El Roverismo es un programa para HACER; leer este manual te ayudara a HACER mejor Roverismo.

Scouter Lic. César Osvaldo Verón.

Capitulo I

ACTIVIDADES DEL CLAN

Las actividades son como el espectáculo, creadas por la planeación y organización de los Jefes y de los equipos.

**QUE ES UNA ACTIVIDAD ROVER**

En el programa de los Rovers, la “actividad” tiene un significado especial. ¿Qué es una actividad Rover en tu Clan?

*Antes que nada* una actividad Rover es algo en que la mayoría de los compañeros de tu Clan se entusiasma al hacerlo juntos. Es una diversión, una aventura, o un trabajo que sale mucho mejor cuando el grupo se reúne para ello. Tan ocupados como son con muchas otras cosas, la mayoría decide si la actividad justificara su tiempo, talento y energía.

*En segundo lugar,* una actividad Rover puede efectuarse en un par de horas, en un día, o quizás en un espacio de mayor de tiempo, pero no se lleva a cabo indefinidamente.

*En tercer lugar,* una actividad Rover es algo que gusta comentarse con los amigos. Es una charla que hace que los amigos deseen unirse al Clan, que hace que las muchachas deseen recibir una invitación para una actividad social. Y hace que los Jefes, amigos y familiares que están relacionados con el Clan, tengan mas fe en los jóvenes y que estén contentos de continuar con su ayuda.

*Cuarto,* una actividad Rover da ayuda al joven para equilibrar las seis variadas áreas de experiencias; social, vocacional, de aire libre, capacidad personal, servicio y ciudadanía. Cada actividad Rover incluye una o mas de estas áreas o de lo contrario no es una actividad Rover. Cualquier actividad seleccionada por tu Clan podrá incluir mas de uno de estos aspectos. De hecho, mientras mas áreas se cubran con una actividad, mas popular será, probablemente. Mientras mas amplia sea la variedad de intereses, será mas atractivo para más compañeros.

**LAS SEIS AREAS DE EXPERIENCIA ROVER**

**SOCIAL**

¿Mejora esta actividad la capacidad del Rover para tratar otras gentes, amigos, extraños, adultos, muchachos/as y otros tipos? ¿Mejora la popularidad personal? ¿Ayuda a desarrollar las buenas costumbres y la cortesía?

**VOCACIONAL**

¿Ofrece esta actividad la oportunidad de explorar el campo general de la producción y de ocupaciones y de trabajos específicos? ¿Ayuda a los Rovers a considerar sus propios intereses y habilidades en relación con la manera de ganarse la vida? ¿Ayuda a explorar la educación y el adiestramiento que se requiere para las diferentes carreras?

**AL AIRE LIBRE**

¿La actividad ofrece aventura y recreación al aire libre? ¿Esa actividad eleva una apreciación constructiva de nuestros recursos naturales? ¿Ayuda al Rover a desarrollar sus actividades deportivas y de vida al aire libre?

**APTITUD PERSONAL**

¿Desarrolla la actividad la propia confianza por medio del crecimiento físico, mental y emocional? ¿Ayuda a que se desarrollen las habilidades del Rover en un espíritu de competencia, juego limpio y espíritu de equipo? ¿Lo estimula en su confianza en la vida espiritual y en el entendimiento y comprensión?

**SERVICIO**

¿Esta actividad da la oportunidad de ayudar a otros sin esperar recompensa material? ¿Estimula a tomar la responsabilidad de dirigir generosamente? ¿Da el sentimiento personal de ver que se es útil y que vale la pena?

**CIUDADANIA**

¿Esta actividad ayuda a entender mejor nuestra herencia nacional, el legado de la patria y las realizaciones de nuestras democracias? ¿Nos urge a que aceptemos nuestros derechos, como ciudadanos de nuestra nación? ¿Permite esta actividad a los Rovers aplicar nuestros métodos democráticos para realizar las cosas?

**SEIS AREAS DE EXPERIENCIAS**

Las seis áreas de experiencia ayudan a proveer diversión y aventuras en las actividades. Estas áreas añaden variedad al Roverismo, sugiriendo nuevas actividades y nuevas formas de realizar actividades conocidas. Así que ya lo ves, estas áreas de experiencias no son tan difíciles como parecen.

Las áreas surgieron como resultado de una investigación. La gente demostró que sentía que una experiencia balanceada de *todas* las seis áreas ayudan mucho mas a desarrollar al joven equilibrado. Es por esto que las actividades en el programa Rover se miden con estas seis áreas de experiencia. Estas áreas permiten una unión en las mentes de jóvenes y adultos, en relación con lo que la gente de tu edad *quiere* y *necesita* hacer.

**CUANDO Y DONDE SUCEDEN LAS ACTIVIDADES**

Un Clan celebra, por lo menos, tres actividades mensuales. Dos de ellas se efectúan con las reuniones del Clan ordinarias. La tercera (mas cualquiera otra) se lleva a cabo independientemente de la reunión del Clan y, lejos de lugar acostumbrado.

Algunas reuniones de Clan comienzan en el local y terminan en cualquier otra parte. El local es conveniente para reunirse y celebrar una pequeña sesión de trabajo. Al llegar el momento de desarrollar la actividad, la reunión se desplaza a algún lugar cercano en donde se encuentren las facilidades necesarias para llevar a cabo un programa instructivo o de entrenamiento. Por ejemplo, una reunión de Clan puede terminar en una piscina de natación, en un campo de tiro, un taller mecánico, o en una comisaría o estación de policía – ¡esto último para una instrucción vocacional!.

Frecuentemente, una actividad separada de la reunión del Clan, crea otra actividad para la reunión. Esta reunión puede tener lugar antes o después de otra actividad. Esto es verdaderamente cierto cuando todo el Clan ayuda con los *preparativos* previos o con las gestiones *posteriores* para esa actividad aparte.

Ejemplos de esos preparativos que servirían para reuniones y actividades del Clan serian: reunir y empacar el equipo para un viaje; practicar parte de un programa; ensayar para una demostración pública; montar una exhibición para el público; hacer carteles para anunciar un proyecto de finanzas; decorar un salón para una fiesta; planear y probar las reglas para algún evento o competencia.

Otros ejemplos de *gestiones posteriores* como actividades separadas y que podrían ayudar a las actividades del Clan, serian: informar y discutir la información recabada en alguna excursión o visita; limpiar, reparar y almacenar el equipo, después de un viaje; seleccionar y producir información reunida para distribuirla a otras gentes.

**COMO HACER QUE LA ACTIVIDAD SE LLEVE A CABO**

En breves palabras, he aquí como se puede planear y llevar acabo una actividad (ver capitulo III para mas detalles):

1. Se sugiere la actividad en el Clan.
2. El Consejo de Clan la selecciona y recomienda los planes generales.
3. Se designa un equipo para esa actividad, para que haga el plan detallado y la promoción.
4. El Consejo de Clan verifica los detalles.
5. El equipo lleva a cabo la actividad.
6. El equipo realiza las gestiones posteriores y concluye los detalles.

**EJEMPLOS DE ACTIVIDADES**

El resto de este capitulo contiene ejemplos de actividades con las que han soñado y han llevado a cabo los Clanes de muchas partes de nuestro continente. Estos ejemplos tocan el panorama de intereses que cubren el programa Rover.

Por supuesto, estos ejemplos deben adaptarse a los intereses, habilidades costumbres y otras circunstancias de tu Clan, de tu región, y tu país. Si una actividad te parece muy difícil, simplifícala. Si otra te parece demasiada simple, deja que imaginación la haga más difícil.

**ACTIVIDADES DEL CLAN**

Una actividad del Clan es:

* Un programa o evento organizado, deseado por la mayoría de los Rovers.
* Se lleva a cabo dentro de un determinado período.
* Reúne las condiciones mínimas de Roverismo y de la institución patrocinadora del grupo.
* Incluye tantas áreas de experiencia Rover como sea posible.

**ESPECIALIDADES DEL CLAN**

La especialidad del Clan es:

* La concentración de una serie de actividades en un campo de interés especial para los miembros.

**SUPERACTIVIDADES DEL CLAN**

Una superactividad es:

* Un evento extraordinario que requiere gran preparación e involucra una serie de actividades, cada una de ellas dedicada a algún aspecto de la preparación.
* La superactividad es el clímax.

**CHAPOTEO EN LA PLAYA**

Hay que tomar ventaja del deporte mas popular de los jóvenes: nadar en la playa, tanto para los expertos nadadores, como para los que simplemente saben chapotear. Ya sea en una piscina, en un río, lago, arroyo o en el mar, haz que el programa sea divertido, asegurándote que tengan cuidado poniendo salvavidas de guardia.

**JUEGOS**

Estos juegos no requieren que necesariamente sean expertos nadadores.

***Dientes de Tiburón.*** Cada jugador tiene cinco “dientes de tiburón” (cerillos o fósforos de madera sin cabeza). Dos o mas equipos de marcada para nadar. A una señal, los jugadores se lanzan al agua. Sin usar las manos, tienen que recuperar los dientes de tiburón y llevarlos a un lugar determinado: un diente en cada viaje. El equipo que reúna mas dientes, gana.

***Pescadores de Esponjas.*** Las esponjas serán globos que se han llenado con agua en ¾ de su capacidad; es muy dificultoso sacarlos fuera del agua. Los “pescadores” las recuperan o capturan y las llevan a una canasta colocada en la playa a varios metros de distancia del agua.

***El Tesoro Hundido.*** Esparcir monedas, piedritas chinas, guijarros o cucharas en el agua, a unos metros de profundidad. Los buceadores tratan de coger todos los objetos posibles sin volver a tomar aire, de una sola vez..

***Menos uno.*** Se lanzan monedas al agua en un número menor al total de los jugadores. Cada jugador se lanza al agua y trata de conseguir una moneda; el que se queda sin moneda esta eliminado. Se quita otra moneda y el juego continua hasta ver quien se queda con la última moneda.

**SALVAMENTOS**

Estos salvamentos se convierten en competencias por equipos cuando se hacen en relevos o eventos por reloj.

***Salvamentos con la Camisa.*** Salta al agua con los pies por delante y la camisa sujeta con la boca; nadar hasta un sujeto determinado; tirar de el por medio de la camisa y llevarlo hasta un punto de partida.

***Cargar al Rescatado.*** Saltar al agua; nadar hasta el sujeto en cuestión; traerlo de regreso, cargado, colgando cuello a hombros. Se puede alternar el salvamento con e salvamento del “nadador cansado”.

***Salvamento con Tabla Salvavidas.*** Nadando solamente con los pies, sujetando la tabla en manos, llegar hasta el sujeto. Entonces, él toma la tabla y regresa, nadando solamente con los pies, hasta el punto de partida.

***Rescate con Salvavidas.*** Lanzar un salvavidas hasta el sujeto y tirar de el.

**MUESTRARIO DEPORTIVO**

Demostrar nuevos deportes como actividades del Clan, promueve la salud y una buena diversión. Quizás sea el comienzo de una actividad recreativa para toda la vida.

Seleccionen un deporte en el que la mayoría de los miembros del Clan están interesados en aprender, aunque no estén familiarizados con él. Consigan un consejero que los ayude a conseguir instructores y facilidades diversas. Bajo su dirección, el Clan construye, pide prestado o compra el equipo. Hay que programar las practicas de entrenamiento. Finalmente, si el deporte es de tipo competitivo, se deben celebrar torneos y competencias. En cualquier caso, se deben organizar una o dos actividades para aplicar las nuevas habilidades del deporte determinado.

En la mayoría de los deportes que se sugieren a continuación, pueden participar o competir personas de todas las edades sin tener que organizar equipos grandes.

***Competencias individuales y por parejas.*** He aquí algunos deportes apropiados para competencias individuales y por parejas. Por supuesto, la puntuación individual o de parejas pueden irse sumando para obtener puntuaciones por equipo y para establecer récords y marcas: billar, bolos, carrera de obstáculos, tenis de campo y de pista, padle, esgrima, golf, gimnasia, tiro de herradura, natación, ping pong, lucha.

***Si se desea competencia.*** Los deportes que se mencionan a continuación no son necesariamente competitivos, pero algunos podrían utilizarse en competencias por equipo o por parejas: arco, pesca con anzuelo, campismo, remar en canoa, ciclismo, dardos, clavados o salto de trampolín, gimnasia, excursionismo, equitación, lancha de motor, tiro al blanco, patín de ruedas, remo, navegación a vela, esquí, buceo y natación.

***Competencias por equipos.*** Cuatro deportes que se juegan por equipos y que ha sido muy populares como recreación para el adulto medio son: soóftbol, voleibol, fútbol y hockey.

***Referencias bibliográficas.*** Se debe conseguir literatura que contenga descripciones de la mayoría de los deportes mencionados anteriormente. También otros libros relacionados con un deporte en particular pueden conseguirse en bibliotecas, librerías especializadas, entrenadores o directores de actividades recreativas.

***Variaciones.*** Estos deportes pueden efectuarse como actividad mixta, con los padres de familia o como una actividad familiar.

**PANEL ENCANTADOR**

Cuatro chicas, con personalidad, agradables y atractivas se sientan informalmente alrededor de una mesa, frente al grupo compuesta de Rovers. Ellas son las muchachas mas populares entre los miembros de Clan, hermanas o amigas de ellos y que se acaban de graduar de secundaria o bachillerato. Ellas contestaran las preguntas de ellos, sobre normas sociales, cortesía, modales y demás asuntos referentes a las relaciones entre chicos y chica.

Esta es una forma muy práctica de aprender un poco de normas sociales, sin que sea muy tedioso y con un profesorado encantado. Esta es la cura – la solución – para el muchacho que le da vergüenza tratar a muchachas o para el jovencito que las odia, y además es una diversión para todos.

***Moderador.*** El papel de moderador lo hará la mama de uno de los Rovers. Después de presentar al panel, ella hará que el programa cobre vida y se desarrolle en forma correcta, con fino sentido del humor. Ella habrá ensayado durante mas o menos una hora con las personas del panel, repasando el tipo de preguntas que se espera que hagan. Antes de la reunión ella se pondrá de acuerdo sobre algunas preguntas, para asegurarse que dos de los Rovers las pregunten y tengan respuesta inmediata, evitando pausas inconvenientes o difíciles.

***Ejemplos de preguntas.*** He aquí algunas preguntas que pueden hacerse:

* ¿Cómo se invita a una chica, para salir con ella?
* ¿Cuando es la mejor ocasión para enviar flores?
* ¿Cómo debo tratar a sus padres?
* ¿Cuál es la hora correcta para regresar con la chica y llevarla a su casa, en la noche?
* ¿De que le gustaría hablar a una muchacha cuando sale con un joven?
* ¿Qué es lo que a algunas muchachas no le gusta de los muchachos?
* ¿Qué opinan de las chaperonas?
* Cuándo van al cine o al teatro y hay que formarse en fila, ¿la chica debe hacerlo junto con el muchacho?
* Si se desea hacer una invitación a comer o almorzar después del teatro, ¿cómo se debe indicar cuanto dinero lleva para gastar el joven?
* ¿Quién le ordena la comida al camarero?
* ¿Qué propina se debe dar? ¿siempre se da? ¿en donde no se da?
* ¿Cuál es la mejor hora para llamar por teléfono a una muchacha?
* ¿Qué puede esperar una muchacha de un joven de hoy día?

***Referencias bibliográficas.*** Se pueden conseguir libros en las bibliotecas o librerías, orientados a los jóvenes, con un punto de vista moderno y puede ser de utilidad para el equipo que organice la actividad, para el moderador y para los miembros del panel.

**ANUNCIOS BOLSAS DE TRABAJO**

***SE SOLICITAN:***

**JOVENES** con experiencias, educación y carácter, para los siguientes puestos:

* AGENTE DE SEGUROS
* MAESTRO DE ESCUELA
* MECÁNICO DE AVIACION
* TECNICO DE LABORATORIO
* PERIODISTA
* ENCARGADO DE ALMACEN
* AUXILIAR CONTABLE
* OPERADOR DE MAQUINAS ELECTRONICAS
* Y MUCHAS POSICIONES MAS!!

Debe ser capaz de convencernos de que es la persona adecuada para el puesto que ofrecemos.

Preséntese en su reunión del Clan, el sábado próximo, a la hora de costumbre.

Traiga sus datos biográficos. “Currículum Vitae”. Dos fotografías y las referencias bibliográficas necesarias para algunos de estos trabajos que ofrecemos.

**SESIÓN SOBRE SOLICITUDES DE TRABAJO**

Supongamos que alguien encuentra que le puede interesar alguno de los trabajos que se mencionan en el anuncio que aparece aquí.

¿No le gustaría probar su suerte, tratando de conseguir estos empleos?

Independientemente de sus inclinaciones naturales, solicitar un empleo es algo que sin lugar a dudas tendrán que hacer varias veces para poder encontrar su lugar en el mundo del trabajo o de la producción.

El asesoramiento es de gran ayuda para poder lograr el objetivo en este asunto de solicitar un trabajo de principiante en un campo vocacional determinado. Por eso es tan útil para el Clan celebrar una sesión sobre solicitudes de trabajo.

***Aviso.*** – El aviso que anuncia la actividad podía hacerse en forma de cartel ubicado en las dos reuniones previas. También podría utilizarse un facsímil o reproducción de un anuncio real y distribuir ejemplares entre los miembros del Clan. Esto debe indicar diferentes tipos de empleo en que los miembros hayan manifestado su interés. Dentro de ese campo, solamente deben incluirse empleos para principiantes.

***Asesores.*** - El Jefe de Clan debe buscar la ayuda de algunos adultos que tengan conocimiento sobre los procedimientos para contratar personal; se puede escoger directores de personal de industrias o compañías, hombres de negocios, consejeros nacionales de la universidad o escuelas superiores, y funcionarios de gobierno dedicados a la contratación de personal; muy frecuentemente, se pueden encontrar otras personas entre los padres de familia, miembros del comité de grupo y padres de los scouts y lobatos.

***Agenda.*** – he aquí una sugerencia para el programa:

TIEMPO:

5 min. Bienvenida y presentación de los invitados y asesores.

15 min. Charla sobre “Entrevista” con un futuro empleado, observando desde el punto de vista del patrón y , después del empleado.

20 min. Dramatización: un Rover solicita trabajo en un negocio pequeño – farmacia o tienda (un adulto hace de empleador. No se usa libreto, pero es útil ensayar sobre el procedimiento en general) se abre la discusión sobre la entrevista.

20 min. Dramatización: un Rover solicita trabajo en una gran organización; gran fábrica o institución pública; se abre la discusión sobre la entrevista.

15 min. Entrevistas individuales: cada Rover hace su propia entrevista como práctica, seguida de una discusión con su presunto patrón.

5 min. Refrigerio y agradecimiento a los asesores e invitados.

***Guía para la entrevista.*** – Sugerimos una lista de puntos que deben cubrirse en una entrevista con un solicitante de empleo.

1. Nombre, dirección, teléfono, edad, carnet de trabajo o seguro social.
2. Estado civil; hijos, otras personas que dependan de usted.
3. Si vivo solo o con otros; que relación tienen con usted. Otros ingresos.
4. Salud, altura, peso, impedimentos físicos, enfermedades u operaciones que haya sufrido. Si usa lentes o anteojos.
5. Tipo de empleo que solicita.
6. Adiestramiento recibido en este tipo de trabajo, educación recibida, especificando el lugar, fechas y grado alcanzado.
7. Experiencia en este tipo de trabajo o en otro.
8. Otros empleos; fechas, lugares, sueldos percibidos; razones por las que dejo el trabajo. Referencias.
9. Aficiones.
10. Sueldo que desea ganar.
11. Cuándo podría empezar a trabajar.
12. Referencias sobre carácter moral.

***Referencias bibliográficas.*** – Los asesores y bibliotecarios tienen material que servirá de ayuda para desarrollar el programa.

**INTERCAMBIO DE VISITAS**

Inviten a un Clan de otro lugar, barrio o comunidad para que los visite, en el entendimiento de que posteriormente le devolverán la visita en las próximas semanas o meses. Por supuesto. Los anfitriones los atenderán de la mejor manera posible, demostrándoles las actividades típicas y hasta diferentes. Es un trato con el que todos ganan.

***Selección de huéspedes.*** – Seleccionen un grupo con el que pueden congeniar. Esto no quiere decir que deba ser idéntico al de ustedes. Se pueden obtener grandes beneficios de grupos totalmente diferentes y se llegan a conocer perfectamente, por ejemplo grupos de ciudad y de campo, universitarios e industriales.

***Cuándo y dónde.*** – Los miembros del Clan anfitrión solucionan el aspecto de las comidas y alojamientos, hospedando a los invitados en sus casas. El hecho de alojarse en los hogares de los Rovers es el aspecto más valioso del evento. Empiecen el programa un viernes en la noche o el sábado en la mañana temprano, terminando el domingo a la tarde.

***Actividades.*** – Algunas actividades que se han probado con éxito son las siguientes:

***Sociales.*** Días de campo, bailes, juegos de salón, actividad teatral, asistencia a eventos deportivos, espectáculos.

***Turísticas.*** – Lugares escénicos, interesantes e históricos.

***Vocacionales.*** – Visitas con guías a museos, fábricas, haciendas, universidades y centros de gobierno.

***Religiosas.*** – Asistir a los servicios religiosos de la localidad. También a las actividades de asociaciones e institutos de la iglesia.

**FIESTA DEL DIA DE LA MADRE**

“Oye mamá, nosotros siempre te estamos pidiendo que nos hagas algo. Pero esta vez, nosotros vamos a hacer algo para ti. Por supuesto que te queremos y estimamos todo el año, pero en el “Día de la Madre” queremos hacer algo especial. Se trata de una fiesta que damos en el Clan, especialmente para las madres”

He aquí algunas ideas para completar la fiesta:

***Flores.*** – Según vayan llegando las mamás, se les recibe con unas flores, un “corsage” o un arreglo floral, o cualquier pequeño obsequio.

***Comida.*** – Puede ser una comida formal o simplemente bocaditos y refrescos. La preparación debe estar a cargo de los Rovers, o de los papás, de las hermanas, amigas, primas , etc. Todos pueden cooperar: unos cocinando, otros sirviendo, otros ordenando y lavando los platos y vasos, pero evitando que las mamás tengan que hacer algo. Pueden sugerirse muchos menús, pero básicamente, deben ser sencillos o precocinados, emparedados, carnes frías, etc.

***Entretenimientos.*** – A continuación, se ofrecen sugerencias para estimular la participación de todos, combinando la diversión con honra a las madres.

***Fotografías.*** – Según van llegando los invitados, cualquier Rover aficionado a la fotografía toma retratos fotográficos de madre e hijo, en cualquier rincón o habitación del local, con un fondo claro, adecuado. Se recomienda usar el tipo de cámara de revelado instantáneo, o se pueden revelar en el local, si es que tienen “cuarto oscuro”.

***Fotos de bebé.*** – De antemano, se coleccionan fotografías de los Rovers - cuando eran bebés – y de las mamás. Se numeran las fotos, se mezclan y se colocan extendidas en una mesa. Todos los participantes tratan de juntar el retrato de cada Rover con su correspondiente mama. Posteriormente se anuncian los nombres de cada quien y el numero de la foto.

***Canciones.*** – Se puede cantar cualquier canción apropiada. Quizás alguno de los Rovers pueda preparar alguna parodia, dedicada a las madres, de alguna canción popular o antigua. Pueden hacerse canciones de conjunto o folklóricas.

***Adivinanzas.*** – Cada Rover prepara una lista de las cosas que crea que su madre tiene en su bolso. Cada mamá hace lo mismo en cuanto a lo que crea que su hijo lleva en los bolsillos. Terminado el juego, se leen las listas mas divertidas.

***Otras diversiones.*** – Pueden añadirse todas la ideas que se deseen. A continuación, aparecen otras sugerencias interesantes:

* Concurso de coser botones, para Rovers.
* Carreras de clavos, para las mamás
* Competencia de envolver paquetes, por parejas de madre e hijo y con una mano sujeta a la espalda.

***Variaciones.*** – En vez de una fiesta o de una reunión, puede hacerse un “día de campo”, un desayuno o una fiesta en la iglesia.

**DESFILE DE CARRERAS**

La mayoría de los compañeros del Clan, sin lugar a dudas, habrán pensado seriamente sobre la futura carrera o medio de vida. Muchos probablemente, estarán verdaderamente preocupados o indecisos sobre algún tipo de trabajo especifico o aún sobre un campo de acción, en general.

***Programa.*** – Un grupo de personas toma la palabra, por turno, explicando o describiendo su propia profesión u ocupación y contestan las preguntas que les hagan los Rovers. Este desfile de profesiones debe incluir algunas en las que los Rovers pudieran haber estado interesados. Habrá otras, sin indicación previa de interés, pero precisamente debido a que valgan la pena como esfuerzo o intento. Tres o cuatro charlas de diez minutos, seguidas por cinco o diez minutos de preguntas y respuestas, rematando con unos refrescos o café, harán una buena velada. Durante los refrescos, se puede continuar con las preguntas y respuestas de manera informal, en pequeños grupos.

***Charlistas.*** – Podrá invitarse a este desfile a los scouts del grupo, padres de los Rovers, miembros de la institución patrocinadora, o cualquier amigo del Clan, profesional, que esté capacitado para describir una ocupación. Se debe facilitar a cada quien con una copia de la siguiente guía o esquema:

**GUIA PARA EL DESFILE DE PROFESIONES**

La mayoría de nosotros, estudiantes de secundaria (media o bachillerato) no estamos seguros de qué es lo que queremos hacer como medio de vida al terminar nuestra educación básica. Estamos tratando de explorar diversas vocaciones. Por favor, ayúdenos, ilustrándonos sobre su profesión, cubriendo los siguientes aspectos en una charla de diez minutos, o menos:

1. Descripción general de su profesión
2. Que es lo que hace – tipos de servicios
3. Como empieza su trabajo
4. Educación, formación necesaria
5. Futuro que se espera en esta ocupación
6. Futuro posible o desarrollo individual: sueldo y posición
7. Que es lo que hace tener éxito o fracasar en esta ocupación
8. La competencia, ¿es buena os e mala? Este campo ¿esta saturado o esta abierto?
9. Ocupaciones similares o colaterales
10. Cualquier otra cosa relacionada con el asunto, como asociaciones profesionales, sindicatos y controles oficiales.

***Continuación.*** – Cualquier Rover que se interese en alguna carrera especifica, querrá saber mas sobre la misma. Con la ayuda del charlista, o de los Jefes de Clan, o de algún miembro del comité de grupo, se puede organizar una investigación completa del asunto. Bien sea solo o en su grupo, le gustará verificar o visitar a otros expertos conocedores.

***Variación.*** – Invite a expertos u orientadores vocacionales como conferencistas para charlas de 15. 30 ó 45 minutos, o en varias reuniones del Clan.

**COMO HACER UN PRESUPUESTO**

Tan importante es para un joven trazarse su ruta en el torrente financiero de la vida, como poder trazar su camino a través del campo, en el bosque o en la selva. Un presupuesto es una clase de gráfica financiera, o como un mapa para ayudarnos a saber hacia donde vamos. El hacer presupuesto nos ofrece un tema interesante y útil para una actividad del Clan, probablemente con motivo de la elaboración del “presupuesto anual” del Clan, con votación y la posterior aprobación del mismo.

***Ayuda técnica.*** – La gente que podría ayudar como asesores o consejeros en el programa pueden ser empleados de bancos, de instituciones de crédito, compañías de seguros y de uniones de crédito; oficinas de contadores o auditores, tesoreros, contralores, profesores de economía, de administración de empresas, ciencias sociales y económicas y demás. Sin olvidar a los propios padres de familia.

***Agenda.*** – He aquí una agenda que se sugiere en la que cada parte es dirigida por un Rover o por un charlista invitado. Debe tomarse una base impersonal en las discusiones.

10 min. “*Que es y como nos puede ayudar un presupuesto*” – Charla corta, explicando los métodos generales y fines de un presupuesto. Las explicaciones no tienen que ser muy técnicas, y que se puedan aplicar a casi cualquier clase de presupuesto que se vaya a discutir. Se puede hacer una breve mención sobre la función de presupuestar en los negocios y en el gobierno.

25 min. *“Presupuestos personales”* – Discusión sobre se hace y como se usa un presupuesto sencillo apropiado para u Rover cualquiera del Clan. Hágase una lista, anotando en ella los diferentes aspectos de ingresos y egresos con cantidades hipotéticas.

15 min. *“Presupuesto familiar”* – Discusión sobre como se hace y como se usa un presupuesto familiar para una familia tipo de 4 persona, incluyendo a una niña y un muchacho (adolescentes). Haga una lista anotando los ingresos y egresos con cantidades hipotéticas, con un ingreso moderado.

10 min. *“Presupuesto de tiempo”* – Como se distribuye el tiempo. Discusión sobre como un Rover debe distribuir su tiempo, en base semanal. Enseñe un calendario semanal (o agenda) con las horas de cada día marcadas.

***Referencias bibliográficas.*** – Se puede conseguir literatura que incluya el tema de os presupuestos personales o familiares, en los libros de texto sobre economía, hogar, ciencias sociales, folletos bancarios, de seguros, compañías de crédito y dependencias oficiales.

**RECORRIDO HISTORICO-PATRIOTICO**

Un recorrido a lugares históricos rompe la barrera del tiempo y permite al Clan conocer un poco del origen de la patria. Ver la historia en los propios lugares en que sucedió amplia la imaginación y nos lleva a un aprecio mas profundo de nuestras tradiciones patrias. Los Rovers serán ciudadanos mas concientes después de ver los lugares históricos.

***Trabajos previos.*** –Ya que los viajes o recorridos normales para turista producen poco o ningún resultado, el trabajo previo a un viaje histórico es esencial, como también lo es la parte rutinaria de los arreglos físicos. Este trabajo previo incluye algo de investigación. Por ejemplo: hay que conseguir mapas de la propia región, departamento o ciudad y marcar, digamos 10 puntos de interés histórico. De estos, se puede escoger 5 que sean de interés especial para los Rovers. Estudien la forma en que estos lugares y los episodios históricos han influido en la vida actual. Seleccionen uno o mas lugares para hacer su recorrido.

***Asesoramiento.*** – El tipo de gente que podría ayudar en sus planes y estudios serian: profesores de historia o de ciencias sociales, aficionados a la historia, o veteranos que conocen o hayan vivido sus propias experiencias. También hay organizaciones o agencias que pueden ayudar: agencias de viajes; oficinas municipales o estatales; sociedades de historia; museos, bibliotecas y lugares históricos restaurados; autoridades relacionadas con monumentos públicos, parques nacionales o bienes de la nación, sociedades cívicas o de veteranos, patrióticas, etc., policía y oficina de carreteras, cámaras de comercio, etc.

***Mapas.*** – Los mapas de carreteras son muy útiles y se consiguen en las estaciones de gasolina, oficinas de gobierno, etc. Frecuentemente, en estos mapas aparecen lugares históricos en forma ilustrada o en una lista. También, en muchos países se pueden conseguir mapas de tipo histórico, guías de turismo con recorridos sugeridos, etc.

***Tiempo.*** – El atractivo del viaje o recorrido dependerá de la fecha: por ejemplo quizás les guste ir en cierto tiempo que incluya alguna celebración o ceremonia especial, por algún festejo o aniversario, por otro lado, quizás sea mejor ir fuera de temporada en que se llena de turistas y permita hacer la visita mas detallada, con mas atención. A veces, si se hacen los planes con tiempo y con las debidas reservaciones para todo el Clan, como grupo puede conseguir un guía para que haga los comentarios necesarios y quizás les enseñen cosas que normalmente no se enseñan a los turistas.

***Variantes.*** – Se puede hacer como una actividad familiar. También se puede investigar lugares cercanos a la casa o ciudad. Con permiso de las autoridades, pueden ofrecer ayuda, para mantener o reparar los lugares históricos, como un servicio Rover.

**ACTIVIDADES VIGORIZANTES**

“Ese último tramo si que estaba duro, pero al fin salimos adelante!”

¿Serias capaz tú de decir lo mismo, al final de la próxima expedición o recorrido del Clan? Seguro que si, si todos esta en buenas condiciones y bien equipados al comenzar.

***Rudeza.*** – Los músculos necesitan endurecerse gradualmente para las actividades fuertes. Para acondicionarlos mejor, hay que darles pequeñas dosis de lo que vendrá después, es decir, de ejercicio constante. Por ejemplo, es adecuado, para prepararse para un recorrido largo, por un rió, en canoa, salir varias veces a pequeños recorridos de medio día o de un día completo.

Si la practica real no es posible, se deben hacer ejercicios diarios para poner a tono los músculos por usar en cierto tipo de actividad. Nadar y caminar son de los mejores ejercicios para poner en actividad la mayoría de los músculos. También hay que acondicionar la piel, pasando del natural al tostado y evitando la incomodidad de ponerse al rojo vivo. Se puede un ir dando baños de sol, gradualmente, antes de salir a la excursión.

***Inspección personal.*** – Aquí se incluye la inspección y práctica con el equipo y revisión de los menús, con suficiente anticipación para que permita las inevitables correcciones posteriores. Esto se hace mucho antes de la inspección final de última hora, que siempre debe hacerse.

Todos deben informar sobre la ropa, equipo, comida (su peso y tamaño) que cada uno piensa llevar al viaje. Entonces, habrá que verificar el siguiente equipo; personal, de aseo, equipo de cocina, hacha, lámpara, etc., y transportación: remolque, canoa, lancha, etc.

Es entonces cuando se puede salir al monte, al río, al bosque, en las condiciones ideales que se requieren en una gran expedición. Prueben y revisen sus menús y equipos para ver si se aconseja algún cambio.

***Referencias bibliográficas.*** – Cualquier literatura al respecto, sobre normas de campamento.

**SERVICIOS DE EMERGENCIA**

Por mucho tiempo, ha sido actividad típica de los Rovers estar “siempre listos” para contrarrestar con prontitud las situaciones de emergencia y desastres. El prestigio tradicional de los Rovers, por sus servicios en inundaciones, explosiones, incendios, ciclones, etc., destaca la continua necesidad de adiestrarse y organizarse para realizar mejor los Servicios de Emergencia. Los Rovers han demostrado su utilidad, especialmente en estos cuatro tipos de servicio: rescate y salvamento, comunicaciones, seguridad pública y viviendas de emergencia. El adiestrarse y equiparse debidamente para actividades de “Siempre Listos”, de la clase que sea, tomara varias actividades del Clan, quizás una docena.

***Habilidades para el Servicio.*** – A continuación, se sugieren varias habilidades que se requieren para los cuatro tipos básicos de servicio. Se puede pedir ayuda a diversas instituciones para obtener instructores en ciertas habilidades.

***Rescate y salvamento.*** – Primeros auxilios. Reglas de seguridad y salvamento. Como referencia, se pueden usar los requisitos y folletos sobre las Especialidades Scouts relacionadas con el tema.

***Comunicaciones.*** – Enviar y recibir mensajes por teléfono, radiotelefonía, radioaficionado, linterna, banderas de semáforos, etc. Llevar mensajes en bicicleta, moto, lancha, automóvil, o a pie; leer mapas, conocer el esquema, lugares y personas principales de la comunidad. Igualmente, se deben consultar los folletos y requisitos de Especialidades relacionadas al tema.

***Seguridad pública.*** – Quitar cables o aparatos electrificados de la vía pública, utilizando herramientas adecuadas; dirigir el transito de vehículos, controlar, delimitar y ayudar a desinfectar ares determinadas, en las que haya peligro o riesgo.

***Viviendas de emergencia.*** – Conseguir e improvisar refugios para emergencias, incluyendo alimentos y vestido para una familia, barrio o comunidad.

***Principios de adiestramiento.*** – Al planear una actividad de adiestramiento, trate de seguir apegado a estos principios comprobados en servicio de emergencia:

* Mejorar la disciplina y habilidad individual y colectiva.
* Adiestrar a cada Rover que, ante todo, debe cuidarse a si mismo y a las personas cercanas, donde y cuando suceda una desgracia o desastre.
* Evitar el precipitarse y meterse en una área peligrosa, sin necesidad y convirtiéndose en victima potencial.
* Como equipo, debe prestarse el servicio bajo la dirección de los Jefes del Clan o equipo.
* Aceptar las tareas asignadas, pero solamente de acuerdo con la capacidad o preparación.
* Prestar el servicio bajo la dirección de la autoridad legal encargada de la emergencia, ya sea ésta Militar, Policial, de la Defensa Civil, Cruz Roja, Departamento de Rescates o los Bomberos.

**BUSQUEDA DE LUGARES DE CAMPAMENTO**

Cada día es más difícil y problemático localizar buenos lugares de campamento, según va avanzando la civilización. Por supuesto que existen nuevos lugares, a veces cerca de uno, pero es necesario un poco de exploración para encontrarlos y evaluarlos. Cuando el Clan haya hecho investigaciones, encuestas y búsquedas de buenos y adecuados lugares de campamento o de excursión, esta información será de utilidad a otros Clanes, tropas, distritos y organismos scouts, además de clubes de excursionismo, montañismo, etc. Esta investigación puede – sin gran gasto – imprimirse y distribuirse como servicio del propio Clan. También puede llevarse a la oficina scout para su duplicación o publicación, aparte de la diversión que supone el hacer esta exploración.

***Selección de áreas.*** – Se seleccionaran las áreas por explorar, de acuerdo con la necesidad, para campamentos largos, o cortos, de una o de varias noches. La distancia es un factor determinante en la selección.

***Mapas.*** – Hay que conseguir los mejores mapas del área, dentro de lo posible. Se pueden conseguir mapas topográficos, aéreos, en las oficinas de gobierno, ingeniería militar o en tiendas y librerías. Se pueden conseguir mapas mas detallados de otras oficinas o instituciones: municipales, autoridades forestales, policía de caminos, etc.

***La exploración.*** – Pude hacerse por medio de un equipo destinado a ese fin, por el Clan completo o por varios equipos. En un informe final debe darse la siguiente información acerca del lugar:

* *Nombre.* – Si lo tiene, o el que le asigne el equipo.
* *Localización.* – En relación con puntos de referencias marcados en el mapa. Los alrededores se deben incluir en un apunte rápido de detalles que en aquel no aparecen.
* *Accesos.* – Distancia entre el lugar y el local de Clan u Oficina Scout, aclarando el tipo de transporte a pie, en auto, autobús, tren o lancha.
* *Permisos y agradecimientos.* – Obtener datos de la persona que haya que entrevistar, a los efectos de permisos: dirección, teléfono, etc. No olvidar el agradecimiento al final.
* *Agua.* – Indicar si hay agua potable y donde se obtiene.
* *Fuegos.* – Averiguar si hace falta permiso para poder hacer; donde se obtiene, restricciones sobre el lugar para el fuego, leña para cocinar, etc.
* *Terreno.* – Rocoso o abierto; alto o bajo, plano o disparejo, suficientemente alto para facilitar el drenaje del agua, precipicios, barrancas, etc.
* *Facilidades.* – Ver la capacidad para cuantas tiendas de campaña o rincón de patrulla. Construcciones, casa, barracas, letrinas. Lugar mas cercano para obtener víveres.
* *Natación.* – Playa o ribera segura –no peligrosas-, áreas para nadar o remar, sin que haya rápidos o corrientes fuertes en exceso, sin hoyos en el fondo, etc.
* *Peligros.* – Hay que observar los posibles peligros que pudieran descalificar el lugar: desprendimientos de roca, aludes, inundaciones, crecidas de ríos, plantas venenosas y reptiles o animales dañinos.
* *Clasificación.* – Se debe dar puntuación o evaluación de cada lugar: Excelente, bueno regular y malo.

***Publicación****.* – La encuesta o investigación se discute por todo el Clan, incluso por el equipo encargado, y se revisan las evaluaciones sobre cada lugar. Todos los informes deben presentarse en forma similar, como los viajes de Primera Clase Scout. Son breves, pero incluyen mapas y todo tipo de información útil. Los informes se duplican o fotocopian para su distribución.

***Variaciones****.* – Encuesta o investigación para hacer recorridos o caminatas, campamentos volantes o excursiones de Primera Clase Scout.

**SERVICIO EN CAMPAMENTOS Y RALLIES**

Cuando se vaya a celebrar un campamento o “rally”, el Clan puede ayudar en trabajos muy variados. Los Rovers concientes, correctos y preparados, pueden realizar labores propias de adultos experimentados, ayudando en los equipos de servicio, apoyo, examinadores, puntuación, etc. Hay que tener mucho tacto, cortesía y modestia para evitar roces y sentimientos con scouters mas grandes –o mas jóvenes- que participen en la organización del campamento, camporee o rally. He aquí algunas sugerencias:

***Registro e inscripciones.*** – Labor de recepción de las tropas o manadas; entrega de instrucciones; asignar lugares y llevarlos hasta su lugar para acampar, etc.

***Controles.*** – Obtener y tabular puntuaciones.

***Comunicaciones.*** – Recibir y enviar mensajes; dar avisos, editar el periódico o boletín, distribuirlo, obtener datos, etc.

***Provisiones.*** – Ayudar en la intendencia de víveres, distribución de provisiones, contar los víveres, pan, leche, etc.

***Tienda scout.*** – Venta de objetos y recuerdos, efectos scouts, promociones, etc.

***Intendencia de equipos.*** – Entrega de material de campismo, técnico o especializado, de acuerdo con el programa, préstamo de equipos, etc.

***Comedor de Jefes.*** – Orden y limpieza, preparar y servir los alimentos, etc.

***Primeros auxilios.*** – ayudar en la enfermería o puesto de la Cruz Roja.

***Fogatas.*** – preparar y mantener el fuego; hacer el programa y obtener la colaboración de las tropas o manadas.

***Actividades acuáticas.*** – Servir de “salvavidas” e instructores para natación, salvamento y remo.

***Jueces.*** – Ayudar o servir de juez o examinar en los eventos y competencias.

***Técnica.*** – Hacer demostraciones o asesorar en técnica scout, como por ejemplo: orientación, nudos, amarres, juegos, cocina, deportes, etc.

***Guías.*** – Servir de guías para los invitados especiales o grupos de visitantes.

***Varios.*** – Cualquier otro servicio que se les asigne o que puedan realzar, propios de un campamento nacional, distrital, de grupo, camporee o “rally”

**PROYECTOS PARA OBTENER FONDOS**

Cuanto más autosuficiente sea el Clan, mejor para todos, y mas aún podrán obtener los Rovers del mismo. Una buena administración en las finanzas del Clan es una experiencia valiosa para posteriormente aplicarla a sus propias vidas, en los negocios o en la familia. El Clan debe tener su presupuesto anual, no solamente basado en cuotas, sino, además, en otros ingresos. En los libros de contabilidad del Clan de be aparecer una columna adicional en INGRESOS con el titulo de “FONDOS PROVENIENTES DE PROYECTOS ESPECIALES”, con la cantidad que se calcula ingresar en ese año.

Esta cantidad presupuestada requiere cierto numero de actividades programadas para poder obtener el dinero calculado. Algunos proyectos requerirán la labor coordinada de todo el Clan; otros, se harán por equipos o individualmente. En cada caso se deben mantener listas, anotando lo que cada quien ha contribuido en los libros de Tesorería del Clan. Para poder realizar cualquier proyecto debe consultarse antes el P.R.O. de la Asociación y al comisionado de Distrito. También a la institución patrocinadora, en caso de que haya.

He aquí algunas sugerencias:

* Recolección y venta de botellas, periódicos, objetos usados.
* Limpieza de patios, autos, jardines, etc.
* Pintura de casas, muebles, paredes, cercas, etc.
* Festival anual don padres de familia.
* Subastas de objetos y artesanías hechas por el Clan, muebles, etc.
* Manejo de guardarropas, venta refrescos y zonas de estacionamiento, de eventos, escuelas, o institución patrocinadora.
* Cría de animales domésticos, conejos, chivos, etc.
* Colaboración en campañas de distrito con comisión para el Clan
* Fiestas de tómbola, kermesses, festivales.
* Obras de teatro, en escena.
* Venta de billetes, boletos, entradas para exhibiciones o festivales de distrito o de grupo.
* Venta de tarjetas de navidad, calendarios, etc.
* Reparaciones domésticas.
* Cualquier otro proyecto autorizado.

**Capitulo II**

**CODIGOS Y LEYES**

***CÓDIGO ROVER***

No importa lo lejos que escudriñemos en el espacio exterior o investiguemos el átomo –la partícula mas interesante y compleja de todo el universo la componen nuestros semejantes y nosotros mismos. En cualquier grupo en que vivamos, gradualmente tenemos formas de cooperar y competir unos con otros, con la esperanza de progresar hacia una vida mejor. Estas formas varían, desde costumbres no escritas hasta leyes. Tenemos una serie de normas para convivir con cada grupo a que pertenezcamos, para con nuestra familia y para con la escuela, religión, comunidad, estado, nación y para el resto del mundo. Si encontramos habitantes en otras partes de espacio tendremos que buscar normas de convivencia con ellos. Para los Rovers, como grupo, nuestras normas están expresadas en la Ley Scout, desde el punto de vista del hombre. Cada Clan puede tener un “Código de Clan” para su propio uso pero esto lo discutiremos mas adelante.

*Para que son los códigos.* – Los códigos son un cuerpo de leyes o sistema completo de legislación. Un conjunto de reglas.

Un Código formado por un grupo de personas para su mejoramiento propio. En un Código se ponen metas, sus ambiciones, sus razones para operar como grupo. Usan el Código que contenga los ideales del grupo. También puede ser de tipo práctico. Puede se así, si se alimenta un posible progreso o mejoría, en vez de la perfección, si la perfección no es obtenible. Desgraciadamente los códigos de varias clases se violan constantemente, o son pasados por alto por algunas de las mismas personas que los hicieron o que decidieron seguirlos. Pero esto no destruye la utilidad de los códigos o de las normas, para la mayoría de las personas que viven de acuerdo con ellos. Veamos a continuación algunos códigos de varios grupos en el mundo que nos rodea.

**CODIGO DE DEPORTES**

El “Espíritu Deportivo” es un código no escrito en los deportes, tanto en atletismo como en cualquier deporte al aire libre. Por ejemplo, en las competencias el “Espíritu Deportivo” significa jugar honradamente y jugar para ganar. En algunos deportes, como la cacería y la pesca, significa el evitar métodos crueles, usando métodos seguros y tomando solamente las piezas de caza que puedan utilizarse.

Los puntos del “Espíritu Deportivo” están incluidos en los reglamentos para juegos y en las leyes para caza y pesca. Algunos también han sido reglamentados en el juramento de los juegos olímpicos y en el propio “Código del Aire Libre”

**“CODIGO DEL AIRE LIBRE”**

COMO CIUDADANO DE AMERICA

Haré cuanto de mi dependa para:

*Ser limpio en mis modales al aire libre*

Tratar el campo como un patrimonio que debe ser mejorado para nuestro disfrute mayor. Mantener la basura y desperdicios fuera del agua, campo, bosques y caminos de mi patria.

*Ser cuidadoso con el fuego*

Evitaré los incendios, haré mi fuego en u lugar seguros y me cercioraré que esté completamente apagado antes de retirarme.

*Ser considerado en el campo*

Tratare la propiedad pública y privada con respeto. Recordaré que el uso del campo es un privilegio que puedo perder con el abuso.

*Ser una ayuda para la conservación*

Aprenderé como practicar la buena conservación del suelo, de las aguas, de los bosques, minerales, pasto y vida silvestre; y recomendaré a otros que hagan lo mismo. Usaré métodos de los deportistas en todas mis actividades al aire libre.

**JURAMENTO DE LOS JUEGOS OLIMPICOS**

Juramos que tomaremos parte en los juegos olímpicos en una justa competencia, respetando los reglamentos que los gobiernan y con el deseo de participar en el verdadero “Espíritu Deportivo” por el honor de nuestro país i por la gloria del deporte.

**LOS CÓDIGOS Y LA RELIGIÓN**

Muchas denominaciones religiosas tienen credos, dogmas y doctrinas.

Generalmente, éstas son declaraciones breves de principios de fe, comenzando con “Creo” o “Creemos”. ¿Conoces y comprendes la declaración de tu fe?.

El Código de Conducta, ampliamente conocido y aceptado por cristianos y judíos por igual, esta comprendido en los Diez Mandamientos (Éxodo 20) del Antiguo Testamento.

Un principio encontrado en diez de las once religiones principales del mundo de hoy, es la regla de oro.

**LA REGLA DE ORO**

BUDISMO: No lastimes a los otros con aquello que te duela a ti.

CRISTIANISMO: Así como quisieras que los demás hombres te hicieran a ti, has tú también a ellos.

CONFUCIONISMO: No hagas a otros lo que no quieras que te hicieran a ti.

JUDAISMO: Lo que es perjudicial para ti, no lo hagas a tu semejante.

HINDUISMO: No hagas a otro lo que sí te hicieran a ti te causaría dolor.

ISLAMISMO: Nadie es un buen creyente hasta que desea para su hermano lo que quiere para si mismo.

JAINISMO: Debemos abstenernos de infligir sobre otros tales injurias como nos parecieran indeseables si nos las inflingieran a nosotros.

SIKHISMO: Así como te juzgas a ti mismo, juzga a los otros.

TAOISMO: Estima la ganancia de tu vecino como tu propia ganancia, y estima la pérdida de tu vecino como tu propia pérdida.

ZOROASTRISMO: Que el temperamento es solamente bueno cuando no hace a otro nada que no sea bueno para su propio ser.

**ETICA O NORMAS EN LOS NEGOCIOS Y EN LAS PROFESIONES**

Además de los reglamentos y leyes del comercio, la industria y las profesiones, hay códigos o normas y prácticas honradas en muchos campos de la empresa privada. Estas están instituidas y puestas en vigor nacional y localmente, por las personas comprometidas en la empresa, para regularizar el espíritu de competencia.

Por ejemplo, las Cámaras de Comercio y organismos similares tienen reglamentos para proteger al comprador, tanto como el negociante, de competidores sin escrúpulos. Las industrias del cine y de la televisión tienen códigos de decencia para mantener un nivel moral en sus programas. Las profesiones médicas y la de leyes tienen códigos para proteger a sus clientes, tanto como a sus miembros. Las sociedades periodísticas tienen códigos para proteger la libertad y responsabilidad del periodismo. Estos códigos a veces son puestos en vigor por la opinión pública y por comités y dirigentes designados dentro del negocio o campo profesional.

**CÓDIGOS DE GOBIERNO**

Los códigos en relación con el gobierno aparecen remotamente en la historia. El juramento ateniense que se tomaba a los jóvenes de 17 años, cuando se convertían en ciudadanos de Atenas en el período del 300 A.C. era, en efecto, un código de ciudadanía.

**EL CÓDIGO ATENIENSE**

Nosotros nunca traeremos vergüenza a ésta, nuestra ciudad, por medio de un acto deshonesto o cobarde.

Nosotros lucharemos por los ideales y las cosas sagradas de la ciudad, ya sea solos o juntos.

Nosotros veneraremos y obedeceremos las leyes de la ciudad, y haremos lo mejor para estimular la reverencia y el respeto por igual entre aquellos que están entre nosotros, inclinados a anularlas o reducirlas a la nada. Nosotros aumentaremos el esfuerzo para acelerar el sentido público del deber cívico.

Así, de esta manera, nosotros dejaremos esta ciudad, no igual o menor, sino más grande, mejor y más bonita de lo que nos fue dejada a nosotros.

**CABALLEROSIDAD**

Los Códigos de Caballerosidad, desarrollados durante la Edad Media en Europa, se iniciaron como parte del sistema feudal. Mas tarde, también estuvieron relacionados con la Iglesia. Las cualidades para merecer llamarse Caballeros, estaban de acuerdo con la interpretación del “Código de Caballerosidad”.

***Lealtad.*** – Obligación hacia los superiores, cumplimiento de cada promesa y fidelidad a la mujer amada.

***Cortesía.*** – Modestia, abnegación, respeto a los otros.

***Generosidad.*** – Liberalidad, hospitalidad al visitante, desprendimiento hacia el pobre, ayuda a los parientes necesitados.

**LA CONSTITUCIÓN**

Todo país, desde su fundación o independencia, tiene su propia constitución o declaración de principios. Esta declaración es un conjunto de normas e ideales en la cual se basan todas las leyes y reglamentos del país.

Estos ideales fueron defendidos valientemente por loe patriotas que contribuyeron a la independencia de los países americanos.

**LA DEMOCRACIA**

Como compendio de un conjunto de normas, tenemos una forma de gobierno, la democracia, cuyos gérmenes se apuntaron desde la antigüedad, en Grecia, en medio de las oraciones fecundas del genio helénico de la época clásica.

La democracia fue una expresión política en la que, por primera vez en la historia, los gobernantes fueron electos institucionalmente por el pueblo y su actuación estuvo bajo la vigilancia de este, así surgió un sistema de gobierno en la que se excluyo al despotismo y al gobierno absorbente de un hombre, y por ser institucional y por no quedar reducido al simple acto de elección, sino extendido al cuidado que el pueblo tuvo para que la vida pública marchase bien, se distinguió la democracia griega de otras simples elecciones de Jefes guerreros o de Jefes de tribus, en que no había lo orgánico ni lo libre ni lo normal del sistema helénico.

En consecuencia, el gobernante, en una democracia, no es un ser de potestad absoluta ante quien sea preciso ponerse de rodillas, sino un ser que actúa y trabaja en función de lo que el pueblo consciente, moral y jurídicamente. Un gobernador demócrata no puede desviarse del mandato recibido, sino que tiene que apegarse a él en conciencia. Ni puede en justicia, ya se trate de un Presidente, de un Congreso, etc., dictar leyes contrarias al sentir y al pensar de un pueblo.

Por lo demás, la democracia es, como dijo Lincoln, “El gobierno del pueblo, por el pueblo y para el pueblo”. El requisito más inmediato y primero que puede exigirse en esta materia, es que el pueblo realmente actué, que dé su mandato, que asista a las elecciones y vote conscientemente, y después que mantenga su vigilancia sobre los actos de los gobernantes.

Si el pueblo no actúa, no hay democracia. Si el gobernante actúa sin el consentimiento del pueblo, tampoco hay democracia.

Ambos términos, ambas realidades, deben unirse para que la democracia sea algo vivo, dinámico y respetable en la vida política de una nación.

**LEY SCOUT**

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
2. El Scout es leal para con su patria, sus padres, Jefes y subordinados.
3. El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.
4. El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout.
5. El Scout es cortés y caballeroso.
6. El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios, protege a los animales y a las plantas.
7. El Scout obedece sin replicas y hace las cosas en orden y completas.
8. El Scout sonríe y canta en sus dificultades.
9. El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
10. El Scout es limpio y sano; puro en sus pensamientos, palabras y acciones.

**LA PROMESA Y LA LEY SCOUT**

Los ideales de los scouts están expresados en la Promesa y en la Ley Scout. Estas han sido aceptadas por millones de muchachos/chas y hombres que han sido scouts desde 1907. Los Rovers se comprometen a cumplir la promesa y la ley scout en la investidura Rover.

**LA PROMESA SCOUT**

Es la base de toda la Hermandad Scout.

Es condición indispensable para ser miembro del Movimiento. La Promesa debe ser hecha por todos los scouts, sin ninguna reserva mental.

La Promesa resume, en lenguaje sencillo, la fe y los principios del Escultismo lealtad para con Dios, lealtad para con la Patria, lealtad para con el prójimo. Es importante dar su verdadero valor a cada una de las palabras de la promesa.

“YO PROMETO HACER”, es un llamado a la actividad – La Promesa es una actividad, lo mismo que la señalación o el campismo.

“LO QUE DE MI DEPENDA” incluido para hacer de la promesa algo humanamente posible, no para tomarlo como justificación de trasgresiones continuas.

“Lo que de mi dependa” deberá ser progresivo. – Es natural y correcto dejar a un lado las cosas de niños, pero los deberes para con Díos, para con la Patria y para con los semejantes, no deben llegar a ser asociados con la niñez. Es necesario, por lo tanto, una comprensión progresiva y un esfuerzo continuados

“DEBERES PARA CON DIOS”.

La política de la Asociación de Scouts esta claramente definida en el P.R.O.:

“El scout profesa un credo religioso y asiste a sus prácticas”.

La posición del Escultismo esta claramente definida en cuanto a su actitud hacia los deberes para con Dios, y esta actitud activa se espera de todos y cada uno de los Rovers individualmente.

“DEBERES PARA CON LA PATRIA”

El cumplimiento de los deberes para con la Patria, al igual que el cumplimiento de los deberes para con Dios, es una condición indispensable para ser miembro de la Asociación. El escultismo se declara a favor del sistema constitucional, por la obediencia al gobierno propiamente constituido y electo por voluntad del pueblo, por la unidad, por la cooperación, por la ley ye orden y por la tolerancia con las ideas de los demás.

El escultismo espera no solamente que todo Rover afirme su creencia en el sistema constitucional, sino también que activamente inculque esa misma creencia.

Es importante también, no cerrar nuestra mente a la necesidad que existe de tener conocimientos políticos.

“AYUDA AL PROJIMO”

Tanto los scouts como los Rovers prometen ayudar a su prójimo en todo tiempo. Esto también es parte esencial en el escultismo.

Es importante recordar que fue la idea de la buena acción la que en los primeros días del movimiento influyó mucho por hacer aceptable el escultismo ante el público en general.

La buena acción de los scouts ha llegado a ser proverbial. Es importante que la mantengamos dentro del escultismo, hoy día, como cosa de actualidad y más aún entre los Clanes de Rovers.

Es deber de todo scouter el estimular a los scouts individualmente a hacer su “buena acción” y proporcionarles oportunidades para llevar a cabo buenas acciones individuales o colectivas.

**LA LEY SCOUT DESDE EL PUNTO DE VISTA DE UN ADULTO**

“La palabra Rover significa hombre verdadero y buen ciudadano”.

“La ley para los Rovers es la misma que la de los scouts tanto en sus palabras como en sus principios, pero tiene que ser considerada desde un nuevo punto de vista, es decir, desde el punto de vista de un hombre. En ambos casos, los principios contenidos en la Ley Scout echan por tierra el egoísmo, exalta la buena voluntad y el servicio al prójimo. No toméis esto como consigna de piedad, sino como la directriz de la hombría”.

***“El scout cifra su honor en ser digno de confianza”.***

Como Rovers, ninguna tentación, por grande o secreta que sea, podrá persuadirnos a ser deshonestos o a cometer una acción sucia, por pequeña que ésta sea.

No faltaréis a la promesa que hicisteis un día.

“La palabra de Rover es tan buena como su firma”.

“La verdad y nada más que la verdad, para un Rover”.

***“El scout es leal para con su patria, sus padres, sus Jefes y sus subordinados”.***

Como buen ciudadano, sois parte de un equipo que práctica el juego con honestidad, para el bien de todos. Podrán confiar en vos, el Jefe del Estado, como Jefe de la Nación, el movimiento scout, vuestros amigos, vuestros compañeros de trabajo, vuestros patronos, vuestros empleados, de que haréis cuanto podáis; por ellos, aun cuando no siempre ellos sean lo que vosotros queráis; más aun, seréis leal a vos mismo, no os rebajaréis practicando el juego de manera egoísta, no dañaréis a un hombre y menos a una mujer.

***“El scout es amigo de todos y hermano de todo scout sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social”.***

Como Rover, reconoceréis que los demás son como vos mismo, hijos del mismo padre, y descartaréis cualquier diferencia de opinión, de casta, de credo o de nacionalidad. Suprimiréis vuestros perjuicios y encontraréis en los demás las cualidades que tengan; cualquier tonto puede criticar sus defectos. Si ejercitáis el amor con los hombres de otros países y ayudáis a conseguir la paz entre las naciones y la buena voluntad, estaréis consiguiendo el reinado de Dios sobe la tierra.

“El mundo entero constituye una hermandad”.

***“El scout es cortés y caballeroso”.***

Como los caballeros de antaño, como Rover que sóis, seréis, por supuesto, cortés, considerado con las mujeres, con los ancianos y con los niños. Más aun, seréis cortés con vuestros enemigos. “El que está en la verdad, no tiene porque violentarse; en cambio el que está en el error, no puede evitarlo”.

***“El scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa”***

Como Rover, vuestra meta más elevada es servir; se podrá confiar en toda ocasión en que sacrificaréis vuestro tiempo, vuestras conveniencias, y si fuere necesario, vuestra vida, por los demás. “El sacrificio es la del servicio”.

***“El scout ve en la naturaleza la obra de Dios; protege a los animales y a las plantas”.***

Reconoceréis vuestra camaradería con todas las demás criaturas de Dios, puestas, como vos, de paso en este mundo, para gozar de la existencia. El tratar mal a los animales, es por tanto, ir contra la voluntad del creador. “Un Rover debe tener un gran corazón”.

***“El scout obedece sin replicas y hace las cosas en orden y completas”.***

Como Rover, os tenéis que disciplinar y poner prontamente y con voluntad al servicio de la autoridad constituida para el bien común. La comunidad más disciplinada es la más feliz, pero la disciplina debe ser interior y no meramente impuesta de afuera. De ahí, el gran valor del ejemplo que vosotros déis a los demás en esta materia.

***“El scout sonríe y canta en sus dificultades”.***

Como Rover, se os exigirá conservar vuestra sangre fría y manteneros ecuánime en cualquier crisis, con alegre decisión y optimismo. “Si puedes estar firme cuando en tu derredor todo el mundo se ofusca y tacha tu entereza, serás hombre, hijo mío”.

***“El scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno”.***

Como Rover, se os pedirá ver hacia el futuro y no desperdiciar ni el tiempo ni el dinero en placeres, sino más bien aprovechar las oportunidades presentes con vista al éxito futuro. Esto lo haréis con la idea de no ser nunca una carga para los demás, sino al contrario, de poderles prestar ayuda.

***“El scout es limpio y sano; puro en pensamientos, palabras y acciones”.***

Como Rover se os pedirá no solamente que seáis limpio en vuestra inteligencia, sino también en lustra voluntad, capaces de controlar cualquier tendencia sexual o intemperancia, dar ejemplo a los demás de pureza, y sobre todo, en lo que penséis, digáis o hagáis.

“La Ley Scout tiene un onceavo mandamiento, uno que no está escrito y que es:

“Un scout no es un tonto”

“espero que este mandamiento sea innecesario en un código de Rover. Sin embargo, como Rover, debéis recordar que al pasar de la juventud a la edad viril, ya no estáis más aprendiendo a observar la Ley Scout, sino utilizándola como guía de vuestra conducta a la ley, y la forma en que cumpláis con la promesa que habéis hecho como Rover por vuestro honor, de ajustar vuestros actos a la norma de buena voluntad y ayuda al prójimo”. Baden Powell, Roverismo hacia el éxito.

**CODIGO DEL CLAN**

Cada Clan puede tener su propio reglamento o “Código de Clan” el cual es creado por sus miembros. No se dan ejemplos aquí porque el Código debe ser hecho con las ideas específicas de los integrantes del Clan.

**CONTENIDO DEL CÓDIGO**

Mientras discuten y deciden que es lo que va a ir en su código, tengan en mente que, además de basarse en la promesa y Ley Scout, el código de equipo puede ser declaración de:

Lo que los miembros del Clan consideran importante como grupo.

Las razones par agruparse en el Clan.

Las ideas que no pueden ser omitidas del propósito del Clan.

Una meta del progreso del Clan.

Una medida de práctica o progreso.

Un método de autocontrol en el Clan.

Una manera de sostener la reputación y tradición del Clan.

**DESARROLLO DE UN CÓDIGO**

Todos en el Clan deben compartir esta oportunidad y obligación combinadas, puesto que todos se someten al resultado para poder ser miembros del Clan. Una manera de desarrollar un código de equipo es tener una discusión informal sobre él. Es mejor que dirija un presidente la discusión, mientras un secretario toma notas, para un Clan nuevo, tan pronto como todos ya se conozcan bien. Para comenzar, puede leer y hablar sobre la Ley Scout, o el P.R.O., punto por punto. Entonces, discutir las ideas para un “Código de Clan” que complemente en vez de duplicar lo existente. El Jefe de Clan o cualquier adulto bien compenetrados con los muchachos, podrán ofrecer sugerencias.

Decidan, por acuerdo, o por voto, cuáles ideas van a incluir en su código. Si el grupo no puede poner estas ideas en palabras específicas durante la sesión de discusión, la escritura del mismo puede ser asignada a un Rover o a un pequeño comité de Rover. Más adelante, el código ya escrito debe ser presentado, discutido, revisado, si es necesario, y adoptarlo por votación de los mismos del equipo.

**REVISIÓN DEL CÓDIGO**

Por lo menos una vez al año, el “Código del Clan” debe ser sometido a revisión. Una manera conveniente de programar esto, es hacerlo parte de la renovación del registro del grupo, incluyendo el Clan. Por supuesto, el Código puede ser revisado cuantas veces lo desee la mayoría de los miembros. Puede ser readoptado sin cambio alguno, o puede tener ideas agregadas o eliminadas, para hacerlo adecuado al pensamiento y necesidades actuales del Clan. Todos los miembros deben tomar parte en la revisión del código, a igual que tomaron parte en la preparación del código original.

**Capitulo III**

**MÉTODOS PARA LAS ACTIVIDADES**

Vamos a suponer que un grupo de tus amigos está reconstruyendo un coche viejo o haciendo uno con varios coches viejos. Un mecánico que los esta ayudando, le s dice que pueden usar sus herramientas, de las cuales tiene muchas y hasta se ofrece a enseñarles cómo usarlas.

No es probable que utilicen solamente tres o cuatro herramientas o un taladro de mano, en vez de un eléctrico.

Para cada parte del trabajo debe usarse la mejor herramienta de que se disponga.

Como presidente o miembro de un comité de actividades deberás hacer lo mismo para elaborar un programa equilibrado. Se reúne una gran cantidad de herramientas y métodos para el comité cuando va a trabajar en su proyecto o actividad. El Jefe del Clan, o uno de sus ayudantes, están dispuestos a enseñarles a utilizar las herramientas.

Para garantizar no solo que el programa funcione, sino que dé los mejores resultados, debe escogerse el método más apropiado para cada parte del trabajo.

**ELECCIÓN DE MÉTODOS**

Puede haber mucha o poca discusión sobre cómo planear una actividad, pero debe elaborarse una lista de las diversas ***partes*** del programa, el ***orden*** en que se realizarán y ***cómo*** se realizarán. Mientras se escribe cada parte en la agenda, el comité decide que método dará mejores resultados.

Por ejemplo, ¿debe darse la bienvenida a los huéspedes, presentándolos individualmente, con un discurso del presidente, con una canción o con algún otro método? ¿Debe presentarse el asunto que va a tratarse esa noche con alguna charla, una película, una exposición, una discusión de mesa redonda, un concurso de acertijos, varios de estos métodos, o quizás otro diferente.

Sépalo, o no, un comité de actividades siempre se ve obligado a escoger un método para planear cada parte de su programa. El comité que permanece alerta sabe que tiene que decidir como manejar cada parte.

Sabe, además, que a pesar del interés potencial por una actividad, un método inadecuado puede resultar en un evento aburrido. Sin embargo, un evento aburrido puede convertirse en una actividad de sumo interés si se emplea un método adecuado como herramienta del comité.

**FACTORES QUE INFLUYEN EN LOS MÉTODOS**

En la selección de métodos para el programa influyen el lugar, el tiempo, el dinero y el talento. A continuación, damos algunos ejemplos de cómo estos factores pueden influir en lo que el comité haya elegido

***LUGAR.*** – No hay inconveniente en llevar a cabo una exhibición de arquería en el gimnasio contiguo al local de reuniones, ya que el tirador experto nunca falla el blanco, o al menos, el fondo del blanco. Pero adiestrar a los Rovers en el arte de arquería, s preferible hacerlo al aire libre, donde hay más espacio detrás del blanco y en el fondo de éste.

***TIEMPO.*** – Una obra teatral sobre la libertad de palabra, puede ser más eficaz que una charla, pero requiere más tiempo que ésta, puesto que debe conseguirse un guión y llevar a cabo ensayos.

***EQUIPO.*** – Para despertar el interés por el manejo de la canoa, resulta mas interesante si se hace con la ayuda de un proyector y una película, que por medio de una explicación en tierra.

***DINERO.*** – Las prácticas de rifle pueden realizarse mejor por medio de un torneo de tiro al blanco, que mediante el entrenamiento, siempre y cuando los muchachos puedan pagar las municiones extras y los discos de blancos en un torneo.

***TALENTO.*** – Deben hacerse pruebas de aptitudes que provean una actividad eficaz en una junta, como investigar la profesión de educador, considerando que habrá una persona calificada que pueda dar y evaluar las pruebas de aptitudes. El factor talento en el planeamiento de un programa merece una atención especial. Una persona que conoce el tema, que siente el entusiasmo por él y que lo puede vender a los muchachos que tienen edad para Rovers, le dará mucho brillo a su actividad. Lo hará sin tomar en consideración ciertas limitaciones de lugar, tiempo, equipo y dinero.

Es muy importante que comprenda a los muchachos de secundaria para que pueda seleccionar el mejor método de impartir su materia. Quizás sea un experto, pero debe también conocer a su auditorio. Es conveniente buscar expertos que conozcan a los jóvenes. Probablemente, hay más de lo que crees, en tu comunidad.

**APRENDIZAJE SOBRE MÉTODOS DE ACTIVIDADES**

Como presidente o miembro de un comité, puedes escoger los métodos o herramientas adecuadas, solamente si sabes lo que tienes para escoger. Este capitulo es como la mesa de exhibición de herramientas en una tienda; exhibe muchos métodos para hacer las actividades más interesantes. Hay otros, pero los que se presentan aquí son particularmente apropiados para las actividades Rovers. Familiarizate con ellos. Elegirás los métodos más prudentes para actividades, cuando conozcas los diferentes métodos y adquieras alguna experiencia usándolos. Por ejemplo, puedes tener la experiencia, al hacer la carrera de orientador vocacional, de que el método de competencia es mejor para mantener el interés en un deporte, que comenzando la instrucción sobre él. Así que, la próxima vez, decides ensayar este método de entrenamiento con los novatos.

Puedes descubrir que el método de discusión de panel suscita más interés por aprender buenos modales, que una discusión sobre ellos. Esto lo puedes comprobar usando un papel de *glamour*, siendo el *glamour* las muchachas que forman parte del panel.

La experiencia que adquieras ahora con estas herramientas, para tratar grupos de personas, probará ser valiosa a través de tu vida; en tu hogar, escuela, clubes, iglesia, negocio y con tu propia familia.

***¿Cómo dar la bienvenida a los invitados?***

¿Has asistido alguna vez a una reunión de otra organización? ¿Alguno de sus miembros te hizo sentir como si fueras el hombre invisible? ¿O te pareció que te estimaron como de una tribu extraña que solamente entendía “Quiay” o “Quihubo” en español?.

Compara esto con la organización donde hay alguien para recibirte, cerca de la puerta, que se presenta, que se ocupa de tu abrigo, que te presenta con los demás y que te muestra lo que está alrededor y sostiene contigo una conversación hasta que comienza el programa. Puede que sean otros los que se ocupen de ti en algún momento, pero tu tienes atención personal todo el tiempo.

¡Que primera impresión tan diferente puede lograr esto!.

Y las primeras impresiones son muy importantes para un Clan. Además, el arte de dar la bienvenida es muy importante para los miembros individualmente. Este arte social depende de la verdadera cortesía; la consideración hacia otras personas. El Rover que se obliga a sí mismo, a pesar de su timidez, a dar la bienvenida a los visitantes, crecerá con equilibrio y personalidad.

***Sugerencia para dar la bienvenida***

Aquí damos unas cuantas sugerencias para que tu Clan pueda estar seguro de que los invitados tengan una buena primera impresión de bienvenida.

Cuando sepan que van a tener invitados, avísenles a los miembros en una reunión anterior. Dense algunos detalles del invitado, para que los miembros puedan iniciar una conversación con él.

Tengan anfitriones alertas para que saluden a todos los invitados, incluyendo a los que lleguen tarde.

Presenten a los invitados informalmente, a los miembros individualmente o en grupos pequeños.

No dejen solo a un invitado.

Si el grupo incluye a muchos extraños, debe darse a cada quien una etiqueta con su nombre.

Al final del programa, debe dárseles las gracias a los invitados por participar en el mismo, y si es apropiado, invitarlos para que regresen.

***Preparación de exhibiciones***

Se puede mejorar la mayoría de las reuniones, especialmente las reuniones de instrucción, con una exhibición atractiva. Si es montada de antemano, puede darle a cada quien algo que hacer desde el momento que llega hasta que comienza el programa formalmente. La exhibición puede conducir hacia un asunto que se presentará más adelante con una charla, demostración o algún otro método. Después del programa, la exhibición ilustrará aún más la presentación, o la exhibición puede ser completamente separada del resto del programa.

***Sugerencias para las exhibiciones***

Use cosas reales, si es posible; un motor de fuera de borda montado en un aparador, para enseñar el manejo y la colocación del motor, o unas cañas de pescar para enseñar los diferentes tipos que existen.

Use modelos o fotos para suplir las cosas reales. Las fotografías claras y de acción le añaden mucho realismo a una exhibición.

Ponga artículos pequeños en una mesa o tela de fondo, verticalmente sobre la mesa. Un material de fondo atrae a las persona a la mesa.

Arregle el material en un orden lógico, con una continuidad que explique el proceso o diga una historia.

Haga que el material se explique por si solo, rotulando cada parte con tarjetas que contengan información clara y sencilla.

Al seleccionar y arreglar el material, abarque los puntos principales que quiera ilustrar; omita los detalles que puedan desordenar la exhibición o que no le permita resaltar.

Debe ser muy cuidadoso con el material que haya solicitado prestado, particularmente si se puede dañar fácilmente. ¡Y devuélvalo rápidamente!.

**CANCIONES EN GRUPO**

Como una actividad, cantar en grupo puede levantar mucho el ánimo: las canciones ayudan a crear ambiente y espíritu. Los cantos se usan a menudo para la apertura del programa, para romper el hielo poco después de la apertura, para dar descanso a la mitad del programa y para cerrar el programa. Por supuesto, es poco frecuente usarlo en todos los casos citados, en un mismo programa.

Cantar es fácil para todos, porque se hace en conjunto; solamente se distingue el que dirige la canción. Como todos toman parte, soltando el vapor y relajándose, se crea un espíritu de compañerismo. Hasta un extraño comienza a sentir que pertenece al grupo.

Cantar en grupo puede, deliberadamente, crear un ambiente que fije un escenario propio para una parte entusiasta del programa o un periodo tranquilo y de inspiración. Dirigir los cantos beneficia también al que dirige. Desarrolla su capacidad para manejar gente. Estimula su personalidad y le da mayor prestancia. Es un alimento para la sencillez que llevamos dentro de todos nosotros.

***Sugerencias para los dirigentes de cantos***

Recuerde que usted es como un hombre de teatro, pero no un exhibicionista; usted esta allí para que los reflectores se vuelvan hacia la audiencia y no hacia usted mismo.

Párese enfrente, donde todos los puedan ver y oír.

Su tarea es darle a la audiencia el titulo, el tono, la melodía, el compás, el volumen y el entusiasmo; ¡Eso es todo!.

Al darles el titulo de la canción, esté seguro que todos lo entiendan. Comience con una canción que sea conocida de todo el auditorio. De antemano escoja las canciones que sean apropiadas al ambiente o a la ocasión.

Puede pedirle al público sugerencias, pero usted haga la elección, sin demora.

Esté seguro que conoce bien la letra y la melodía de las canciones que escogió; ensaye antes del programa.

En caso de que el público necesite que se le recuerde la melodía, tataree unas cuantas notas o haga que toquen un poco antes de la canción.

Dé el tono haciendo sonar la primera nota. Experimente un poco – aún delante del público, para conseguir el tono apropiado. Si comienza muy grave o muy agudo, pare y comience de nuevo.

Dé el compás o el ritmo con movimiento del brazo. Dé la señal al auditorio con la mano en alto; sosténgalo hasta que estén listos todos. Haga que comiencen todos a la vez, pare y comience de nuevo. Mantenga el compás con movimientos firmes y rítmicos.

Puede dar el volumen deseado cantando usted mismo, más alto o más suave y haciendo los movimientos de brazos más o menos vigorosos.

Mantenga el entusiasmo por medio de su personalidad, por la manera que actúa y por lo que dice.

Actúe con confianza, contento y entusiasta; aunque sus rodillas estén temblando, no deje que le castañeen los dientes.

Tenga sentido del humor. Haga algún ruido rítmico para introducir cada canción.

En vez de tratar de esconder sus errores, hágalos resaltar para que rían. Alabe al auditorio; échese la culpa de los errores de ellos. Nunca regañe o discuta con el auditorio. Si tiene que usar el micrófono, pruébelo antes de que comience el programa. Si tiene algún acompañante, esté seguro que también sabe la canción. Ensaye los apuntes con él y colóquelo donde lo pueda ver a usted.

***Dar una charla***

¿Así que el Director de actividades le ha pedido que dé una charla en la reunión del Clan el mes entrante, y usted ha aceptado?

Aunque usted habla mucho durante todo el día, sin pensar mucho en ello, siente maripositas en el estómago cuando piensa que tiene que hacerlo delante de todos los del Clan y quizás de algunos invitados. Una preparación cuidadosa eliminará muchas de las mariposas, aunque no todas, si usted es normal, y hará que su charla sea más sencilla, tanto para el auditorio como para usted.

Hablar en público dará a usted una práctica de mucho valor para comunicar sus ideas a otras personas. Durante toda su vida usted tendrá oportunidad de tratar de entretener, instruir y persuadir a grupos de personas mediante el uso correcto de las palabras adecuadas; ya sea a sus amigos, compañeros de clases, de equipo, del club, de la iglesia, miembros de sindicatos, empleados, junta de directores, etc.

Una manera fácil de comenzar, es hablando a un grupo de amigos en la reuniones del Clan. Una vez que ya lo haya experimentado, verá cómo el publico capta la idea de los que usted quería decir, se ríe con sus cuentos, se entusiasma con sus ideas, decide actuar con sus sugerencias; estará usted fascinado con las pláticas en público y aprenderá a gustarle, a pesar de las maripositas. Además, por doquier que vaya hará amigos y dinero.

**SUGERENCIAS PARA HACER UNA CHARLA**

***Prepare su charla.*** – Escoja un tema apropiado sí no se le ha asignado uno ya. Estudie a su público, considerando la clase de personas que hay en el mismo, y lo que ya saben o quieren aprender sobre esa materia. Escriba el propósito de la charla y las ideas principales que debe desarrollar. Si tiene necesidad de adquirir más información sobre ese tema, lea sobre él, o converse con personas que saben sobre el mismo y tome notas breves. Escriba un plan general sobre su charla, incluyendo solamente los puntos más importantes; generalmente mientras menos, mejor, y colóquelos en orden lógico. Estos puntos pueden ser escritos en tarjetas.

***Practique su charla.*** – Ensaye su charla, ya sea en voz alta o silenciosamente, hasta que la tenga bien fija en la mente. Tome el tiempo, para que quede dentro de los limites asignados. Ponga sus notas en una forma final, de modo que estos recordatorios no se mezclen con las ideas descartadas.

Esté listo para hablar improvisadamente y no para leer la charla, o para memorizarla, palabra por palabra, aunque puede echar un vistazo ocasional a sus tarjetas.

***Haga que su charla sea personal.*** – Después de haber escogido un tema que sea de interés para los que lo escuchan, exponga brevemente su idea central o problema principal y su importancia para ellos. Haga sentir a cada persona que usted le está hablando a él; mirando al auditorio individualmente y no como un grupo. Destaque cómo cada persona está relacionada al tema, y lo que puede hacer en relación con el mismo.

***Ilustre su charla.*** – Si va a ilustrar su charla, vea lo relacionado sobre ayudas gráficas.

***Afirme su charla.*** – Resuma el tema al reinformar su problema principal o idea, su importancia y los puntos principales. Si desea que los que le escuchan le hagan preguntas, generalmente el mejor momento es antes o después del resumen, al final. Manténgase dentro de los límites del tiempo asignado.

**USO DE AYUDAS GRAFICAS**

Cuando usted va hacer una charla, ya sea solo o con miembros de un panel o de un foro, ¿Qué le parecería usar un truco que aumentaría la fuerza de sus ideas como ocho veces?. Pues bien, trate de atraer el interés por medio de la vista, o sea, con ayudas gráficas. Se ha investigado que el ver, tanto como el oír, es ocho veces más poderoso para la memoria del público que el oír solamente. Las ayudas gráficas que mencionamos aquí son dibujos, palabras y fotos a cuadros presentados en gran escala al público.

***Clases de ayudas gráficas.*** – De las ayudas gráficas que describimos a continuación, usted puede escoger las que mejor crea que puedan ayudarlo a efectuar su charla.

***Pizarrón.*** – Ya sea negro o verde o de algún otro color pastel; use el pizarrón y tiza de colores contrastantes. Para enfatizar una idea, use tiza de diferente color.

Escriba en el pizarrón los puntos principales con pocas palabras, pero palabras que expresen mejor cada punto. Escoja las palabras apropiadas y póngalas en el orden correcto de antemano; luego las pone en lista en una tarjeta, para ser copiadas en el pizarrón más adelante.

Dibuje formas y figuras sencillas; por ejemplo, fije figuras de personas.

Si hay necesidad de hacer un dibujo improvisado, píntelo de antemano con líneas derechas o con puntos. Después delinéelo durante su charla. Escriba claramente y con letras grandes, para que todos puedan verlo. Evite dar la espalda al auditorio mientras escribe; póngase de lado. Si es mucho el trabajo que hay que hacer en el pizarrón pida a alguien que escriba por usted. O escríbalo antes de la charla a menos que quiera revelar un punto a la vez.

***Block y crayón.*** – Un block y un crayón son un buen sustituto para el pizarrón y la tiza. Fije hojas grandes de papel estraza es una pared o en una tabla o cualquier otro fondo que se mantenga fijo. Hay blocks con un fondo duro, especiales para este propósito que se pueden comprar. Use un crayón grueso, de los que se usan para marcar paquetes, no de los de dibujo. Si necesita más de una hoja de papel arranque cada hoja y vaya fijándolas en la pared, si así lo desea.

***Tarjetas relámpago.*** – Prepare una serie de tarjetas, cada una de ellas relacionada con una sola idea. Dé la idea con una sola palabra, frase corta, dibujo o símbolo. Ponga las tarjetas boca abajo en el orden en que van a ser usadas. Al hablar sobre una idea, muestre la tarjeta correspondiente; esto debe hacerse rápidamente; luego póngala abajo o fíjela en la pared.

***Tablero expositor.*** – Este método le permite a usted fijar e material durante la charla o antes de ella. Esté seguro que tiene suficientes chinches.

***Tablero cubierto con tiras.*** – Ilustre o escriba sus ideas en cartón duro, con una tira de papel pegada con cinta adhesiva sobre cada sección. Cuándo esté listo para discutir un punto de la grafica, quite la tira que cubre esa idea.

***Portafolio.*** – Estas son una serie de hojas sueltas sujetas a la parte superior con anillos, varilla o cinta engomada. Cuando termina de hablar sobre una idea se voltea la página revelando la siguiente idea.

***Carteles.*** – Los carteles son una ilustración simple y dramática que se usa para llamar la atención o para hacer un sumario de la charla. Si usted hace su propio cartel, use una ilustración llamativa, posiblemente cortada y pegada con letras apropiadas al mensaje. Dependa mayormente de la ilustración con un mínimo de texto y detalles.

***Fotografías y recortes.*** – Cuando use fotos o recortes para ilustrar su charla, esté seguro que sean suficientemente grandes para que sean perfectamente visibles al público. Pasarlas alrededor distrae la tención. Móntelas en cartón de colores o en papel que haga destacar las fotos y deje suficiente margen.

***Gráficas.*** – Cuando están hechas con sencillez, este método ayuda a que las figuras y estadísticas se vean más claras y vivas. Ponga solamente una idea en cada gráfica. Use colores y mucho espacio en blanco.

***Franelógrafos.*** – Se pueden colocar recortes en una tabla vertical cubierta de fieltro o franela y luego fácilmente cambiarlos a otra posición. Esta es una excelente idea para ilustrar relaciones cambiantes de las ideas. Para hacer una de estas tablas, extienda la franela o el fieltro bien estirado sobre madera enchapada (plywood) cartón de madera o cartoncillo grueso y fíjelo por la parte de atrás. La tela verde o azul es más cómoda para los ojos.

Haga los recortes con cartoncillos delgados, con pedacitos de papel lija del Nº 00 pegados atrás. En la parte delantera pegue o pinte el símbolo o cuadro deseado. De esta manera, se pueden utilizar una gran variedad de cosas artísticas de las revistas. Se pueden hacer recortes sencillos de fieltros sin ponerle papel de lija por detrás.

Haga los recortes sencillos, suficientemente grandes para ser visibles y no ponga muchos en la tabla a la vez. Si va a usar en franelógrafo, ponga los recortes en el orden que los va a usar, de manera que el auditorio no los pueda ver. Colóquelos en su posición, sujetándolos suavemente en la tabla y presionando suavemente hacia abajo.

SUGERENCIAS PARA LAS AYUDAS GRAFICAS.

Estos refuerzos bien preparados pueden hacer lo siguiente a favor de su charla; llamar la atención y despertar el interés general en el tema, explicar y dar énfasis a las ideas, ayudar al auditorio a recordar la charla.

Estas ayudas gráficas son para informar, no solamente para decorar; son exhibiciones con un propósito; no solo artísticas o por el bien del arte. Escogerlas y hacerlas requiere mucha imaginación, así como poner las ideas en forma de imágenes.

Busque un equilibrio en las ilustraciones y la plática; demasiadas ilustraciones pueden confundir al público.

Presente una idea a la vez, excepto cuando quiera comparar dos ideas. Haga que cada parte pueda ser fácilmente leída y vista, aun por las personas que están en la última fila. Pruebe la visibilidad de las ilustraciones antes de usarla. La letra de molde sencilla es más fácil de leer que la manuscrita.

Use figuras y formas sencillas; nada detallado, amontonado o de mucha fantasía. Use mucho color y espacios en blanco.

Los cuadros que puntualizan son recordados más tiempo que las palabras que puntualizan.

Practique su charla con sus ayudas gráficas. El tiempo es muy importante. Si dice algo simpático al comienzo, a la mitad o al final de su charla, le dará más viveza.

Usualmente, usted se para enfrente y en el centro del auditorio, así que coloque su gráfica a un lado y suficientemente alta para que la vean todos.

Camine al lado de la gráfica, pero no pase enfrente de ella, cuando tenga que señalarla o cambiarla.

Háblele al auditorio, no a la gráfica que está usted usando.

***Como manejar una discusión.*** – Dicen que dos cabezas son mejores que una; aun fuera de un espectáculo de fenómenos. Seriamente hablando, la primera parte de lo dicho es cierto cuando quince cabezas inteligentes y bien informadas se juntan para hablar de algunas cosas. Más de quince en un grupo requiere mucha organización para que sea informal. La discusión informal puede ser usada como actividad de Clan para intercambiar información y llegar a decisiones de varios temas. Sin embargo, el que sea informal no quiere decir que no necesita ser planeada.

Mientras una discusión lleva más tiempo que una charla, usualmente produce más ideas. Les da una oportunidad a todos en el grupo de poner su granito de arena. Es posible que ésta sea la razón por la cual las personas tienden a aprender más de lo que aprendieron, en una discusión que en una charla. Por supuesto, para contribuir con algo, uno debe conocer un poco del tema, de antemano.

Cuando la práctica en e Clan ya ha hecho de usted un dirigente de discusiones con éxito, habrá usted adquirido pulimento de la cortesía, el tacto y pensar con rectitud. Ese tipo de pulimento le hará brillar donde quiera que vaya. Será bienvenido como presidente o dirigente de clubes y otras organizaciones sociales y como encargado o ejecutivo en los negocios. Encontrará que las discusiones informales son la mejor manera de resolver los problemas familiares.

**SUGERENCIAS PARA DIRIGIR UNA DISCUSIÓN**

***Preparase para la discusión.*** – Diga con anticipación al grupo, de lo que trata el tema, para que puedan pensar sobre él.

Conozca el tema a fondo usted mismo, ya sea por experiencia o por leer o hablar del mismo con expertos.

Escriba un esquema, así tendrá un patrón de ideas a seguir. Tenga lista una declaración de apertura que defina el tema y el propósito de la discusión.

***Haga que el grupo se sienta con soltura.*** – Colóquelos cómodamente en un circulo o cuadrado para que estén frente a frente. Pídales que se conserven sentados mientras hablan.

Sugiera que no necesitan pedir permiso para hablar, siempre que no interrumpan a otros o hablen frecuentemente.

Aliente la informalidad y el buen humor.

Permita los desacuerdos amistosos, pero bajo el punto de la discusión, no personalice, esto es, que los desacuerdos no estén basados en los sentimientos entre dos personas.

***Déles a todos una oportunidad de hablar.*** – Mantenga en su mente que debe usted dirigir, no dominar la conversación; que debe pedir la opinión de otras personas; que está usted ayudándolos a todos a pensar en voz alta.

En vez de tomar turnos alrededor del circulo, llame a los que vea que están listos para hablar o que tengan algo que decir.

Sonsaque a los muchachos tímidos, haciéndolos preguntas directas y celebre sus ideas.

Descorazone a los que hacen discursos, recordándoles que hay un limite de tiempo o sugiriéndoles que corten hasta que les toque su próximo turno.

***Mantenga la discusión en movimiento.*** – Haga que la conversación fluya alrededor de usted y no a través de usted. Usted es como el lanzador de béisbol que comienza el juego, pero no siempre regresa la bola a él antes de ir a otro. Si la conversación se va por la tangente, regrésela a la ruta, ya sea declarando nuevamente los propósitos de la discusión o sugiriendo que hay puntos más importantes que tratar en el tiempo limitado.

Haga muchas de sus sugerencias o direcciones en forma de preguntas.

***Ocasionalmente haga un sumario.*** – Revise los puntos que ya se hayan tratado.

Sugiera otros puntos que usted crea que deben tratarse. Cierre con un sumario breve y completo de los puntos ya cubiertos y de las conclusiones alcanzadas.

**CUANDO SE UTILIZA UN CONFERENCIANTE INVITADO**

Recuerde que las actividades del Clan tienden a proveer un programa equilibrado en seis áreas amplias de experiencia y algunas veces también en intereses especiales. Tanto la variedad como la especialización requieren de alguna asistencia de un experto que no se encuentra en muchos Clanes. Por lo mismo, un presidente y su comité de actividades, a menudo, se vuelven buscadores de talentos, buscando conferencistas interesantes.

Cuando invitan o presentan a un conferenciante, se puede estar asociando con una persona importante. Algo de su personalidad puede pegársele a ustedes. En cambio, la impresión que usted cause en él pude resultar más adelante en un interés de él por el Clan o por usted mismo.

**SUGERENCIAS PARA INVITAR CONFERENCIANTES**

***Como seleccionar al conferenciante.*** – Mantenga sus miras altas. No dude en invitar a personas prominentes. Su Clan está respaldado por los nombres de “Roverismo” y “Scouts”. Puede sorprenderle ver cómo eso atrae a personas de “gran nombre”. Escoja a un conferenciante por su conocimiento del asunto, *más* la habilidad de trasmitírselo a las persona jóvenes de una manera interesante. Ese “*más*” es un talento muy importante. Evite el quedarse amarrado aun experto técnico que también es un experto en crear una tarde aburrida aun auditorio de jóvenes.

***Para invitar a un conferenciante.*** – Haga una cita con el conferenciante ya seleccionado; e invítelo en persona, si es posible. Una invitación por teléfono es menos personal, pero, si es necesario, los detalles pueden ser arreglados tan rápidamente como en persona. Si por motivo de la distancia, es necesario hacer una invitación por carta, envíela con tiempo suficiente para permitir el intercambio de correspondencia que permita terminar los detalles.

Llegue a un acuerdo con el conferenciante sobre la duración de su charla, incluyendo los periodos de preguntas y respuestas, dejando un margen de cinco o diez minutos para el total y para los ángulos del tema que se va a tratar.

Infórmele al conferenciante de la cantidad de personas en el auditorio, la edad de los mismos, la ubicación de la reunión, incluyendo y el número de salón, la hora a la que debe llegar (quizás después de que ya esté desarrollado parte del programa), el nombre de la persona que debe contactar (quizás usted mismo), la hora en que acabará todo el programa, si es que tiene interés el conferenciante en quedarse.

Posiblemente pueda usted ofrecerle al conferenciante un medio de transporte, o decirle donde puede estacionar su coche o cualquier otra cortesía que a usted se le pueda ocurrir.

***Para presentar al conferenciante.*** – Sea breve, usted sólo va a presentar, usted no es el conferenciante. No creo que usted quiera aparecer como que le roba el espectáculo al invitado.

Omita todos los clisés – las frases rancias, pomposas como “una persona que no necesitamos presentar” “estamos reunidos aquí esta noche”.

Para ahorrar un tiempo necesario al conferenciante, diga brevemente al auditorio:

* Porque el asunto es de interés general.
* Porque es de interés a este auditorio en particular.
* Porque es de interés en este momento.
* Porque es éste el conferenciante que lo va exponer.

Déle al conferenciante y a su habilidad de manejar el asunto, un impulso, pero no lo ponga en evidencia por alabarlo demasiado.

Una manera, es dejar el nombre del conferenciante para el final de la introducción, ya que el dar su nombre generalmente se interpreta como la señal para que el se levante y se adelante, no lo ponga en un aprieto dando su nombre antes de que usted esté listo para que el comience a hablar.

Haga que el nombre de él sea definitivamente el clímax, haciendo una pausa antes de decirlo, de una manera clara y levantando un poco la voz: ”Es un honor para mi presentarles al señor.... (breve pausa) Juan Pérez. Manténgase con la cara de frente al auditorio hasta que termine de decir el nombre, y entonces rápidamente voltéese hacia el conferenciante, para conocimiento de éste.

***Como manejar las preguntas.*** – Como muchas de las actividades del Clan son instructivas, es de mucha ayuda un periodo de preguntas y respuestas al final. De hecho un conferenciante puede dedicar la mitad de su tiempo a esto, considerando que los Rovers tienen muchas preguntas que hacer.

Tenga ya de antemano a un par de muchachos escogidos con preguntas que formular, al menos para evitar el bochorno de que no haya preguntas que hacer.

***Como dar las gracias al conferenciante.*** – A nombre del Clan, el que introduce debe dar públicamente las gracias al conferenciante, al final de su charla. El que introduce, o el presidente de actividades debe dar personalmente las gracias al conferenciante después. Por añadidura, es muy apropiado dar las gracias a algunos conferenciantes con una cata de la secretaria.

**COMO CONDUCIR UN FORUMS Y DISCUSIONES DE MESA REDONDA**

Cuando usted quiera tener varios conferenciantes a la vez en un acto, ya sea invitados o miembros, pruebe un foro o una discusión de mesa redonda. Para estos dos tipos de métodos, se necesita de dos, o más charlistas. Ambos métodos tiene un presidente o coordinador que preside. Al final, él hace un sumario de los comentarios de los charlistas y dirige el periodo de preguntas y respuestas. Veamos las diferencias entre un foro y una mesa redonda.

Los que hablan en una mesa redonda llevan una discusión ordenadamente entre ellos, mientras el público los escucha. Usualmente, la discusión ha sido brevemente ensayada por el panel, antes.

Los que hablan en un foro, lo hacen directamente al público, presentando cada uno sus puntos de vista diferentes u opuestos.

El arreglo del conferenciante varia algo de acuerdo con el método de discusión. Los miembros de un panel usualmente se sientan a una mesa, quedando de frente al auditorio y permanecen sentados mientras hablan. Esto le da un aire de informalidad. Los miembros de un foro se sientan en dos o más grupos, de acuerdo con las partes que ellos representan, para que cada grupo pueda consultar entre ellos mismos. Usualmente, se ponen en pie al hablar, pero esto no es necesario.

El panel y el foro son maneras de hacer que individuos que dentro del Clan saben de alguna materia, les den a los otros el beneficio de sus conocimientos. A la mayoría de las personas les es más fácil hablar en un foro o en un panel que ser el único conferenciante frente al público.

**VENTAJAS DE UNA DEMOSTRACIÓN**

Una demostración es una charla a la que se le da vida. Un demostración se puede hacer solo o con dos o más muchachos, siendo uno el comentarista, mientras los otros ejecutan la acción, si trabaja solo, encontrará que ir haciendo lo que está diciendo es más fácil que hablar solamente. ¡Al menos, le da algo que hacer con las manos!.

Al público le gusta la acción, por supuesto, además de la mandíbula. También comprenderán y recordarán mejor lo que han visto cuando tiene movimiento o vida. Las experiencias que tengan con las demostraciones pueden ser aplicadas más adelante en campos tales como la enseñanza, las ventas y en los adiestramientos.

Además de avivar las actividades del Clan, una demostración es una de las maneras más efectivas de enseñar el programa Rover a diferentes grupos.

**Capitulo IV**

**CEREMONIAS DEL CLAN**

**CEREMONIA DE PASO DEL PIONERO AL CLAN**

Iniciaremos el capitulo de las ceremonias con el paso del pionero al Clan, que aunque concierne a la Brigada, es indispensable para los Rovers conocer detalladamente la manera correcta de recibir a los nuevos miembros del Clan y también tratar de imaginar lo que siente el/la joven que se despide de la vida de patrulla para emprender la gran aventura del Roverismo.

**P R E P A R A T I V O S**

1. Con la anticipación conveniente fijada por los Jefes de Brigada y Clan, de acuerdo con el Jefe de Grupo, el Jefe de Clan debe ponerse en contacto con el/la aspirante para tratar de conocer lo mejor posible la personalidad y el medio en que se desenvuelve. Por medio de charlas informales lo irá interesando en el Roverismo e informando de las tradiciones y organización del Clan al cual va a pertenecer. El/la aspirante es puesto en contacto con sus padrinos.
2. Charlas de carácter espiritual y religioso del capellán (si lo hubiere) con el/la aspirante.
3. Es muy conveniente y útil que el Jefe de Brigada entregue al Jefe del Clan un estudio cuidadoso sobre la personalidad y el carácter del muchacho/cha, mencionando cualidades a desenvolver y defectos que corregir, acompañado de su historia scout.

**CEREMONIA**

1. *Salida de la Brigada*
2. Reunión de la Brigada uniformada en el local de la unidad. Es conveniente que asistan los padres del Pionero. Programa ligero con oportunidad para que el Jefe de Brigada explique la importancia de seguir el Camino Scout y para que el pionero que sale pueda decir una palabras de estimulo a los que se quedan. *Por supuesto, debe contarse con todos los elementos, tales como Bandera de la Brigada, Pabellón Nacional, Libro de Oro, etc.*
3. La Brigada forma en rectángulo y el Clan en semicírculo, debe haber una separación razonable entre ambas ramas, de tal forma a que exista cierta privacidad para el desenvolvimiento de las unidades.
4. El Jefe de Grupo debe ubicarse en el punto medio entre ambas unidades.
5. El Jefe de Brigada da una palabras e invita al pionero a despedirse con el saludo y el apretón de mano de todos sus compañeros, el mismo tendrá su mochila al hombro, la cual debe estar cargada, simbolizando todas las experiencia, vivencias y recuerdos que llevará consigo, puede aprovechar para dejar algún recuerdo especial a sus compañeros de patrulla y ellos hacen lo propio para con el amigo que parte, finalmente se presenta ante los jefes y de despide de ellos.
6. Seguidamente se forma un circulo en torno al pionero que pasara; y todos con las manos entrelazadas, entonan la “Canción de Despedida” antes de terminarla, el pionero sale acompañado por el Jefe de Brigada y se retira de la formación y lo conduce hacia el Clan de Rover, mientras los demás con los Subjefes de Brigada terminan el canto.
7. con la ayuda de una unidad de tropa se crea una división entra las dos unidades, formándose en línea recta, simbolizando un río imaginario que el pionero debe cruzar llevando su mochila cargada, remando su propia canoa, esta fila se abre y permite el paso del pionero aspirante hacia la otra orilla, luego se cierran una vez pasado el mismo.
8. El Jefe de Brigada lleva al pionero hasta el Kraal de los Rovers donde espera el Clan. Si no hay Kraal en el lugar de formación.
9. *Recepción en el Clan*
10. El pionero es llevado por el Jefe de Brigada, que lo va a presentar a una posición media entre el Jefe del Clan y los padrinos, pero frente al Jefe de Clan.
11. El Clan se ubica en formación de semicírculo.
12. El Jefe de Clan se coloca al frente a unos tres pasos de los padrinos del candidato.
13. El pionero es recibido por el Jefe de Clan y llama a los padrinos *(quienes necesariamente deberán ser Rover Scout y en caso de que nadie en el Clan haya llegado a ese nivel, el Piloto hará el papel de padrino en el momento de la recepción*), les presenta al nuevo integrante, quien es despojado de sus insignias que haya ganado en la Brigada y se guarda en el Libro de Oro del Clan, solo quedan en el uniforme la Insignia de Promesa, estrella de antigüedad y la máximas condecoraciones (Lobato Saltarín, Scout de la Patria o Pionero de la Patria (en caso de poseerla).
14. Seguidamente se le entrega la insignia de “Escudero Rover” y se lo ubica en el que será su lugar en la formación.
15. Con un saludo colectivo y el grito de Clan termina la ceremonia.

***Recepción.*** – Precedentemente se describe en detalle la ceremonia del paso de la Brigada al Clan, pero en la práctica también se da el caso de los jóvenes que se integran al Clan sin haber sido anteriormente miembros del movimiento, en estos casos el Jefe de Clan debe tener en cuenta que es imprescindible que realicen la Promesa Scout antes de recibir la Insignia de “Escudero Rover”. Cuando se presenta este caso, en la primera reunión del nuevo integrante, se lo debe recibir con una sencilla ceremonia:

* El Clan se ubica en formación de semicírculo.
* El jefe de Clan le da unas palabras de bienvenida lo presenta a sus compañeros y a quienes serán sus padrinos. Se lo ubica en el lugar que ocupara y finalmente se da un saludo colectivo y el grito de Clan.

***Obs.*** – Luego del ingreso, es conveniente dar el tiempo necesario para que pase las pruebas de 3ª Clase y formule su promesa.

En este caso, se le puede entregar la Insignia de “Escudero Rover”, luego de la ceremonia de Promesa. (***ver cartilla de adelanto Rover en los anexos de este manual)***

**LA VIGILIA DE UN ROVER SCOUT**

La Vigilia Rover es una ceremonia individual, sumamente especial, que si se realiza en forma correcta puede marcar para bien la vida del Rover.

Preferiblemente debe hacerse en la noche, ya sea en un campamento o salida Rover, siempre y cuando se cuente con la privacidad necesaria.

El Jefe de Clan debe crear el ambiente propicio, por ejemplo, en un lugar apartado al lado de una fogata, cerca de un arroyo, etc.

El Jefe de Clan no solo debe crear el ambiente físico, sino también debe tratar de dar una buena introducción predisponiendo al Rover a la reflexión.

El Jefe de Clan debe proporcionar el texto con el cuestionario.

**A LOS JEFES DE CLAN**

*Nunca hacer la vigilia apresuradamente.*

*Eliminar toda actitud frívola.*

*Hacerlo seria y conscientemente, a solas.*

*Dar oportunidad de hablar con el Jefe de Clan si,*

*así lo desea el Escudero.*

Al entrar uno en años, el tiempo parece que pasa más y más aprisa. Hablando comparativamente, la vida dura tan sólo un corto tiempo y pronto termina.

Tal vez mañana o esta misma noche.

1. ¿Estoy haciendo el mejor uso de la vida que Díos me ha dado?.
2. ¿Estoy empeñado en frivolidades, en hacer cosas que no cuentan, es decir, malgastándola?.
3. ¿Estoy trabajando en cosas que no hacen bien a nadie?.
4. ¿Estoy buscando demasiado mi propio bienestar y contento, en ganar mucho dinero, sin tratar de ayudar a los demás?.
5. ¿A quien he perjudicado o lastimado en mi vida?.
6. ¿A quien he ayudado en mi vida? ¿Hay algún otro a quien pueda yo ayudar?.

No recibiremos recompensa o pago alguno por el servicio que prestamos, esto nos hace hombres libres. No trabajamos para un Jefe, sino para Dios y nuestra propia conciencia. Esto significa que somos hombres.

La Rama Rover del Movimiento Scout se describe como una “Hermandad de Servicio”, de tal suerte que al unirnos a ella se nos brindará la oportunidad de adiestrarnos para poder prestar servicio en mil formas diferentes, oportunidad que tal vez de otra suerte no tuviéramos.

El servicio no está planeado solamente para los tiempos libres. Debemos constantemente estar al acecho de oportunidad de servir en todo tiempo y lugar.

1. ¿Me uno a la Rama Rover tan sólo por las diversiones que pueda yo tener en ella?
2. ¿Estoy resuelto a poner verdadero espíritu de sacrificio en el servicio que vaya a prestar?
3. ¿Qué entiendo por Servicio?
4. ¿Realmente pienso en los demás con más frecuencia que en mi mismo?
5. ¿Para que clase de servicio estoy mejor capacitado¿
   1. ¿En casa? b. ¿En mi trabajo? c. ¿En mi tiempo libre?.

Ya que el éxito de nuestro Servicio dependerá en gran parte de nuestro carácter personal, debemos disciplinarnos para ejercer una influencia saludable en los demás.

1. ¿Estoy resuelto a acabar con los malos hábitos que adquirí en el pasado?
2. ¿Cuáles son los puntos débiles de mi carácter?
3. ¿Soy honrado, honorable, verídico y digno de toda confianza?
4. ¿Soy leal a Dios, a mi Patria, a mis Jefes, a mis subordinados, al Movimiento Scout, a mis amigos y conmigo mismo?
5. ¿Soy de buen carácter, alegre, bondadoso con los demás?
6. ¿Vivo con moderación y soy puro en pensamientos, palabras y acciones?
7. ¿Tengo la suficiente tenacidad y paciencia en mis empresas, aun cuando las cosas se pongan en mi contra?
8. ¿Tengo la voluntad propia, o me dejo persuadir fácilmente por los demás?
9. ¿Tengo la suficiente fuerza de voluntad para no caer en el vicio de la bebida y para no perjudicar a un/a muchacho/a o una mujer?
10. Si soy débil en alguno de estos puntos, ¿Estoy resuelto ahora, para siempre y con la gracia de Dios, a hacer todo lo posible por corregirme y enmendarme en el futuro?

Que Dios me dé las fuerzas necesarias para seguir adelante y llegar a ser un verdadero hombre, un buen ciudadano y un ejemplo para mi país.

**LA INVESTIDURA DE UN ROVER SCOUT**

*El Escudero, después de su auto examen, es llevado ante el Clan Rover, debidamente uniformado y con dos padrinos uno de cada lado, en frente de una mesa que ha sido cubierta con la bandera de San Jorge, y sobre la cual se colocará una jarra con agua, un lavabo, una servilleta y una espada de ceremonia.*

*El Jefe de Clan en pie tras de la mesa, llama al Escudero por su nombre y le dice*:

***Jefe*:** ¿Has venido con el deseo de llegar a ser un Rover Scout dentro de nuestra Hermandad Mundial?.

***Escudero:*** Si Jefe.

***Jefe:***¿No obstante las dificultades que hayas tenido en el pasado, estás resuelto a hacer todo cuanto de ti dependa para llevar una vida limpia, ser honrado, verídico y recto en todos tus trabajos? ¿limpio en todo lo que piensas, en todo lo que dices, en todo lo que haces?

***Escudero:*** Lo estoy, Jefe.

***Jefe:*** ¿Has pensado cuidadosamente sobre el uso que estás haciendo de tu vida?

***Escudero:*** Lo he pensado.

***Jefe:*** ¿Has entendido que Servir quiere decir que en todo tiempo tendrás que ser amable hacia los demás y que harás lo mejor para ayudarles, aunque a veces no te convenga o no te agrade o sea peligroso para ti y que por ello no esperarás recompensa alguna?

***Escudero:*** Lo he entendido.

***Jefe:*** ¿Sabes que al llegar a ser un Rover Scout te unes a una Hermandad en la que deseamos ayudarte a realizar tus ideales y en la que te pedimos obediencia hacia nuestros Reglamentos y a la cristalización de nuestro Lema de Servir a los demás?

***Escudero:*** Sí Jefe, lo sé.

***Jefe:*** En tiempos remotos fue costumbre en aquellos que llegaban a ser Caballeros, lavarse con agua, como signo exterior de querer limpiarse de sus errores pasados y de su determinación de comenzar de nuevo. ¿Anhelas darnos esa muestra de tu determinación, en presencia de todos nosotros?

***Escudero:*** Si, lo anhelo.

*El candidato, o los candidatos, cada uno en turno, pone sus manos sobre el lavabo, uno de los padrinos toma la jarra y vierte agua sobre ella, mientras el otro toma la servilleta la seca.*

***Jefe:*** Entendiendo estas cosas, te pido que renueves tu Promesa Scout, tomando en cuenta que se espera de ti que la sabrás interpretar, ya no desde el punto de vista del muchacho, sino desde el punto de vista de un hombre/mujer.

*El Escudero avanza y al mismo tiempo se arrodilla sobre su pierna izquierda, extendiendo el brazo izquierdo y haciendo la seña scout con la mano derecha, diciendo:*

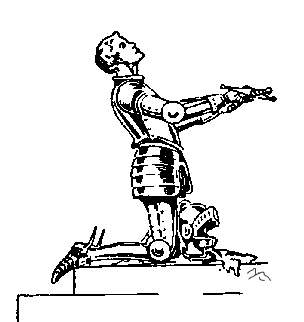
***Escudero:*** Por mi honor y con la ayuda de Dios me obligo:

A servir lo mejor que pueda a mi iglesia y a mi patria,

A socorrer a mi prójimo en cualquier circunstancia y

Observar la Ley Scout.

*El Escudero espera en la posición anterior y al mismo tiempo el Jefe de Clan le impone la espada diciéndole:*



***Jefe:*** A partir de este momento te nombro Caballero de la Hermandad Mundial, que el peso de esta espada sobre tu hombro izquierdo y derecho te recuerde el peso de tu responsabilidad para con tus hermanos menores de guiarlos con tu ejemplo, y cada vez que lo tengas en tus manos la defiendas con honor.

*Al terminar, el Escudero se pone de pie y el Jefe de Clan con la derecha la da una palmada sobre el hombro izquierdo, diciéndole:*

***Jefe:*** Confío en ti y en tu honor que seguirás guardando tu Promesa y te doy el espaldarazo que recibían los antiguos Caballeros, para recordarte, como lo fue entonces, que deberás tener un punto sensible, tu honor, que ninguna otra cosa te importe más que la menor imputación en contra de él.

*Después de esto, el Jefe del Clan colocara las paleteras verdes características del Clan y luego la Cinta de Hombros en el hombro izquierdo diciéndole:*

***Jefe:*** En esta Cinta de Hombros amarillo, verde, granate y rojo, verás los colores representativos de las ramas de nuestra hermandad. Que ellos te recuerden tus deberes hacia tus hermanos menores y tu responsabilidad como Rover Scout de darles siempre el mejor ejemplo.

*Seguidamente le colocará la insignia de Rover Scout diciendo:*

Este símbolo te acredita como Rover Scout, miembro de la hermandad Mundial. Esperamos que sepas respetarlo y honrarlo.

Por último el Jefe de Clan cambia los flecos granates por los rojos, que simbolizan las espuelas que llevaban los antiguos caballeros.

Finalmente, el Jefe de Clan presentara la Horqueta Rover, que el Rover Scout recibirá con ambas manos y así lo sostendrá mientras escucha las palabras del Jefe de Clan diciéndole:

“A partir de este momento eres un peregrino en tu país y el mundo. Debes recordar que siempre andarás por todos los lugares, observando y captándolo todo, siempre atento, descubrir las necesidades de prójimo y Siempre Listo para Servir. La vida del Rover es un permanente peregrinaje y así te pido que lo entiendas, y ahora Rover Scout (nombre), saluda a tus hermanos del Clan.

El Clan se aproxima al nuevo Rover Scout, lo saluda y así termina la ceremonia.

**ENTREGA DE ESPECIALIDADES ROVER**

Como cualquier otra ceremonia, debe crearse el ambiente adecuado, no puede faltar la Bandera del Clan, el Pabellón Nacional, El Libro de Oro, la Horqueta Rover, etc.

1. El Clan se forma en herradura con el Jefe de Clan en la abertura.
2. El Jefe de Clan llama al Rover que recibirá la insignia, este se presenta saludando al Jefe.
3. El Jefe da algunas palabras resaltando la dedicación y el adiestramiento del Rover, seguidamente da la orden de saludo y coloca la especialidad.
4. Felicita al Rover, lo saluda y éste vuelve a su lugar en la formación.
5. El Jefe puede dar algunas palabras para cerrar la ceremonia.
6. Con el grito del Clan se da por terminado el acto.

***Observaciones:***

**Especialidad de Técnica Scout:** se coloca en la paletera izquierda.

**Especialidad de Expediciones:** se coloca en la paletera izquierda.

**Especialidad de Proyectos:** se coloca en la paletera derecha.

**Especialidad de servicio:** se coloca en la paletera derecha.

**ENTREGA DE LA CONDECORACION BADEN POWELL**

Siendo esta la máxima distinción que se puede recibir el Clan de rover, la ceremonia debe ser de mayor envergadura.

1. El Grupo se forma en rectángulo.
2. Se da lectura a la Resolución del Jefe Scout Nacional por la cual otorga la insignia.
3. El jefe de Grupo llama al Rover por su nombre y apellido.
4. El mismo se presenta y saluda al Jefe de Grupo, el Jefe Scout Nacional se dirige a él y lo saluda.
5. El Jefe Scout Nacional impone la Insignia mientras dice algunas palabras alusivas al acto.
6. Durante la imposición toda la formación hace la seña scout. (los lobatos presentes saludan).
7. Luego el nuevo Rover de B.P. recibe la copia de la Resolución y el certificado correspondiente, es saludado y felicitado por el Jefe Scout Nacional, el Jefe de Grupo y los Jefes de su Clan, también por sus padres si estuvieran presentes.
8. Seguidamente regresa a su lugar de formación, el Clan lanza su Grito.
9. Esta ceremonia puede formar parte de los actos centrales del festejo de aniversario del Grupo.

**PARTIDA DEL ROVER DEL CLAN**

Cuando el Rover cumple la edad después de la cual no puede permanecer en el Clan, o por alguna razón deberá marcharse, se le hace una sencilla y significativa ceremonia de despedida, quedando el interesado en libertad de convertirse en Scouter o de quedar como miembro de los antiguos Boy Scout, ayudando al escultismo en la forma que le sea posible y si sus obligaciones se lo permiten. No existen Rovers mayores de 22 años.

En ocasión de la ceremonia de despedida, los Rovers estarán correctamente uniformados y se buscará la ocasión más propicia a juicio del Consejo de Clan; siendo el Jefe de Grupo el invitado de honor, por ser esta una gran oportunidad para que se digan unas palabras sobre el adelanto y progreso del joven dentro del movimiento.

*El Clan se forma en herradura y el Jefe de Clan dice:*

“El propósito del Roverismo es ayudar al hombre a convertirse en un ser feliz, saludable, útil a si mismo y a la comunidad; enseñarle a valerse por si solo y trazar el rumbo de su propia vida. Uno de los miembros de nuestro Clan ha completado su adiestramiento por ello, a partir de ahora podrá ir remando su propia canoa, en la confianza de que sabrá evadir los escollos que puedan presentársele, porque para ello ha recibido entre nosotros el adiestramiento que el Roverismo podía proporcionarle”.

*Terminadas las palabras, el Jefe de Clan llamará al Rover que está a punto de partir y le invitara a situarse frente a él, diciéndole luego:*

***Jefe:*** “¿Entiendes que al darte la partida Rover estás reafirmando la obligación de vivir como un hombre/mujer, enmarcando tu vida en la Promesa y la Ley Scout, tratando de promover sus principios fundamentales dentro de la comunidad a la cual perteneces y a donde quieras que vayas?”.

***Rover:*** “Si Jefe, lo entiendo y lo sé”.

***Jefe:*** ”¿Sabes que también llevas contigo la responsabilidad de promover y proclamar el lema de Servir que une a la Hermandad Rover?”.

***Rover:*** “Si Jefe, lo sé”.

***Jefe:*** “Quiero que sepas en mi nombre y en el de todos tus hermanos Rovers que en el momento en que te marchas de nuestro Clan, permanecerás siempre unido a nosotros. Entiendes que desde que formulaste tu Promesa Scout te hiciste miembro del escultismo mundial hasta el día de tu muerte. Por lo tanto estás vinculado a nosotros por esa promesa, cuyo cumplimiento esperamos de ti”.

***Rover:*** “Si Jefe, lo acepto así”.

***Jefe:*** “Entonces te invitamos a recitar ante nosotros el texto de la promesa en señal de que te ratificas en lo que expresa”

El Clan cierra el circulo en torno al Rover y todos juntos recitan en voz alta la Promesa Scout, haciendo la seña,

Con el Rover que partirá en el centro del circulo, los demás entonan la tradicional canción de la despedida.

Al finalizar la canción, es costumbre realizar una comida íntima o algún otro tipo de reunión simbólica, durante cuya realización el Rover que se ha despedido del Clan, diga o deje algo a sus hermanos del Clan.

Termina la ceremonia cuando sus hermanos Rovers le pasan la mano izquierda diciéndole la palabra que resume el mejor deseo de: ¡ÉXITO, HERMANO ROVER SCOUT!

Capitulo V

ADIESTRAMIENTO PRÁCTICO

(***ver cartilla de adelanto Rover en los anexos de este manual)***

ESPECIALIDADES

**TECNICA SCOUT**

La insignia de Técnica Scout se lleva arriba de la Insignia de Expediciones, sobre la paletera izquierda. Los requisitos para obtenerla son diferentes para los poseedores de certificados de cargo que para aquellos que no lo tienen.

1. Un Rover Scout que posea Certificado de cargo como Scouter de Manada, Tropa o Brigada, deberá aprobar el correspondiente curso Preliminar Insignia de Madera y deberá prestar un servicio satisfactorio como Scouter en esa rama por un periodo mínimo de 6 meses.
2. Un Rover Scout que no posea Certificado de cargo, deberá cumplir los siguientes requisitos para obtener la insignia:
3. Acampar en 3 o más lugares diferentes por un mínimo de 5 veces, sumando un total de 10 noches de campamento, cumpliendo las normas de campamento. Llevando un registro de estos campamentos y presentarlos al Jefe de Clan y al Consejo de Clan para su aprobación.
4. Ser capaz de instruir y examinar a un Scout o Pionero en 2 de estas especialidades: Astrónomo, Forestal, Acampador, Cocinero, Pionero, Rastreador y Guardabosque.

**EXPEDICIONES**

La insignia de expediciones se lleva sobre la paletera izquierda.

Las condiciones para ganarla son:

Las expediciones, si es posible deberán llevarse a cabo por equipos de 4 a 6 rovers. En clanes pequeños, un equipo de 2 rovers como mínimo es necesario, las expediciones pueden variar de longitud y dificultad, de acuerdo a la experiencia del equipo. Los rovers deberán planear y organizar las salidas, detalladamente en una forma progresiva, que puedan variar desde un tipo de excursión de primera clase, campamentos y expediciones de largas distancias por terrenos agrestes e inexplorados, o bien, expediciones por mar o río en viajes de resistencia.

En relación a este punto, se deben recordar las palabras de Baden Powell: “Ya que el Roverismo es una hermandad de aventureros, puedes, como miembro, extender tus viajes a otros países y ahí hacer amistad con rovers de otras nacionalidades”. La posibilidad de planear expediciones a otros países deberá siempre tenerse presente. La insignia rover de expediciones será otorgado a un Rover que haya llenado los siguientes requisitos:

1. Deberá tener suficientes conocimientos para adiestrar o examinar a un Scout o Pionero en una de las siguientes especialidades: Explorador, Excursionista, Agrimensor, Guía y Piloto. Es necesario que el Rover Scout tenga la especialidad de Primeros Auxilios.
2. Deberá haber completado como parte de un equipo, un campamento de 4 días (con 3 noches) o 2 campamentos de 3 días (con 2 noches), los cuales hayan sido totalmente planeados por el con la aprobación del Jefe de Clan y el Consejo de Clan, quienes decidirán si pone el alto nivel requerido. El viaje podrá ser por tierra o por agua, en el país o en el extranjero, pero deberá presentarse una prueba de resistencia del Rover Scout, como también las cualidades de iniciativa y determinación. Estos campamentos deberán ser ambulantes con caminata mínima de 15 Km. diarios a pie o en bote, o 50 Km. en bicicleta, debiendo llevar un apunte con fechas, lugares y distancias, dando información de utilidad para otros excursionistas como por ejemplo: lugares para acampar, posadas, detalles para encontrar el camino en lugares difíciles, etc. O notas de abordo, planos de puertos, informes de mareas, canales, lugares para anclar y otros datos útiles sobre riachuelos, naturaleza, croquis, mapas esquemáticos. Los campamentos deberán ser hechos exclusivamente con el fin de obtener la insignia, por lo tanto no se podrá hacer valer excursiones anteriores.

**PROYECTOS**

La insignia se usa en la paletera derecha. Las condiciones para ganarla son:

1. El Rover Scout deberá dedicar por lo menos 6 meses para escoger el tema, planearlo y llevarlo a cabo, debiendo llevar un registro de sus actividades. Por lo menos 3 veces durante ese periodo deberá presentar sus programas al Jefe de Clan y al Consejo de Clan, completando sus registros con croquis, graficas o cualquier cosa que le ayude a ilustrar el trabajo. En tales ocasiones él podrá solicitar el consejo o la ayuda del Clan, si lo cree necesario.
2. Un “Proyecto” debe ser definido como un trabajo impuesto a si mismo y que requiere de habilidad y perseverancia. El Rover Scout escogerá el tema sin restricciones dentro de lo razonable.
3. Cuando el Rover Scout considere haber completado su proyecto deberá demostrar el resultado al Jefe de Clan y al Consejo de Clan, el cual decidirá si el proyecto ha alcanzado el nivel requerido, después de haber consultado con un experto. El proyecto será formalmente aprobado por el Jefe de Clan y el Consejo de Clan como adecuado y de suficiente calidad.

**SERVICIO**

La insignia de Servicio se lleva sobre la paletera derecha. Las condiciones para ganarla varían para los rovers que son scouter y para los que no son, siendo las siguientes:

1. Un Rover Scout que posea Certificado de cargo como Scouter y esté prestando servicio satisfactorio en una rama del Grupo por un periodo de 6 meses, estará excluido de cualquier adiestramiento para el servicio y podrá usar la insignia.
2. Para los demás Rover Scout la prueba consistirá en tomar y aprobar el Curso Preliminar Insignia de Madera en cualquiera de las ramas y trabajar por un periodo de 6 meses, bajo la vigilancia del Jefe de Unidad y del Jefe de Grupo quienes reportaran al Jefe de Clan su actuación. Durante ese periodo el Rover Scout estará bajo las disposiciones del P.R.O. para Scouters. Si el reporte del Jefe de Unidad y del Jefe de Grupo es satisfactorio, el Rover Scout podrá usar la insignia y calificara para la Condecoración de Baden Powell.

**CONDECORACIÓN DE BADEN POWELL**

Esta condecoración se otorga a un Rover Scout que ha completado con éxito las 4 partes de su adiestramiento práctico, sustituye las 4 insignias y se lleva en la manga izquierda. Para obtenerla el Rover Scout deberá cumplir con los siguientes requisitos:

1. Deberá poseer las Especialidades Rover de Técnica Scout, Expediciones, Proyectos y Servicio.
2. Se deberá saber la opinión del Jefe de Grupo, Jefe de Clan y del Clan mismo para saber si realmente el Rover Scout lleva una vida Scout y de Servicio, y esta dando un ejemplo personal.
3. Deberá haber completado con éxito los puntos 1 (Técnica Scout) y 3 (Proyectos) de su Adelanto Rover.

Capitulo VI

ESTRUCTURA DEL CLAN

**PLAN DE ADELANTO ROVER**

(*ver cartilla de Adelanto Rover en los anexos de este manual)*

Al considerar la estructura del Clan de Rovers y el método en que opera, es necesario que mantengamos en mente que el Roverismo es para muchachos/as tal como todo el escultismo. Esto intrínsecamente nos lleva a la idea de que por muchachos/as entendemos a los jóvenes que pronto se van a convertir en adultos a jóvenes que han acabado de salir de su etapa de muchachos/as.

El Clan de Rovers esta dividido en etapas, las cuales están relacionadas entre si, estas son:

Escudero Rover

Rover Scout

Plan de Adelanto Rover

Es importante destacar que la vida, la actividad y los programas del Clan están preparados y planeados de acuerdo con aquellos que constituyen la espina dorsal de las tres etapas, es decir los obres en adiestramiento.

**ESCUDERO ROVER**

La edad más temprana para ingresar en el clan de rovers es aquella en que el/la muchacho/a comienza a aburrirse de las actividades de la Brigada. Sin embargo, es aconsejable que el ingreso al Clan no se produzca hasta tanto no haya cumplido por lo menos 18 años de edad en adelante.

Existen dos clases de Escudero Rover:

a) El que proviene de la calle y que nunca ha sido scout.

b) El que pasa de la Brigada al Clan.

Tanto uno como otros deben recibir adiestramiento adecuado para obtener sus insignias como Rover Scout. Claro está, en el caso del Escudero Rover que proviene de la calle, deberá pasar sus pruebas correspondientes a 3ª clase desde el punto de vista de un joven, y hacer su Promesa, para así tener derecho a usar su uniforme e insignias como miembro del Clan y a la vez estar en disposición continuar con su adiestramiento como Escudero Rover, al final del cual recibirá su investidura. Los requisitos para ser admitidos como Escudero Rover Son:

1. Tener por lo menos 18 años de edad en adelante.
2. Ser recomendado por el Jefe de Brigada y si no ha sido Scout anteriormente, ser recomendado por un Rover Scout. Estar dispuesto a aprender el escultismo práctico, vivir según el espíritu de la Ley y la Promesa Scout, pasar todas las pruebas de 3º clase.
3. En caso de no llenar el requisito anterior, cumplir con un periodo de prueba establecido por el Consejo de Clan.
4. Ser aceptado por el Consejo de Clan
5. Hacer su promesa ante el Clan.

***Padrinos Rovers.*** – Los padrinos Rovers son los Rover que están responsabilizados con el adiestramiento de los Escuderos del Clan.

Un padrino Rover es un Rover Scout investido, el cual está en su etapa de adiestramiento.

Los padrinos Rovers son asignados a los Escuderos en forma personal y siguiendo el método que el Escudero seleccione uno de sus padrinos y el clan imponga el otro.

De esta manera, cada escudero debe tener dos padrinos que serán responsables del adiestramiento del Escudero Rover, a fin de que éste pueda obtener su investidura como Rover Scout.

En clanes pequeños, en muchas ocasiones es el Subjefe de Clan quien se encarga de los Escuderos.

**ROVER SCOUT**

Antes que el Escudero Rover sea investido como Rover Scout deberá haber llenado las siguientes condiciones a satisfacción del Jefe de Clan y del Clan mismo, bajo la supervisión de 2 Padrinos, de los cuales 1 deberá ser necesariamente un Rover Scout

1. Leer ESCULTISMO PARA MUCHACHOS y ROVERISMO HACIA EL ÉXITO y presentar un estudio con un mínimo de 10 páginas sobre ambos textos al Jefe de Clan y al Consejo de Clan, los cuales decidirán si el estudio tiene el nivel adecuado para un Rover Scout.
2. Haber estudiado y comprendido la Ley y Promesa Scout desde el punto de vista de un adulto y presentar un estudio al Jefe de Clan y al Consejo de Clan, los cuales decidirán si el estudio tiene el nivel adecuado para un Rover Scout.
3. Tener los conocimientos suficientes para adiestrar en 2ª y 1ª Clase Scout o Pioneros Exploradores a Expertos.
4. Junto con sus respectivos Padrinos, quienes informarán al Jefe de Clan, salir a pie por despoblado o en bote y recorrer una distancia de 30 Km. o su equivalente en millas náuticas, llevando su equipo, durmiendo al descubierto o en tienda, cobertizo o choza, según la época del año, preparando su comida y la de sus padrinos. El Escudero Rover deberá además con las misiones que le puedan encomendar sus Padrinos o el Consejo de Clan.
5. Cumplir con el periodo de prueba establecido por el Consejo de Clan, el cual no deberá en ningún caso sobrepasar un año de su ingreso al Clan.
6. Después de cumplir con los requisitos anteriores, el Escudero Rover se someterá a un examen de conciencia, meditación o vigilia, para determinar el grado de preparación para la Investidura, que tendrá lugar cuando el Jefe de Clan lo determine.

**ADELANTO ROVER**

Esta etapa del Clan la viven los Rovers que han sido investidos. La etapa de adiestramiento del Rover tiene 4 propósitos básicos:

1. Completar o revisar el adiestramiento en habilidades scout (Campismo, excursionismo, etc.)
2. Darle al joven una visión de lo que él puede, como ciudadano, darle al mundo y el mundo darle a él.
3. Darle solidez, tanto moral, como espiritual, con la cual el Rover Scout pueda hacer efectivo en su vida particular el llevar el espíritu del escultismo a su comunidad.
4. Adiestrar a los jóvenes para que sirvan en su comunidad, tanto dentro como fuera del Movimiento Scout Mundial.

El Rover Scout deberá preparar y presentar al Jefe de Clan y Consejo de Clan un Plan Personal de Adelanto, debiendo demostrar en el sus objetivos y metas dentro del Roverismo en lo referente a Especialidades Rover y preparación en otras áreas de su interés (este P.P.A. deberá contener plazos concretos, que el Rover Scout se impondrá y que servirán para su evaluación). P.P.A. deberá tener un nivel acorde al de un Rover Scout y será verificado periódicamente por el Jefe de Clan o Piloto Rover.

El Rover Scout presentará al Jefe de Clan y al Consejo de Clan una lista de por lo menos 4 temas de interés personal (uno por cada grupo o área de preparación del Rover Scout), la cual una vez aprobada el Rover Scout deberá planear y organizar el modo en que desarrollara dichos temas y expondrá sus conclusiones ante el Clan. El Jefe de Clan y el Consejo de Clan decidirán si el Rover Scout puso el suficiente empeño en dichos temas y si tiene el nivel requerido para un Rover Scout.

*Áreas de Preparación del Rover Scout*

1er. Grupo: *Preparación en los Principios Scouts.*

1.1.- Vivencia espiritual, desde el punto de vista religioso.

1.2.- Vivencia ciudadana, cumpliendo sus deberes para con la patria.

1.3.- Vivencia de los principios scouts, cumpliendo sus deberes para consigo mismo, con su hogar y con su grupo.

1.4.- Vivencia de la Ley y la Promesa.

2do. Grupo: *Preparación en conocimientos Generales*

2.1.- *Asuntos Mundiales.*

2.1.1.- Comunicaciones por Tierra, Mar y Aire.

2.1.2.- Geografía económica y política.

2.1.3.- Acuerdos internacionales para seguridad, comercio y finanzas.

2.1.4.- Idiomas extranjeros, correspondencias, viajes.

2.1.5.- Sistemas de gobierno.

2.1.6.- Comercio internacional.

2.2.- *Asuntos Nacionales*

2.2.1.- Gobierno local y nacional.

2.2.2.- Administración de justicia.

2.2.3.- Política – Sistema de partidos.

2.2.4.- Nacionalización, control del estado, inversiones privadas.

2.2.5.- Finanzas, banca, bolsas de comercio.

2.2.6.- Seguro social, salubridad, educación.

2.2.7.- Religión, libertad de culto.

2.2.8.- Organización industrial.

2.2.9.- Sistema de comercio al por menor.

2.2.10.- Publicidad.

2.2.11.- Prensa.

2.2.12.- Organizaciones voluntarias, ONG.

3er. Grupo: *Preparación en materiales culturales.*

3.1.- Arte: pintura, dibujo, escultura, trabajo en cuero, modelación, fotografía, apreciación, drama y representación.

3.2.- Literatura: poesía y poemas, lectura escritura, apreciación, producción, lectura y escritura de libretos.

3.3.- Música: canto, ejecución, composición, apreciación.

3.4.- Historia: credos, literatura, fundadores, profetas y maestros.

3.5.- Ciencias: producción de fuerza, mecánica electricidad, aeronáutica y otras ramas de la ingeniería, construcción de edificios, sanidad y transporte.

3.6.- Oratoria: Debates, Discusiones.

3.7.- Escultismo: propósito y métodos del movimiento Scout, adiestramiento en dirección e instrucción, escultismo y lobatismo, escultismo nacional – internacional e interamericano, administración de campamentos.

4to. Grupo: *Preparación en trabajos manuales, pasatiempos y deportes.*

La lista de especialidades Scout sirve como catalogo de trabajos manuales, pasatiempos y muchos deportes.

El Rover Scout deberá perfeccionarse en ellas, mas allá de las exigencias establecidas para los Scouts y Pioneros, y preferiblemente con capacidad de Sinodal en la Tropa y/o en la Brigada.

Capítulo VII

ORGANIZACIÓN DEL CLAN

En general, la organización interna del Clan debe ser lo más ágil, dinámica, funcional y eficiente, siendo deber del Jefe de Clan, que el mismo sea conducido como un Clan de Rovers y no como una Tropa Scout o un Club de Servicio. Debe tener siempre en mente que su trabajo debe estar de acuerdo con los Fines, Principios y Método del Escultismo.

Hay que considerar que debe darse la libertad suficiente al Clan para gobernarse, ya que el saber hacer uso de la libertad personal, es un aspecto sumamente importante en el adiestramiento Rover.

***La Jefatura del Clan***

Es imprescindible destacar la necesidad de contar la adecuada dirección del Clan de Rovers antes de que el mismo sea constituido como unidad, ya que realmente este en un primer requisito para el logro de una buena organización. Por lo tanto, es indispensable comenzar contando por lo menos con un Jefe de Clan con buena formación. Desde luego no podemos dejar de ser realistas, es cierto que hoy día es sumamente difícil contar de buenas a primeras con un Jefe de Clan debidamente adiestrado y con la experiencia necesaria; por lo tanto al principio se podría optar porque el Jefe de Grupo o uno de sus ayudantes sea el responsable de dirigir a esta unidad, claro está que esta medida debe ser solo temporal, mientras el Clan se esté formando o cuente con un número reducido de integrantes, ya que a medida que vaya creciendo, los Rovers necesitarán una atención cada vez más personal por parte de su dirigente, que es lo que se debe aspirar.

Idealmente debería haber un Jefe de Clan y dos Subjefes, siendo de suma importancia que por lo menos uno de los integrantes de la jefatura sea scouter femenino, teniendo en cuenta que los clanes son mixtos; pero atendiendo a lo mencionado en el párrafo anterior, por lo menos hay que contar con un buen dirigente, con la mejor formación posible.

***Los Equipos***

Los Rovers se organizan en equipos, que estarán integrados por Rovers que durante un tiempo tienen los mismos intereses, tanto en el trabajo, los juegos, como para las actividades de equipo en su trabajo en el Clan.

Cada Equipo, debe ser dirigido por un líder preferentemente en etapa Rover Scout. En el caso de Clanes en formación, se organizarán equipos y de entre los Escuderos Rovers se elegirá al que posea mayores condiciones de líder. Estos nombramientos son hechos por el Clan por un tiempo de seis meses renovables o rotativos, con el objeto de dar oportunidad de responsabilidad de dirección a la mayor cantidad de miembros del Clan.

***El Consejo del Clan***

El Consejo de Clan, está compuesto por el Jefe de Clan, Sub-Jefes, Pilotos y los Rover Scout Investidos que nombre el Jefe de Clan para cargos como Secretario, Tesorero, etc.

En él se discuten los asuntos relacionados con la vida del Clan como un todo. Por ejemplo: establecer programas basados en los objetivos que se desean alcanzar, determinar las normas y políticas a seguir en cuanto a las actividades, servicios dentro del grupo, en la ASOCIACIÓN o a la comunidad, etc. Los asuntos internos de disciplina y administración deben ser considerados por el Consejo de Clan.

En el Consejo de Clan, deben discutirse libremente todos los temas que le conciernen, dando a los Rovers la oportunidad de resolverlos por sí mismos, sin embargo, el Jefe de Clan tiene la responsabilidad de orientarlos dentro del marco de los Principios del Escultismo y del Roverismo.

En el caso de clanes pequeños o en formación la existencia de un Consejo de Clan separado, sería prácticamente innecesaria, ya que el Clan en pleno podría tratar tales asuntos sin la intervención de otra instancia.

***El piloto Rover***

Su posición es de gran importancia, debido a que mantiene una vinculación estrecha con todos los miembros del Clan, haciéndose eco de sus inquietudes, deseos y proyectos, lo cual facilita la tarea de los dirigentes de la unidad, ya que cuanto mejor se conoce a los Rovers en particular, se hace más sencillo el trabajo del Clan en conjunto.

Es propuesto por el Consejo del Clan de entre sus miembros y nombrado por el Jefe de Clan, por tratarse de la persona más adiestrada, responsable, activa y con cualidades de líder, y por supuesto con disponibilidad de tiempo suficiente para dedicarse a esta importante tarea. El Piloto Rover ayuda a los Jefes a velar por los intereses del Clan como unidad y de cada uno de sus miembros. Es el brazo derecho de los Jefes, quienes deberán consultarlo y hacerlo participar de cerca en todo aquello que afecte al Clan y en la mayor parte de las cosas que afecten a sus miembros individualmente. No existe límite de tiempo para duración de un Rover en este cargo, aunque lo más recomendable es evaluar permanentemente el rendimiento del mismo y los resultados obtenidos gracias a su gestión, de tal manera a mantener su motivación y dinamismo. El Clan debe tener un solo Piloto Rover.

**UNIFORMES, INSIGNIAS Y DISTINTIVOS DE LA SECCIÓN ROVER**

La impresión que el público pueda llevarse de los Scouts a primera vista, depende de nuestra imagen externa, lo que la gente ve, nuestra presentación y actitud.

El Rover, al igual que todos los miembros del movimiento, tienen la obligación de cuidar su presentación personal, llevando siempre impecable el uniforme con solo las insignias justas, teniendo presente que el ser Rover se manifiesta con hechos y no con multitud de colores, solo se deben portar aquellas insignias que correspondan.

Hay que recordar que no solo las personas ajenas al Escultismo se fijan, sino también pensar en todos esos Lobatos, Scouts y Pioneros que tienen a los Rovers como un espejo, como un modelo a seguir.

Un Clan cuyos miembros respetan el uniforme, portándolo adecuadamente refleja disciplina.

A continuación se explica en forma detallada el uniforme del Rover, mencionando todas las insignias y distintivos a los que se pude acceder:

*Los Rovers poseen los mismos uniformes y cubrecabeza que los Scout de acuerdo a la modalidad del Grupo.*

***Cubrecabezas:***

1. **Terrestres:**

* Kepí color verde con la insignia oficial
* Opcional: birrete de color caqui, con la insignia oficial para cubrecabezas, o sombrero Scout. (la opción elegida siempre debe ser igual para todos los miembros.

1. **Aéreos:**

* Kepí de color azul con la insignia oficial.
* Opcional: boina blanca o birrete de color azul aviación, con la insignia para cubrecabezas. (la opción elegida siempre debe ser igual para todos los miembros.

1. **Navales:**

* Kepí de color azul con la insignia oficial.
* Opcional: pituco color azul (faena), blanco (gala), con la insignia para cubrecabezas. (la opción elegida siempre debe ser igual para todos los miembros.
* ***Los Rovers Investidos sin distinción de modalidad, podrán optar por utilizar la tradicional boina de color rojo sangre con la insignia oficial para cubrecabezas.***

***Camisas:***

Camisa mangas cortas, con presillas en los hombros y dos bolsillos con tapas y tablas:

* Terrestres: color caqui
* Aéreos: color celeste
* Navales: color azul (faena), blanco (gala)

***Pantalones:***

Oficial: corto, de color azul marino a cuatro dedos encima de la rodilla, con dos bolsillos posteriores con tapa y tablas, y dos bolsillos laterales embutidos, para todas las modalidades.

En invierno se pueden utilizar pantalones largos de color azul marino.

También podrán utilizar pantalones largos en las actividades urbanas, con la autorización del Jefe de Clan.

***Pañuelo:***

Oficial del Grupo.

***Medias:***

De color gris para todas las modalidades.

Los navales utilizarán medias blancas con su uniforme de gala.

***Calzados:***

Cerrado de color negro.

***Cinto:***

Oficial del Movimiento o en su defecto cinto de color negro.

***Insignias y distintivos***

**Insignia Paraguay:** es la insignia de la ASBPP y consiste en una cinta de 9x2,5 cm., fondo de color verde musgo, la bandera con el escudo de 3x1 cm lado derecho y la inscripción PARAGUAY en color blanco lado izquierdo los bordes verde oscuro, y se utiliza sobre el bolsillo del lado derecho.

**Insignia de la Federación Mundial (WFIS):** consiste en una insignia ojival con fondo color verde musgo con la flor de lis mundial de color amarillo ocre en el centro, con la inscripción WFIS en color rojo, dentro de una voluta de color amarillo ocre y debajo un nudo llano. Los bordes también de color verde. Sus diagonales miden 6x3,5 cm. Se utiliza sobre los pliegos del bolsillo del lado derecho, debajo del distintivo de Paraguay.

**Distintivo de Grupo:** Los distintivos de Grupo; se llevarán en la manga derecha, será semicircular de 10x7 cm, de color verde olivo, con letras amarillo ocre y borde verde olivo, donde se consignarán: el nombre del Grupo, la Ciudad y el Número correspondiente.

**Insignia de Promesa:** consiste una insignia rectangular con fondo verde musgo, la flor de lis oficial en el centro de color blanco, con la inscripción “ASOCIACION SCOUT BADEN POWELL DEL PARAGUAY” de color blanco, y el borde de color verde oscuro, las dimensiones son de 7x6 cm. Se la usa sobre el pliego del bolsillo del lado izquierdo, con la voluta tricolor rojo blanco y azul y la inscripción SIEMPRE LISTO en el centro.

**Escudero:** Es rectangular, de 5x3 cm., y fondo verde musgo; con la **horquilla Rover**, en el centro y de color blanco, la inscripción de: ESCUDERO ROVER, de color blanco en la parte inferior y borde también blanco. Se la usará en la manga izquierda de la camisa.

**Rover Scout:** Reemplazará a la de Escudero, es de forma rectangular de 5x4 cm.; de fondo blanco, ribetes rojos, con la Cruz de San Jorge, de color rojo centrada y en el centro, la Horquilla Rover, de color blanco; también lleva las iniciales: RS, en la parte horizontal de la Cruz. Esta insignia simboliza: la investidura ROVER, por lo tanto se lleva para toda la vida. En caso de que el Rover, llega a Rover de B.P.; la insignia de RS, se ubica debajo de la misma.

**Especialidades:** son insignias cuadradas de 2x2 cm., de color verde con los diseños originales de B.P. se llevan en las paleteras (dos especialidades en cada paletera).

**Flecos:** De color rojo, conformado de hilos de tipo de bordar con un largor 7 cm. a dos dedos del borde de las medias, para los Rovers, que hayan sido investidos.

**Paleteras:** De color rojo (sangre) para los Rovers, que hayan sido investidos. Los dirigentes de Clan, no utilizarán Paleteras.

**Cinta de hombros:** consiste en cuatro cintas de 5 cm. de largo, cada una con el color característico de las unidades (marrón: Castores; amarillo: Manada; verde: Tropa; granate: Brigada; rojo: Clan). La cinta roja debe quedar hacia arriba, se lleva en el hombro izquierdo.

**Rover de B.P.:** La máxima graduación del Clan: es la de **ROVER DE B.P**. la insignia será redonda de 5 cm. de diámetro de borde tricolor, de fondo rojo (sangre) y en el centro llevará bordado en hilo dorado; la inscripción B.P.

Los requisitos para su obtención se reglamentarán por la Jefatura Scout Nacional.

Reemplaza a la insignia de CASTOR KEOO, LOBATO SALTARIN, SCOUT DE LA PATRIA o PIONERO DE LA PATRIA, si lo tuviere.

El poseedor de esta insignia, podrá usarla, mientras permanezca en el movimiento.

Será conferida a los Rovers, que hayan cumplido con los requisitos y tengan como máximo 22 años de edad; en casos excepcionales, hasta los 180 días, después de haber cumplido la edad reglamentaria.

**Espíritu Scout:** La insignia de Espíritu Scout, será entregada a los miembros del Grupo (Castores, Lobatos, Scouts, Pioneros, Rovers), que hayan formulado su promesa y hayan demostrado un elevado y constante espíritu, en la realización de las actividades propias de la unidad a la que pertenecen, luego de un tiempo mínimo de seis meses. La misma consistirá en una insignia de color verde musgo de 10x2 cm. con la inscripción de: ESPIRITU SCOUT, en color blanco. Se utilizará en la manga izquierda. La insignia puede ser usada durante un año, a partir de la fecha de la imposición y dependiendo de la evaluación de año realizada, por el Jefe de Unidad, podrá renovarla o no.

Al pasar de una unidad a otra, automáticamente, pierden el derecho a utilizarla. Será concedida por el Jefe de Grupo, e impondrá, el Jefe de Unidad.

**Puntualidad:** La insignia de Puntualidad será entregada los miembros del Grupo (Castores, Lobatos, Scouts, Pioneros, Rovers) que hayan formulado su promesa y hayan demostrado constancia y puntualidad en la asistencia, tanto a las reuniones semanales de grupo, como a los eventos que esta organiza o en cuales el grupo participa, luego de un tiempo de observación mínima de seis meses, la misma consistirá en una insignia de color verde musgo de 10x2 cm. con la inscripción PUNTUALIDAD SCOUT, en color amarillo ocre.

Se llevará en la manga izquierda. La insignia puede ser utilizada durante un año, a partir de la fecha de la imposición y dependiendo de la evaluación hecha por el Jefe de Unidad, podrá ser renovada o no. Al pasar de una unidad a otra, automáticamente, pierden el derecho a utilizarla. Será concedida por el Jefe de Grupo, e impondrá el Jefe de Unidad.

**Organizador:** La insignia será de forma cuadrada de 2x2 cm. con fondo de color rojo, con borde de color blanco y la flor de lis de la promesa superpuesta el mapa de Paraguay con la inscripción de Organizador en la parte inferior, ambos de color blanco y ASBPP en la parte superior

El Rover podrá utilizarla sobre el bolsillo izquierdo, durante un año, y la pierde al pasar del Clan.

La insignia de Organizador es solicitada por el Jefe de Unidad y es impuesta por el Jefe de Grupo.

Es entregada a quienes luego de haber formulado su promesa cumplan los siguientes requisitos:

* El Rover deberá trabajar activamente para mantener y mejorar su Clan, colaborando estrechamente con sus compañeros y Jefes.
* El Rover deberá integrar al Grupo por lo menos a un nuevo integrante para cualquiera de las unidades y ayudarlo con las pruebas previas a la promesa.

La insignia de organizador es solicitada por el Jefe de Unidad y es impuesta por el Jefe de Grupo.

**Insignia de Servicio:** Los miembros activos de la ASOCIACION, podrán recibir la “Insignia de servicio”, que será de forma rectangular, de 3x2 cm; con fondo de color verde musgo, con los bordes de color blanco y llevará como símbolo: El Escudo con la Flor de Lis y la espada de los Caballeros. Se utiliza sobre el bolsillo izquierdo. La insignia podrá ser utilizada, durante un año, a partir de la fecha de entrega; de acuerdo a la evaluación del Jefe de Unidad, podrá ser reotorgada o no y se pierde automáticamente, al pasar de una Unidad a otra. Los requisitos para los Rovers son los siguientes:

* Entregar al Consejo de Clan un proyecto de servicio del cual participará de ser posible la mayoría de los miembros del Clan. El servicio queda a elección del Rover y deberá durar por lo menos treinta horas fraccionadas en una semana o varios fines de semana, de acuerdo con la disponibilidad de tiempo de los participantes y de la naturaleza del servicio elegido.
* Cuando el Jefe de Clan apruebe el proyecto deberán realizarlo y presentar el informe correspondiente. Esta actividad no podrá ser aprovechada para la especialidad de Proyecto.
* Colaborar como miembro del equipo de apoyo, en por lo menos un campamento de su grupo o de una salida de Unidad de su Grupo.

**Insignia Nacional de Ecologista:** La insignia es de forma circular de 3 cm.; de diámetro, el diseño representa al planeta tierra de color azul, con la flor de lis de la promesa en color blanco representando a la flora. Encima lleva un tagua de color marrón, simbolizando que los miembros de la ASOCIACION, protegen a la flora y a la fauna. Puede ser entregada a Castores, Lobatos, Scouts, Pioneros y Rovers que reúnan la totalidad de los requisitos contenidos en el Manual editado por el Equipo Técnico Nacional de Programas y Actividades. Se pierde el derecho a utilizarla al pasar de una unidad a otra.

**Estrella de antigüedad:** consiste en una estrella de 5mm de diámetro con cinco puntas y de acuerdo a los años de la siguiente manera: 1 año: de color plateado y 5 años: de color dorado. A los Rovers les corresponde el fondo rojo. La estrella de antigüedad se llevará sobre el bolsillo izquierdo y ello indicará los años de servicio prestado dentro del movimiento scout, incluyendo lo transcurrido en otras instituciones nacionales o extranjeras.

**EL CLAN Y EL GRUPO**

El Clan de Rover, es una parte activa de un Grupo Scout, se encuentra ligado a las otras unidades, Castores, Manada, Tropa y Brigada, siendo el último eslabón de la cadena del adiestramiento scout, la parte final de este proceso de enlace que procura el desarrollo continuado y progresivo de las cuatro unidades.

***Responsabilidades del Clan con el Grupo.*** – El Ejemplo.

Al considerar las responsabilidades que el Clan tiene para con su Grupo, encontramos que son de gran importancia, por tratarse justamente de la unidad mayor. Sus miembros, como es natural, sienten el orgullo e interés por todo lo que desarrollan las unidades menores, lo cual va creciendo conforme aumenta el número de integrantes del Clan, a consecuencia de los elementos que va recibiendo de los Castores, Manada, Tropa y Brigada. A medida que las otras unidades van alimentando al Clan con miembros salidos de ellas, van adquiriendo mayor dependencia de éste en cuanto a ejemplo, ayuda e instrucción.

De allí que el ejemplo constituye la responsabilidad mayor que el Clan y sus miembros deben cuidar. El ejemplo que ellos den a los Pioneros, Boy Scout, Lobatos y Castores en cuanto a la forma de llevar el uniforme, su conducta, su vocabulario, sus conocimientos, etc. Es de una influencia definitiva.

***Servicio al Grupo.*** – Como requisito en el Plan de Adelanto Técnico se menciona un periodo de Servicio como ayudante en una de las unidades menores, es lo que se conoce como “Rover en Servicio”. Una vez concluido ese trabajo especifico y dependiendo de la disponibilidad del Rover y de la necesidad del Grupo, se le podría dar continuidad ya sea en la misma unidad o en otra, procurando siempre que esta tarea no se convierta en un obstáculo para que el Rover siga con su adelanto personal.

En tal sentido, se debe mantener una comunicación y coordinación permanente entre el Jefe de Clan y los demás Jefes de unidades, de tal manera a facilitar el tiempo necesario para las actividades propias del clan.

Hay que destacar que cuando los Rovers prestan servicio en una Colonia, Manada, una Tropa o una Brigada, están adscriptos a ella, debe señalárseles el manejo general de la unidad y asignarles un trabajo especifico para que lo desempeñen y que no merme la función de coordinación de los Scouters permanentes.

Así mismo, el Plan de Adelanto Técnico del Clan también requiere en uno de sus niveles que el Rover apruebe el Curso Preliminar de la Insignia de Madera, como incentivo al adiestramiento dirigencial dentro de la estructura formal, para fortalecer la experiencia que ganará trabajando al lado de un Jefe de unidad, ya sea de la Colonia, Manada, Tropa o Brigada. El Rover en Servicio que demuestre reales condiciones de dirigente incluso puede llegar a ser nombrado con certificado de cargo, adquiriendo de esta manera los derechos y las responsabilidades que tal posición le confiere. Sin embargo, hay que tener presente que si bien el Rover tiene la posibilidad de participar activamente en todos los cursos para dirigentes, únicamente luego de partir del Clan podrá acceder a la insignia de madera, por ser ésta un distintivo exclusivo de los Scouters.

Por otro lado existen necesidades ocasionales que los Rovers puede cubrir dentro de sus Grupos, tales como Sinodal para especialidades, como instructor en temas específicos que le serán asignados por el Jefe de la unidad respectiva, como apoyo y seguridad en caso de excursiones o salidas de unidades; en los campamentos de Grupo, para preparar el terreno y las actividades; realizar juegos generales, buscar lugares para campamento, organizar servicios, apoyar las actividades del Comité de Grupo, etc. Esta lista probablemente no tendría fin si mencionamos todo aquello en lo que los Rovers pueden ser útiles al Grupo, no obstante hay que aclarar que no necesariamente deben aspirar solo a emprendimientos de gran magnitud, todo servicio es importante y hay que realizarlo con la mejor predisposición por pequeño que parezca.

**MÍSTICA ROVER**

Debemos partir sabiendo que la mística es un conjunto de tradiciones dentro de un marco espiritual, que sirve de puente entre el mundo natural y el sobrenatural, con la particularidad de caracterizar fuertemente al Escultismo.

Analizando detenidamente, encontramos que todo lo que hace el escultismo tiene un significado, un fundamento, nada fue escogido al azar por B.P., por ejemplo los nombre de las unidades, los lemas de cada unidad, el uniforme, las insignias, el tótem de la manada, los bordones de las patrullas, el rincón de tropa, el cubil de la manada, el turf, las ceremonias, las canciones, etc. Nos faltaría espacio para mencionar todos estos símbolos con los que estamos tan acostumbrados a tratar normalmente que ya nos pasan desapercibidos; pero que en su conjunto forma la mística del escultismo.

Para entender la mística del Clan de Rover, debemos remontarnos a aquellos tiempos donde era una condición de vida entregarse al prójimo, donde el honor era el más preciado tesoro de un hombre, donde las mujeres eran alabadas como diosas y el mal era encarado con valentía y arrojo. Aquellos tiempos donde los deportes exigían de la mayor destreza y astucia, pues de esto dependía la vida misma, donde la realidad se mezcla con el encanto de la magia y donde los puntos primordiales de las ciudades eran los majestuosos castillos, donde habitaban los personajes principales de nuestro marco simbólico... Los Caballeros.

Es exactamente en estos tiempos, los tiempos de Gran Rey Arturo de Pendragon, Rey de Inglaterra, en los que se inspiro nuestro fundador, (quien también era un Caballero) para desarrollar el marco simbólico de la rama Rover.

Los aspectos principales de este marco simbólico son: el servicio, el honor, la abnegación y la madurez.

Esto permite observar y desarrollar una gran cantidad de valores encontrados en toda la existencia humana y fuertemente marcados en cada uno de los Caballeros de la Mesa Redonda. Por ejemplo la verdad, la lealtad, el altruismo, etc., además de la búsqueda de la perfección, a través de un auto análisis y el desarrollo personal.

A continuación mencionamos los elementos más importantes de la Mística Rover:

***El Montero Rover.*** – B.P. escogió, para cada una de las ramas, una figura humana que reuniera en sí misma real y aún místicamente, las características que él deseaba que tuvieran los integrantes de esa sección. Para la Manada es Mowgli, en la tropa Kimball O’hara y para los Rovers, tomó de la realidad su prototipo, sintetizado en un Rover que acampo una noche en el jardín de su casa. Totalmente realidad o totalmente fantasía, lo describió en un Montero rover. Encontraran el relato en el libro Roverismo Hacia el Éxito.

***El Color Rojo.*** – para darle un valor místico además de un carácter netamente distintivo, se relaciona este color con el esfuerzo y el sacrificio requerido para desarrollar aptitudes y habilidades personales en bien de los demás. También es el color que alcanzan los metales al fundirse y purificarse, y por último, es de color del fuego, que simboliza el entusiasmo con que los jóvenes actúan en la edad de Rovers.

***La Horqueta Rover.*** – Es un símbolo del Clan y debe estar presente en todas las actividades que se realicen, especialmente en las ceremonias.

Baden-Powell ya mencionaba la horquilla Rover en el libro Roverismo hacia el éxito, cuando habla sobre las aficiones y su valor, indica que “*la afición de cortar varas en los matorrales y bosques para convertirlas en horquetas es lo suficientemente atractiva para llevarlo a uno, kilómetro tras kilómetro, tratando de conseguir una buena vara, enderezarla, curarla y hacer de ella una buena horquilla Rover”.*

Este símbolo refuerza en los jóvenes la responsabilidad que tienen de tomar sus propias decisiones ante alternativas que se le presenten en su vida, el poder elegir el camino a seguir, distinguiendo lo renovador de lo cotidiano, la virtud el error, el desarrollo personal de la intrascendencia.

Podemos mencionar además que simboliza la encrucijada permanente a que se verán enfrentados los jóvenes en cada momento de su vida, cada vez con mayor frecuencia. Representa también una advertencia permanente de las opciones que se presentan en la vida y del compromiso que significa optar entre las diferentes alternativas.

***El Patrono de los Rovers.*** – San Pablo.

Es el modelo de fe de los Rovers por ser un ejemplo a seguir debido a su coherencia de vida y por ser testimonio de su fe. San Pablo se mantuvo fiel a sus principios a pesar de las dificultades y tentaciones que enfrento.

Pablo de Tarso, el “Apóstol de los gentiles” nació en la ciudad de Tarso, entre los 15 y 5 A.C. de acuerdo a las costumbres de su época llevaba desde su nacimiento dos nombres: Saulo para el mundo Judío y Pablo para el mundo romano, nombre que definitivamente adoptó cuando se convirtió al cristianismo.

Desde joven había sentido la necesidad de dedicarse al servicio de Dios, por eso se dirigió a Jerusalén para estudiar la religión con los mejores maestros de su tiempo. El interés por las cosas de Dios le hizo olvidar la búsqueda de una esposa.

Los Judíos le encargaron la difícil tarea de eliminar de sus comunidades la doctrina cristiana. Entonces Pablo dirigió la represión contra los seguidores de Cristo, haciéndolo en forma muy dura.

Hasta ese momento Pablo se sentía bueno y daba gracias a Dios porque lo había hecho un creyente responsable y consecuente con sus principios. Pero pronto descubrió que sus méritos y sus servicios no era lo que valía la pena para Dios; su era antes que nada un fanatismo humano y su seguridad de creyente un orgullo disimulado. Pablo se vio a si mismo pecador, violento y rebelde pero al mismo tiempo comprendió que Dios acoge, entiende y perdona.

De esta manera, Pablo descubrió un nuevo camino en torno a cristo, transformándose en un instrumento para extender la iglesia. Fue un gran proclamador de la palabra de Cristo, labor que realizo visitando innumerables ciudades y comunidades, convirtiéndose en un animador constante de ellas a través de sus epístolas.

Pablo fue hombre de una pieza, intransigente e impetuoso, y al mismo tiempo un hermano, un amigo para sus compañeros.

Fue un gigante, un hombre fuera de serie, y al mismo tiempo un hombre como nosotros, que duda, vacila, busca, sufre, se encoleriza, protesta contra la enfermedad, contra la injusticia, contra la incomprensión. Un reñidor, un hombre de acción, pero también un hombre de reflexión.

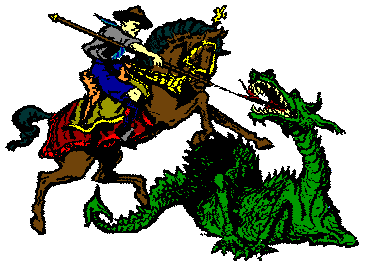
Un atleta que se esfuerza por ganar la carrera, cueste lo que cueste y que quiere arrastrarnos a nosotros detrás de él. Un hombre de fuego, entusiasta, devorado por una inmensa exaltación.

Es por todas estas razones y no sólo por su calidad de Santo, o de seguidor de Cristo, que se lo considera Patrono de los Rovers. Pablo fue pionero en ideas como la predicación del mensaje a todo el mundo y no sólo al pueblo elegido. Además fue un caminante inagotable, que asumió personalmente la tarea que propuso a sus hermanos de comunidad.

En algún momento de su vida se vio enfrentado a dos caminos, el terrenal que le pedía servir a Roma y perseguir a los cristianos y el espiritual que le ofrecía un camino lleno de obstáculos y sinsabores, pero que le daba la oportunidad de hacer un descubrimiento en su propio interior.

Esto a su vez le llevaría a la gran experiencia de compartir con diversas comunidades el encuentro con la fe. Su virtud fue que, a partir de la fe, fue capaz de denunciar y de actuar, es decir no se quedo a un nivel de discurso, sino que fue un ejemplo de compromiso y testimonio con la verdad que predicaba.

Su gran fuerza provenía de su fe en un creador, pero también en si mismo, en su propia capacidad de realizar una misión en esta tierra. Con humildad, pero con firmeza, defendió sus ideales y tomo el camino de los hombres libres que son capaces de entregar su vida en el servicio a los demás.

***El Escudo de San Jorge.*** – Tal como mencionamos más arriba, el marco simbólico del Clan es esencialmente caballeresco, de allí que entonces siempre está presente en las ceremonias el escudo o la bandera de San Jorge, patrono de los Boy Scout y Caballero, a quien se le atribuyen heroicas hazañas, siendo la más representativa la que sigue: Al ir Jorge a incorporarse a su legión llego a la ciudad de Selene en Libia; en un pantano de las cercanías tenia su guarida un dragón que hasta entonces nadie había podido matar. Para que no devastara la ciudad le llevaban dos ovejas cada día pero como empezaron a escasear estos animales, el Rey mando que echasen una oveja y una doncella, ésta era escogida a la suerte. Aconteció un día que la doncella que cayo en suerte fue la hija del mismo Rey, y a pesar del dolor desventurado de su padre, la joven hubo de sufrir la suerte de sus compañeras. Encaminándose llorosamente hacia la cueva de dragón, cuando inopinadamente apareció un caballero armado de espada y lanza, conociendo la suerte que correría la infeliz princesa, hace la señal de la cruz y arremete valeroso contra el monstruo enfurecido. Tan tremenda lanzada le arremete que lo atravesó de lado a lado, y con el ceñidor de la joven hace un lazo, amarra al dragón y lo conduce hasta la ciudad. Una vez allí explica al rey y al pueblo porque ha podido abatir al monstruo. Y dijo que fue porque imploró el auxilio del único Dios verdadero. En presencia de todo el auditorio, que prometió creer en Jesucristo y bautizarse, Jorge le dio a la fiera el golpe de gracia.

***El Turú.*** – Es empleado para convocar a los Rovers, Baden Powell lo adopto a tal efecto luego de haberlo tomado como trofeo al finalizar una de sus campañas militares.

***Kraal.*** – Es el lugar de reunión del Clan. Palabra zulú que significa lugar de reunión de los mas viejos y sabios. Desde “Roverismo hacia el éxito” hasta el día de hoy, se ha recomendado siempre que permanezca abierto el mayor tiempo posible para que sirva de lugar permanente de reunión de los Rovers. Todo Clan que se lo proponga, puede tener su local, ya sea un cuarto en la casa de algún miembro, un deposito, un sótano, un desván, o construyendo una choza de troncos y madera.

El local que tendrá mayor valor para el Clan es sin duda el que los Rovers mismos construyen desde los cimientos hasta el techo. Está claro también que en estos tiempos no es muy fácil lograrlo, pero de todas formas, una vez conseguido el local, la alegría y la diversión de amoblarlo proporcionan muchos horas de agradable entretenimiento e integración.

La ambientación debe estar en consonancia con la utilidad y comodidad, permitiendo crear una atmósfera Rover, además de algunos toques de naturaleza Scout.

Cuando hemos trabajado en una cosa tenemos el sentido de posesión de la misma; por esta razón es aconsejable que el Clan no sólo trabaje en la construcción de su local a fin de conseguir dicho sentimiento, sino también en la renovación de muebles, decoración, etc., para que los nuevos miembros puedan a su vez sentirse orgullosos de él.

***Las Ceremonias.*** – Si bien tiene un simbolismo y una mística propia, por medio de ellas se llega al corazón del Rover dejando lecciones imperecederas. Las ceremonias tienen mucho que ver con los compromisos parciales que el Rover va asumiendo de acuerdo con las distintas etapas de progresión. Por ejemplo la Investidura es la reformulación de la Promesa con un criterio adulto. Cada articulo de la Ley adquiere a esta edad un nuevo significado. Lavarse las manos con agua, como signo exterior de querer limpiarse de sus errores pasados y de su determinación de comenzar de nuevo.

Finalmente el compromiso de la partida a cumplir durante toda la vida, es una manera de brindar al mundo un buen hijo de Dios y un ciudadano para la patria.

Las ceremonias adoptan el estilo sencillo, solemne y sincero que debe caracterizar a todas las ceremonias Scout, pero al mismo tiempo incluyen todos los elementos que le dan valor pedagógico y místico que deben tener.

**SECCIÓN DEDICADO A LOS JEFES DE CLANES**

***¿Qué se espera del Jefe de Clan?***

**Los Rovers...**

...esperan que sea una persona emocionalmente equilibrada, paciente, justa, amigable, de fácil comunicación, tolerante, amante de la naturaleza, responsable, puntual, de buen carácter, que sea capaz de entenderlos, que sea un verdadero amigo de ellos, con personalidad para mantener el debido respeto. Esperan que su jefe se adiestre permanentemente y sea capaz de trasmitir sus conocimientos y contagiar su entusiasmo. Que sea coherente, que confirme con obras lo que enseña con palabras.

***Los Sub-Jefes...***

...esperan que la jefatura del Clan funcione bien, sentirse a gusto como miembros del equipo, vivir en armonía, desenvolverse con eficiencia para lograr un trabajo eficaz y fructífero. Que exista una buena relación entre los componentes, un gran sentido de lealtad, trabajo y compromiso; que el trabajo se desarrolle con acuerdo de todos y con objetivos claros, que las tareas se distribuyan de modo a que todos los dirigentes cumplan una función determinada. Que el jefe de Clan esté siempre dispuesto a enseñar lo que otros no saben, como también a aceptar lo que otros saben, a dialogar.

***El Consejo de Grupo...***

...espera que el Jefe y los Sub-Jefes de Clan se sientan comprometidos con la buena marcha del grupo en general. Que realicen una tarea exitosa en su unidad, teniendo siempre como base los principios, fines y fundamentos del escultismo, que mantengan informado al Consejo de Grupo sobre las actividades y necesidades del Clan, que compartan inquietudes y aporten soluciones; que fomenten la comunicación fluida entre todos los dirigentes del grupo.

***El Jefe de Clan debe:***

1. Estar siempre al tanto de todas las actividades que realiza el clan; así como también del adiestramiento individual de cada Rover.
2. Estar presente en todas aquellas actividades en que sea requerido por los intereses del Clan y por el éxito del programa.
3. No debe olvidar nunca que la única actividad que no le es permitido delegar, es la vinculación directa, efectiva y cierta con cada uno de los integrantes del Clan.
4. Tratar de conocer a cada rover personalmente, conocer el ambiente de su hogar, la historia de su pasado, sus actividades presentes y sus anhelos futuros.
5. Vivir la Promesa y Ley Scout; tratando siempre de ser un buen ejemplo de dirigente.

***Programación de reuniones:***

La planificación general de todo quehacer del Clan debe ser fruto del estudio, discusión y participación de todos los componentes del Clan, siempre orientados por los dirigentes, quienes tendrán siempre en cuenta elementos fundamentales que aseguren el éxito de los programas y el cumplimiento de los objetivos primordiales del roverismo:

* Permitir que el joven progrese.
* Que haya un buen equilibrio en las actividades.
* Que existan objetivos claros.
* Planificar dentro de la realidad de los recursos tanto humanos como materiales con que se cuenta.
* Que cada miembro del Clan asuma con responsabilidad la tarea asignada.
* El programa debe además, decir “que” cosas se van a hacer, “como” se van a hacer y “quien” es el responsable.

Los objetivos generales que se desean alcanzar están impresos en el “Plan de Adelanto Técnico” y la situación real del Clan con los datos de la progresión individual de cada Rover debe registrarse en un “Cuadro de Adelanto”. Con estos dos elementos a la vista, se puede poner manso a la obra para la confección de los programas.

Clara está que no hay que ser rígidos al momento de planificar, la creatividad es fundamental para confeccionar programas atractivos y variados. Existen muchas maneras de encarar un mismo tema, para que resulte novedoso y atraiga la atención de los jóvenes.

Lógicamente los programas del Clan varían de acuerdo al número de rovers que lo integran, a la forma de trabajo que se emplea y a la naturaleza de la actividad que se desea realizar, ya sean de adiestramiento, de recreación, de trabajos por equipos, de actividades a realizar en un tiempo determinado con la participación de todo el Clan, actividades al aire libre, etc.

***Las reuniones del Clan:***

El Clan debe reunirse en forma regular una vez a la semana. Los programas de estas reuniones deben formularse para desarrollar el adiestramiento Rover como tal, y conformándose a las necesidades y aspiraciones de la mayoría, especialmente de los más jóvenes. Siempre que sea posible, una reunión de esta naturaleza debe durar entre dos o tres horas, dividiéndose aproximadamente en cuatro partes, mas o menos en la forma siguiente:

**Primera parte: (25’) rutina.**

* Formación, Oración, Izamiento.
* Inspección, Asistencia.
* Breve intervención del Jefe de Clan: recuento de las actividades realizadas durante la semana. Información general sobre la marcha del Clan y futuras actividades.
* Juego. (apropiado para la ocasión y a la edad de los rovers).

**Segunda parte: (45’) Escultismo práctico.**

* Seleccionar un tema, Orientación. Campismo, Rastreo, Primeros auxilios, etc. Y trabajarlo en forma novedosa, creativa y muy participativa (tanto colectiva como individualmente). Hacer verdaderamente efectivo el “Aprender Haciendo”. En lo posible esta actividad debe realizarse al “Aire Libre”, con elementos y materiales apropiados.
* Juego o canción.

**Tercera parte: (40’) Recreación.**

* Seleccionar alguna actividad interesante, que motive a los participantes. Ejemplo: seleccionar actividades artísticas, deportivas, literarias, de folklore, artesanía, etc. Este tipo de actividades deben ser lo mas participativos posible; la idea es que todos realicen alguna actividad de su agrado. Puede realizarse entorno a talleres, bases de participación o trabajos prácticos por equipos. Se puede recurrir a personas ajenas al Clan que sean idóneas en las materias escogidas.
* Juego o canción.

**Cuarta parte: (40’) Adiestramiento en servicio.**

* Seleccionar una o más actividades que sirvan al rover como entrenamiento o preparación para prestar servicio o como crecimiento personal. Como por ejemplo: enseñanza práctica de cómo reparar un artefacto eléctrico, demostración práctica de cómo actuar en determinadas situaciones de emergencia (se puede recurrir a la ayuda de algún experto o especialista), preparación en oratoria; charlas, discusiones, foros, etc. Sobre diversos temas de interés en la formación del Rover (religión, amistad, relación de pareja, libertad, solidaridad, etc.)
* Clausura de la reunión.
* Recomendaciones generales.
* Lectura de algún pensamiento (breve, motivador)
* Arriamiento, oración, despedida.

***Reuniones pequeñas.*** - Además de las reuniones ordinarias del Clan, existe la posibilidad de organizar pequeñas reuniones, generalmente de aquellos Rovers cuyo adelanto técnico sigue los mismos lineamientos o que se dedican a las mismas actividades scout de servicio. Estas reuniones deben tener un carácter sencillo y ser dirigida por los Rovers mismos, aún cuando el Jefe de Clan llegue por allí y participe. Estas reuniones son en cierto sentido, sociedades de beneficios mutuos, con un propósito definido.

***Reuniones de Equipos.*** – Cuando el Clan sea muy numeroso y esté dividido en Equipos durante tiempo prolongado, pueden celebrarse reuniones de equipos en forma independiente, bajo la dirección del líder de equipo.

También son aconsejables estas reuniones de Equipo, cuando el Clan no tiene posibilidad de reunirse con más frecuencia que una o dos veces al mes, para que los Rovers no se desvinculen durante tanto tiempo.

***Actividades al aire libre.*** – para este tipo de reuniones es necesario contar con una buena y bien detallada organización, determinar de antemano lo que se hará y que esto sea de conocimiento de todos, de tal manera a realizar los preparativos adecuados a fin de que se cuente con los materiales requeridos y que todo Rover sepa lo que debe llevar consigo. Que cada uno conozca anticipadamente la clase de actividades a que se ha de dedicar y lo que de cada uno se espera. Tal vez haya que organizar a los participantes en equipos, discutir las rutas a seguir, los lugares donde reunirse, y pensar en los medios adecuados de transporte.

Finalmente, digamos que las reuniones nocturnas ocasionales organizadas para juegos, ceremonias o instrucciones son interesantes y divertidas y marcan un desarrollo en el Escultismo.

***Actividades Especiales:***

La preparación y meditación previa son aún de mayor importancia cuando se proyecta un programa de índole especial. Estas actividades pueden tratarse de asuntos muy variados y multiformes, con objetivos fijados de acuerdo con las necesidades e inquietudes de los Rovers. Generalmente son proyectados al exterior, no se limitan únicamente al Clan, es decir la organización es compartida entre varios Clanes, o el Clan promotor de la idea invita a otros Clanes, o se trata de una actividad entre Rovers y Scouter, o incluso para el público en general, en fin, existe una gran amplitud cuando se habla de las actividades de naturaleza especial, todo depende de la creatividad de los Jefes y Rovers.

A continuación hacemos mención de algunas opciones:

***Conferencias.*** – Las charlas o conferencias pueden ser aisladas, completas en sí, o parte de una serie. Usualmente deben ser desarrolladas por personas que realmente conozcan la materia de la cual se hablará y tengan experiencia real sobre ella. Si tienen además conocimientos y experiencias sobre escultismo, su charla será de mayor valor aún, por lo tanto es aconsejable buscar dentro del ámbito del escultismo, el local, los oradores y estimular los talentos con que se cuente.

Las conferencias ilustradas por medio de proyecciones, ya sea de videos, transparencias o en alguna otra forma, generalmente aumentan el interés del auditorio.

***Discusiones y Debates.*** – Pueden organizarse discusiones y debates sobre temas de interés general, ya sea que tengan o no conexión con las conferencias mencionadas en el punto anterior. Igualmente se debe elegir previamente al orador que abrirá los debates, la materia a debatir, las reglas a las cuales sujetarse, etc.

Las discusiones son más libres y fáciles que los debates regulares; pero como materia de adiestramiento todos los oradores deberán sujetarse al punto en debate.

Pueden elegirse una gran variedad de asuntos y métodos, incluyendo juicios ficticios como adiestramiento en civismo.

***Los Fogones de Campamento.*** – Constituyen una oportunidad propicia para formular programas especiales. Los Clanes pueden tener algunas Fogatas de Campamento propias, ya sea al aire libre o en el local de Grupo; pueden igualmente organizar fogones con las unidades por separado o con el Grupo completo. Pueden también invitar a otros Clanes y a Scouters de otros Grupos. Presentando un programa entretenido y previamente elaborado, en el cual se pueden incluir números de artistas de la comunidad, amigos y familiares que deseen compartir. Un fogón anual de Distrito para Rovers podría ser un medio excelente de introducir y fomentar la alegría y camaradería.

***Rover Moot.*** – Es una reunión de los Rovers, en la cual se desarrollan actividades comunes, metodológicas, técnicas, espirituales, etc. Es convocado por la Autoridad Rover pertinente y su organización y realización recae sobre los mismos Rovers y sus Dirigentes. Seria aconsejable que se convocara al Moot cada dos años.

**LA RESPONSABILIDAD DE UN ROVER**

Como Rover, además de convertirte en un hombre más cabal, y un mejor ciudadano, eres, aunque no lo sepas, visto con admiración por los chicos de tu Grupo Scout y de tu vecindario. Los muchachos son sorprendentes imitadores, y uso la palabra “sorprendentes” a sabiendas porque nos llena de sorpresa saber cuánto provecho o cuánto daño podemos hacer a los chicos con el ejemplo que damos.

Así es que, como Rover Scout o un muchacho mayor entre tus hermanos menores, tienes una responsabilidad sobre tus hombros que al principio no te darás cuenta. Puedes estar guiando a un muchacho hacia lo bueno o lo malo de acuerdo con lo que hagas o digas.

“Ser bueno es noble, pero enseñar a otros a ser buenos es mucho más noble y mucho más fácil”. Eso decía Mark Twain, pero estoy dudoso acerca de la última frase, ya que el enseñar es más a través del ejemplo; así que debes tener cuidado.

Ten cuidado, si no por ti, por tu ejemplo. Verás que tienes aquí una tremenda oportunidad, si quieres usarla para hacer mucho bien a tus hermanos más jóvenes. Puedes marcar la línea de conducta a seguir con tu propio comportamiento en la dirección de la alegría, la amistad y la vida recta y el hablar correcto.

Por lo que toca a los que ya son miembros de la Hermandad Scout, y de otros también, debo destacar la posibilidad y la necesidad de “Servicio” en el ambiente diario de la vida del Rover Scout y señalar que el Rover debe siempre tratar de aplicar primero sus ideales en la vida diaria. Esto me parece la mejor corona de la experiencia del Escultismo, mejor que mandar a un muchacho a buscar campos especiales donde funcionar. Así yo espero que consolidaremos todo lo que está detrás del Escultismo y enfatizaremos lo que realmente deseamos, que es traer los ideales del Escultismo a nuestra vida diaria, y así atraer a otras personas que sean tocadas por su magia, y ayudadas por sus ideales.

La felicidad es tuya, si sólo remas tu propia canoa correctamente. Con todo mi corazón deseo éxito y el deseo Scout: Buen Acampar.

ANEXOS

**ORACION DEL ROVER**

Dame Señor:

Un corazón vigilante,

Que ningún pensamiento vano me aleje de ti;

Un corazón noble,

Que ningún afecto indigno rebaje;

Un corazón recto,

Que ninguna maldad desvíe;

Un corazón fuerte,

Que ninguna pasión esclavice;

Dame señor: Un corazón generoso,

Para servir.

Así Sea.

**CANCIONES DEL CLAN**

|  |  |
| --- | --- |
| **LA LAGUNA AZUL** En una montaña perdida en el cielo se encuentra una laguna azul, que solo conocen aquellos que tienen la dicha de estar en mi clan. Coro: Lara, larala, larala, larala  lara, larala, larala, lara, lara. La sed de aventuras que nunca se acaba la roca que hay que escalar, el río cristalino que canta y que llora, yo nunca podré olvidar. coro La vida es muy breve y pronto pasamos  hagamos recuerdo de ayer,  oremos hermanos juntando las manos,  que en Dios nos volvamos a ver.  coro  Los días tranquilos pasados felices  luchando muy cerca de Dios,  pasaron muy pronto y hoy solo,  nos dejan recuerdos, nostalgia y amor.  coro  El cielo estrellado, la noche serena  los cantos y el fuego de paz,  inundan mi alma de gozo,  callado la embriagan y elevan a Dios.  coro  Hay bosques espesos, dorados celajes  la fogata invita a cantar,  los húmedos pasos y nubes de encaje  silencio para meditar.  coro | **LA BOINA VERDE**  A lo lejos se les ve  Incansables avanzar,  ellos son los Rover Scouts  con la RS en la boina verde.  Pocos pueden comprender,  pocos pueden valorar,  lo grande de su misión  y la nobleza de su corazón.  Sin ceder avanzarán  y al mal aplastarán,  pues la fe en dios tendrán  con la RS en la boina verde. |

**CARTILLA DE ADELANTO ROVER**

**ADELANTO TÉCNICO**

**ROVER**

Esta cartilla pertenece a:…………………………………………………………………………………….……………..………

Equipo:………………………………………………………………………………...…………..………

Ingreso:….................................................…………………………………………..………...……….

\*Escudero Rover:………………………….................................................………...…......…………

\*Rover Scout:……………………………………………………….....................................................

\*Adelanto Rover: ……………………………………………………...................................................

\*Especialidades Rover: - Técnica Scout: ……………………….....................................................

- Expediciones: ……………………….......................................................

- Proyecto: …………………………….......................................................

- Servicio: ……………………………….....................................................

\*Condecoración de Baden Powell: ………………………………....................................................

Observaciones:……………………………………………………………………….....………………..

………………………………………………………..................................................…………………

|  |
| --- |
| **IDEA ORIGINAL:**  **NORMA VERÓN**  **ROVER SCOUT**  **DISEÑO Y ELABORACIÓN: César E. Verón** |

**ASOCIACION SCOUT BADEN POWELL DEL PARAGUAY**

**GRUPO BOY SCOUT Nº**

**PLAN DE ADELANTO TÉCNICO ROVER**

**ESCUDERO ROVER**

1. Tener por lo menos 18 años de edad en adelante.
2. Ser recomendado por el Jefe de Brigada y si no ha sido Scout anteriormente, ser recomendado por un Rover Scout. Estar dispuesto a aprender el escultismo práctico, vivir según el espíritu de la Ley y la Promesa Scout, pasar todas las pruebas de 3º clase.

En caso de no llenar el requisito anterior, cumplir con un periodo de prueba establecido por el Consejo de Clan.

1. Ser aceptado por el Consejo de Clan.
2. Hacer su promesa ante el Clan.

Formuló la Promesa:.....................................................................................................................

Local:.............................................................................................................................................

Observaciones:..............................................................................................................................

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Jefe de Clan V.B. Jefe de Grupo

**ASOCIACION SCOUT BADEN POWELL DEL PARAGUAY**

**GRUPO BOY SCOUT Nº**

**PLAN DE ADELANTO TÉCNICO ROVER**

**ROVER SCOUT**

Antes que el Escudero Rover sea investido como Rover Scout deberá haber llenado los las siguientes condiciones a satisfacción del Jefe de Clan y del Clan mismo, bajo la supervisión de 2 Padrinos, de los cuales 1 deberá ser necesariamente un Rover Scout

1. Leer ESCULTISMO PARA MUCHACHOS y ROVERISMO HACIA EL ÉXITO y presentar un estudio con un mínimo de 10 páginas sobre ambos textos al Jefe de Clan y al Consejo de Clan, los cuales decidirán si el estudio tiene el nivel adecuado para un Rover Scout.

2. Haber estudiado y comprendido la Ley y Promesa Scout desde el punto de vista de un adulto y presentar un estudio al Jefe de Clan y al Consejo de Clan, los cuales decidirán si el estudio tiene el nivel adecuado para un Rover Scout.

3. Tener los conocimientos suficientes para adiestrar en 2ª y 1ª Clase Scout o Pioneros Exploradores a Expertos.

4. Junto con sus respectivos Padrinos, quienes informarán al Jefe de Clan, salir a pie por despoblado o en bote y recorrer una distancia de 30 Km. o su equivalente en millas náuticas, llevando su equipo, durmiendo al descubierto o en tienda, cobertizo o choza, según la época del año, preparando su comida y la de sus padrinos. El Escudero Rover deberá además cumplir con las misiones que le puedan encomendar sus Padrinos o el Consejo de Clan.

5. Cumplir con el periodo de prueba establecido por el Consejo de Clan, el cual no deberá en ningún caso sobrepasar un año de su ingreso al Clan.

6. Después de cumplir con los requisitos anteriores, el Escudero Rover se someterá a un examen de conciencia, meditación o vigilia, para determinar el grado de preparación para la Investidura, que tendrá lugar cuando el Jefe de Clan lo determine.

Recibió la insignia:.........................................................................................................................

Local:.............................................................................................................................................

Observaciones:..............................................................................................................................

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Jefe de Clan V.B. Jefe de Grupo

**ASOCIACION SCOUT BADEN POWELL DEL PARAGUAY**

**GRUPO BOY SCOUT Nº**

**PLAN DE ADELANTO TÉCNICO ROVER**

**ADELANTO ROVER**

1. El Rover Scout deberá preparar y presentar al Jefe de Clan y Consejo de Clan un Plan Personal de Adelanto, debiendo demostrar en el sus objetivos y metas dentro del Roverismo en lo referente a Especialidades Rover y preparación en otras áreas de su interés (este P.P.A. deberá contener plazos concretos, que el Rover Scout se impondrá y que servirán para su evaluación). El P.P.A. deberá tener un nivel acorde al de un Rover Scout y será verificado periódicamente por el Jefe de Clan o Piloto Rover.

2. El Rover Scout presentará al Jefe de Clan y al Consejo de Clan una lista de por lo menos 4 temas de interés personal (uno por cada grupo o área de preparación del Rover Scout), la cual una vez aprobada el Rover Scout deberá planear y organizar el modo en desarrollara dichos temas y expondrá sus conclusiones ante el Clan. El Jefe de Clan y el Consejo de Clan decidirán si el Rover Scout puso el suficiente empeño en dichos temas y si tiene el nivel requerido para un Rover Scout.

*Áreas de Preparación del Rover Scout*

1er. Grupo: *Preparación en los Principios Scouts.*

1.1. Vivencia espiritual, desde el punto de vista religioso.

1.2. Vivencia ciudadana, cumpliendo sus deberes para con la patria.

1.3. Vivencia de los principios scouts, cumpliendo sus deberes para consigo mismo, con su hogar y con su grupo.

1.4. Vivencia de la Ley y la Promesa.

2do. Grupo: *Preparación en conocimientos Generales*

2.1. *Asuntos Mundiales.*

2.1.1. Comunicaciones por Tierra, Mar y Aire.

2.1.2. Geografía económica.

2.1.3. Acuerdos internacionales para seguridad, comercio y finanzas.

2.1.4. Idiomas extranjeros, correspondencias, viajes.

2.1.5. Sistemas de gobierno.

2.1.6. Comercio internacional.

2.2. *Asuntos Nacionales*

2.2.1. Gobierno local y nacional.

2.2.2. Administración de justicia.

2.2.3. Política – Sistema de partidos.

2.2.4. Nacionalización, control del estado, inversiones privadas.

2.2.5. Finanzas, banca, bolsas de comercio.

2.2.6. Seguro social, salubridad, educación.

2.2.7. Religión, libertad de culto.

2.2.8. Organización industrial.

2.2.9. Sistema de comercio al por menor.

2.2.10. Publicidad.

2.2.11. Prensa.

2.2.12. Organizaciones voluntarias, ONG.

3er. Grupo: *Preparación en materiales culturales.*

3.1. Arte: pintura, dibujo, escultura, trabajo en cuero, modelación, fotografía, apreciación, drama y representación.

3.2. Literatura: poesía y poemas, lectura escritura, apreciación, producción, lectura y escritura de libretos.

3.3. Música: canto, ejecución, composición, apreciación, religión comparativa.

3.4. Historia: credos, literatura, fundadores, profetas y maestros.

3.5. Ciencias: producción de fuerza, mecánica electricidad, aeronáutica y otras ramas de la ingeniería, construcción de edificios, sanidad y transporte.

3.6. Oratoria: Debates, Discusiones.

3.7. Escultismo: propósito y métodos del movimiento Scout, adiestramiento en dirección e instrucción, escultismo y lobatismo, escultismo nacional – internacional e interamericano, administración de campamentos.

4to. Grupo: *Preparación en trabajos manuales, pasatiempos y deportes.*

La lista de especialidades Scout sirve como catalogo de trabajos manuales, pasatiempos y muchos deportes. El Rover Scout deberá perfeccionarse en ellas, más allá de las exigencias establecidas para los Scouts y Pioneros, y preferiblemente con capacidad de Sinodal en la Tropa y/o en la Brigada.

Se acepto su carpeta:....................................................................................................................

Local:.............................................................................................................................................

Observaciones:..............................................................................................................................

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Jefe de Clan V.B. Jefe de Grupo



**ASOCIACION SCOUT BADEN POWELL DEL PARAGUAY**

**GRUPO BOY SCOUT Nº**

**PLAN DE ADELANTO TÉCNICO ROVER**

**ESPECIALIDADES ROVER**

1. TECNICA SCOUT

1.1.- Un Rover Scout que posea Certificado de cargo como Scouter de Manada, Tropa o Brigada, deberá aprobar el correspondiente curso Preliminar Insignia de Madera y deberá prestar un servicio satisfactorio como Scouter en esa rama por un periodo de 6 meses.

1.2.- Un Rover Scout que no posea Certificado de cargo, deberá cumplir los siguientes requisitos para obtener la insignia:

a) Acampar en 3 o más lugares diferentes por un mínimo de 5 veces, sumando un total de 10 noches de campamento llevando un registro de estos campamentos y presentarlo al Jefe de Clan.

b) Ser capaz de instruir y examinar a un Scout o Pionero en 2 de estas especialidades: Astrónomo, Forestal, Acampador, Cocinero, Pionero, Rastreador y Guardabosque.

2. EXPEDICIONES.

2.1.- Tener suficientes conocimientos para adiestrar o examinar a un Scout o Pionero en una de las siguientes especialidades: Explorador, Excursionista, Agrimensor, Guía y Piloto. Es necesario que el Rover Scout tenga la especialidad de Primeros Auxilios.

2.2.- Deberá haber completado como parte de un equipo, un campamento de 4 días con 3 noches o 2 campamentos de 3 días con 2 noches, los cuales hayan sido totalmente planeados por el con la aprobación del Jefe de Clan, quien decidirá si pone el alto nivel requerido. El viaje podrá ser por tierra o por agua, en el país o en el extranjero, pero deberá presentarse una prueba de resistencia del Rover Scout, como también las cualidades de iniciativa y determinación. Estos campamentos deberán ser ambulantes con caminata mínima de 15 Km. diarios a pie o en bote, o 50 Km. en bicicleta, debiendo llevar un apunte con fechas, lugares y distancias, dando información de utilidad para otros excursionistas como por ejemplo: lugares para acampar, posadas, detalles para encontrar el camino en lugares difíciles, etc. O notas de abordo, planos de puertos, informes de mareas, canales, lugares para anclar y otros datos útiles sobre riachuelos, naturaleza, croquis, mapas esquemáticos.

Los campamentos deberán ser hechos exclusivamente con el fin de obtener la insignia, por lo tanto no se podrá hacer valer excursiones anteriores.

3.- PROYECTO.

El Rover Scout deberá dedicar por lo menos 6 meses para escoger el tema, planearlo y llevarlo a cabo, debiendo llevar un registro de sus actividades. Por lo menos 3 veces durante ese periodo deberá presentar sus programas al Consejo de Clan, completando sus registros con croquis, graficas o cualquier cosa que le ayude a ilustrar el trabajo.

Un Proyecto debe ser definido como un trabajo impuesto a si mismo y que requiere de habilidad y perseverancia. El Rover Scout escogerá el tema sin restricciones dentro de lo razonable.

Cuando el Rover Scout considere haber completado su proyecto deberá demostrar el resultado al Consejo de Clan, el cual decidirá si el proyecto ha alcanzado el nivel requerido, después de haber consultado con un experto. El proyecto será formalmente aprobado por el Consejo de Clan como adecuado y de suficiente calidad.

4.- SERVICIO

4.1.- Un Rover Scout que posea Certificado de cargo como Scouter y esté prestando servicio satisfactorio en una rama del Grupo por un periodo de 6 meses, estará excluido de cualquier adiestramiento para el servicio y podrá usar la insignia.

4.2.- Para los demás Rover Scout la prueba consistirá en tomar y aprobar el Curso Preliminar Insignia de Madera en cualquiera de las ramas y trabajar por un periodo de 6 meses, bajo la vigilancia del Jefe de Unidad y del Jefe de Grupo quienes reportaran al Jefe de Clan su actuación. Durante ese periodo el Rover Scout estará bajo las disposiciones del P.R.O. para Scouters. Si el reporte del Jefe de Unidad y del Jefe de Grupo es satisfactorio, el Rover Scout podrá usar la insignia y calificara para la Condecoración de Baden Powell.

Recibió sus insignias:

\*TECNICA SCOUT:......................................................................................................................

\*EXPEDICIONES:........................................................................................................................

\*PROYECTO:................................................................................................................................

\*SERVICIO: .................................................................................................................................

Local:.............................................................................................................................................

Observaciones:..............................................................................................................................

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Jefe de Clan V.B. Jefe de Grupo



**ASOCIACIÓN SCOUT BADEN POWELL DEL PARAGUAY**

**GRUPO BOY SCOUT Nº**

**PLAN DE ADELANTO TÉCNICO ROVER**

**CONDECORACION DE BADEN POWELL**

Esta condecoración se otorga a un Rover Scout que ha completado con éxito las 4 partes de su adiestramiento práctico, sustituye las 4 insignias y se lleva sobre en la charretera izquierda. Para obtenerla el Rover Scout deberá cumplir con los siguientes requisitos:

1. Deberá poseer las Especialidades Rover de Técnica Scout, Expediciones, Proyectos y Servicio.

2. Se deberá saber la opinión del Jefe de Grupo, Jefe de Clan y del Clan mismo para saber si realmente el Rover Scout lleva una vida Scout y de Servicio, y esta dando un ejemplo personal.

3. Deberá haber completado con éxito los puntos 1 y 2 de su Adelanto Rover.

Recibió su Condecoración:

Local:.............................................................................................................................................Observaciones:..............................................................................................................................

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Jefe de Clan V.B. Jefe de Grupo**BIBLIOGRAFIA**

Roverismo Hacia el Éxito  
Un libro del Deporte de la Vida, para Jóvenes  
(Rovering to Success) Por Lord Baden-Powell de Gilwell

Título de la obra en inglés: **Adventuring to Manhood**

Autor: **Lord Baden-Powell of Gilwell,** Fundador del Movimiento Scout.

Versión al castellano: **Aventura hacia la edad viril**

Traducido por: **Fernando Soto-Hay García, S.J.**

Primera Edición: **julio de 1991**

Editado por la Dirección Nacional de Publicaciones de la Asociación de   
Scouts de México,  A.C.

Título de la obra en inglés: **Young Knights of Empire**

Autor: **Lord Baden-Powell of Gilwell,** Fundador del Movimiento Scout.

Versión al castellano: **Jóvenes Caballeros del Imperio**

Traducido por: **Fernando Soto-Hay García, S.J.**

Primera Edición: **abril de 1999**

Editado por la Dirección Nacional de Publicaciones de la Asociación de   
Scouts de México,  A.C.

Título de la obra en inglés: **Life's Snags and how to meet them**

Autor: **Lord Baden-Powell of Gilwell,** Fundador del Movimiento Scout.

Versión al castellano: **Tropiezos de la vida y cómo encararlos**

Traducido por: **Fernando Soto-Hay García, S.J.**

Primera Edición: **enero de 1993**

Editado por la Dirección Nacional de Publicaciones de la Asociación de   
Scouts de México,  A.C.

Rover Scouts, lo que son... lo que hacen  
Dos escritos sobre Rover Scouts  
(Rover Scouts What they are, What they do)  
Por Lord Baden-Powell de Gilwell

Traducción de Fernando Soto-Hay Gacía, S.J.

Rema Tu Propia Canoa

(Textos para Rover)

# De Sir Lord Baden-Powell Of Gilwell

Roverismo Práctico

Primera Edición: Año 2003

I.M. Gabriela Rezende Marini

Roverismo En Acción

Indicaciones para los clanes de rovers

Cuarta Edición: 1986

Editorial Scout Interamericana – Consejo Interamericano de Escultismo

Este obra ha sido realizado con el objetivo de facilitar a nuestros queridos Rovers las indicaciones necesarias para su desarrollo personal y del Clan en su conjunto como un todo, de manera que el día de mañana podamos contar con Dirigentes con un alto nivel de adiestramiento y comprometidos con el Escultismo en toda su dimensión. A los jefes como material de ayuda en su labor de educación y conducción de nuestros jóvenes futuros ciudadanos, hombres y mujeres de bien de la Patria.

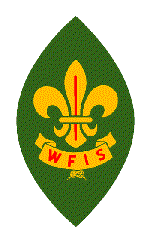
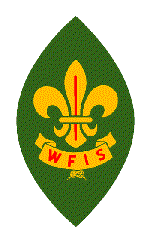
En sus páginas se han plasmado los Principios, Organización y Reglamentos de la Asociación Scout Baden Powell del Paraguay.

Siempre Listos para “Servir”

Scouter Lic. César O. Verón

Sub-Comisionado Nacional Rover - ASBPP

Primera Edición: Febrero 2006

****Aprobada por la Dirección Nacional de Programas y Actividades de la

Asociación Scout Baden Powell Del Paraguay



****

**Miembro Oficial de la Federación Mundial de Scout Independientes**

**WFIS-SA Región Sur América**

**Fundada el 1º de Octubre de 2005**

|  |
| --- |
| **Material del Equipo Técnico Nacional de Programas y Actividades – ASBPP** |
| **Derechos Reservados y Exclusivos Lic. César O. Verón - Paraguay – 2006**  **PRIMERA EDICION** |