

Plan Integral de Adelanto

Scouts



PROLOGO

El **PLAN INTEGRAL DE ADELANTO** de la Asociación de Scouts de Colombia, ha sido una de las realizaciones más buscadas por la Jefatura Scout Nacional. Esta nueva proyección era necesaria, no porque el **Escultismo** haya envejecido, sino para demostrar su vitalidad actual, sus méritos y los frutos conseguidos, muy superiores a los que al principio podían preverse.

El **PLAN INTEGRAL DE ADELANTO** orienta toda la formación moral y física y, dibuja la espiritualidad del Escultismo y los Principios que de él se desprenden; se esfuerza para ayudar a los niños (as) y jóvenes en su aprendizaje para un buen uso de la libertad, esta conquista personal que responde a uno de los anhelos más sentidos de la generación actual. Brinda una clara visión, rica y profunda del **Método** y del **Espíritu del Escultismo** para alimentar incluso, hasta las actividades más prácticas y cotidianas.

En este **PLAN INTEGRAL DE ADELANTO**, el (la) niño (a) o el (la) joven, encontrará no solamente los elementos que constituyen la **esencia** misma del Movimiento, sino también los elementos de carácter **técnico** y **didáctico** que le ayudarán a su **formación integral**, con el complemento natural de la orientación necesaria sobre la literatura que debe utilizar, para obtener los beneficios esperados de su formación y en su preparación para integrarse como un **ciudadano ejemplar** en el seno de su Comunidad.

Tal fin está plenamente conseguido. Quiero subrayar, sobre todo, que es necesario ver en el Escultismo algo más que un simple juego de la niñez o de la adolescencia, puesto que sus elementos formativos son válidos tanto para el desarrollo personal de uno mismo, como para la conducta de todos los hombres.

Se ha titulado **PLAN INTEGRAL DE ADELANTO "LOBATOS"**, **"SCOUTS"** o **"ROVERS"**, según el caso. Esto es precisamente lo que se quie-

re reflejar: la vida del Lobato, del Scout o del Rover, sus etapas y sus progresos; una vida llena de novedad y de tradición, de generosidad y ansia de superación; de lucha y fracaso, de volver a luchar y triunfar. En síntesis, una **guía por las sendas del Escultismo.**

Especial atención merece su cuidadosa y óptima impresión y edición, adecuada para ser un **PLAN INTEGRAL DE ADELANTO personal**, implementado con numerosos dibujos que no están simplemente de adorno, sino que son específicamente demostrativos. En el contenido, se ha seleccionado todo aquello que se consideró de mayor utilidad y de uso más generalizado en el Escultismo y **vida al aire libre** permitiendo que, el (la) niño (a) o el (la) joven, en sus pruebas, pueda incrementar su número, calidad o grado de dificultad de acuerdo a su desarrollo personal. Es sin duda la parte más rica del **PLAN INTEGRAL DE ADELANTO.**

En conjunto, un gran esfuerzo de nuestra Asociación.

Como Jefe Scout Nacional, quiero aprovechar estas líneas para dar público testimonio de gratitud a la Sc. MARTA ELENA RESTREPO CARDONA, Comisionada Nacional de Lobatos, al Sc. JAVIER GONZALO PEREZ MUNERA, Comisionado Nacional de Scouts, al Sc. OSCAR GERMAN ROBLEDO POSADA, Comisionado Nacional Rover y al Sc. JOSE JAVIER VILLA PELAEZ, Comisionado Nacional de Capacitación, que no han escatimado tiempo y voluntad, que han entregado a plenitud sus vivencias y que lograron con la unión y compromiso de la Jefatura Scout Nacional entregar este **PLAN INTEGRAL DE ADELANTO** a toda la Nación Scout.

A todos ellos y en nombre de la Asociación de Scouts de Colombia nuestro agradecimiento.

OCTAVIO YEPES GARTNER
Lobo Caminante
Jefe Scout Nacional



A los Dirigentes:

"Ser uno mismo Scout. Ser un camarada alegre, apasionado por lo que apasiona a los muchachos, ser verdaderamente uno de ellos. Hacer un esfuerzo permanente para traducir en su lenguaje su ciencia de adulto".

ROBERT BADEN-POWELL



SCOUT _____

GRUPO _____

FECHA DE PROMESA _____

TERCERA CLASE: _____

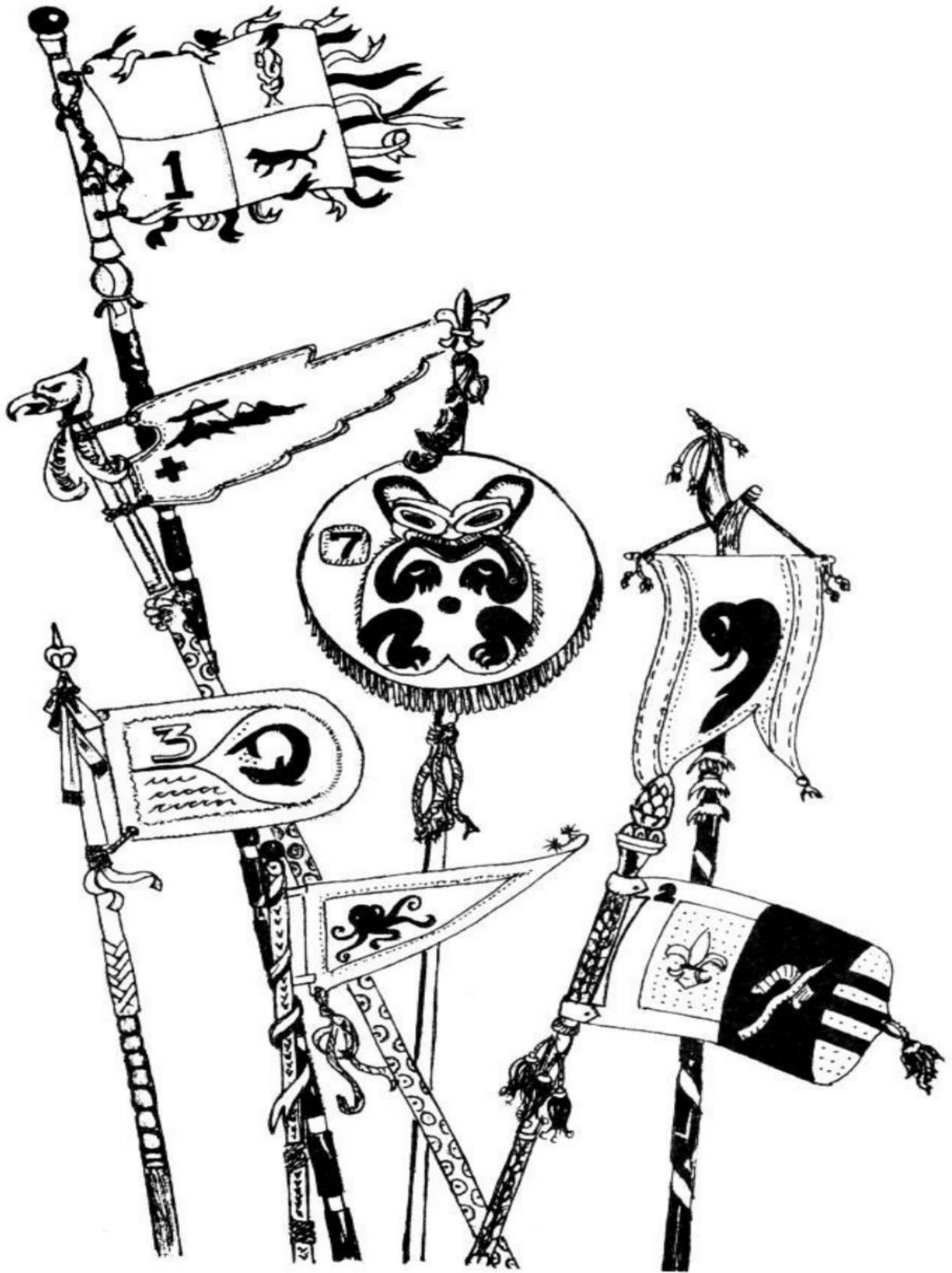
HERALDO: _____

SEGUNDA CLASE: _____

ESCUDERO: _____

PRIMERA CLASE: _____

CABALLERO O DAMA SCOUT: _____



Antes de **empezar** tu vida como Scout deberás entender cuál es el objetivo de este libro y el uso que debes hacer de él.

Todo el contenido es una **aventura** que empiezas ahora y donde te encontrarás con muchas dificultades y también, con muchas satisfacciones.

Depende de **tí**, de tu esfuerzo, porque todas las dificultades una vez vencidas, se convierten en grandes y enriquecedoras vivencias.

Ser **Scout** es estar dispuesto a avanzar siempre hacia adelante; a superarte cada día un poco más y a mejorar el mundo que te rodea.

En otras palabras, este es tu manual de progreso, o de adelanto.

No hemos querido brindarte una serie de pruebas enlistadas y obligadas a cumplir; las pruebas que te sugerimos en las tres sendas son lo indispensable que sabemos tú como Scout, puedes superar.

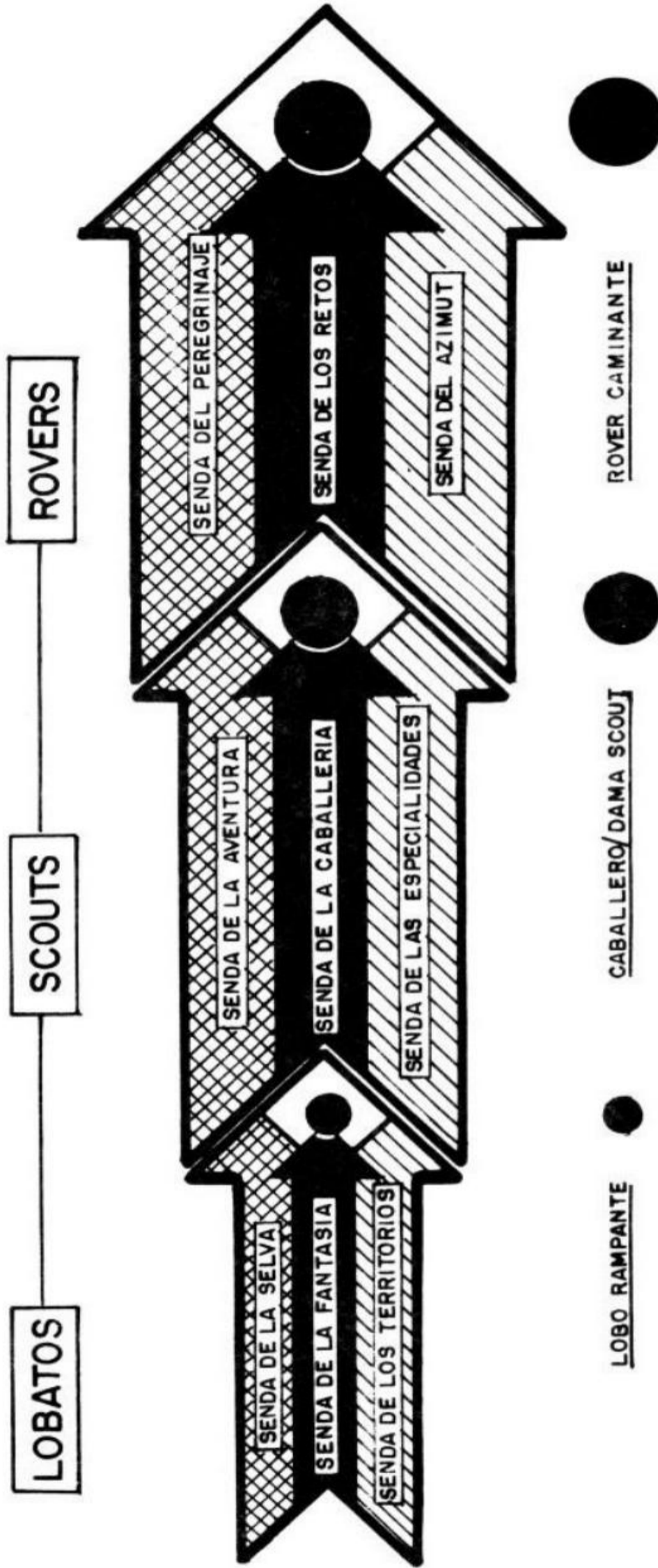
Este camino no es difícil de recorrer si para ello pones todo tu empeño y tu entusiasmo al enfrentar cada prueba, como lo hicieron los **"Caballeros"** de antaño, los cuales, también igual que nosotros se basaron en su Ley para lograr sus proezas.

El Plan Integral de Adelanto lo podemos resumir en la Gráfica No. 1.

Comprenderás que para vivir una **aventura Scout**, primero tienes que **ser Scout**; de ahí que tu primer paso será eso. Esto lo lograrás cumpliendo con la etapa de PIETIERNO, que será tu punto de partida antes de decidirte a formular tu PROMESA SCOUT ante tus compañeros de tropa y a ser un buen Scout.

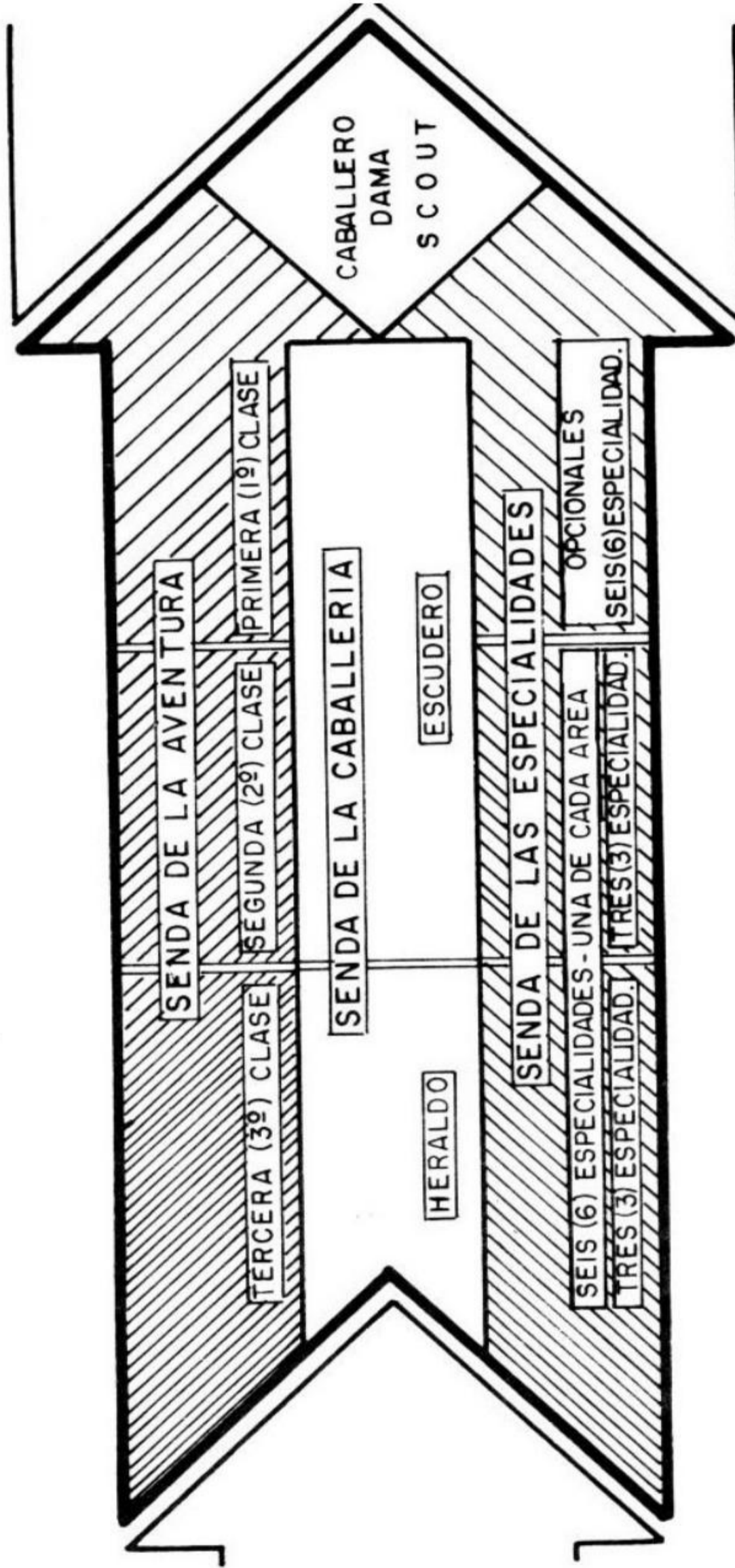
Después de haber hecho dicha PROMESA, las opciones para continuar tu adelanto se multiplican. Encontrarás **tres sendas** que podrás desarrollar simultáneamente. Ver gráfica No. 2.

PLAN INTEGRAL DE ADELANTO



PLAN INTEGRAL DE ADELANTO SCOUTS

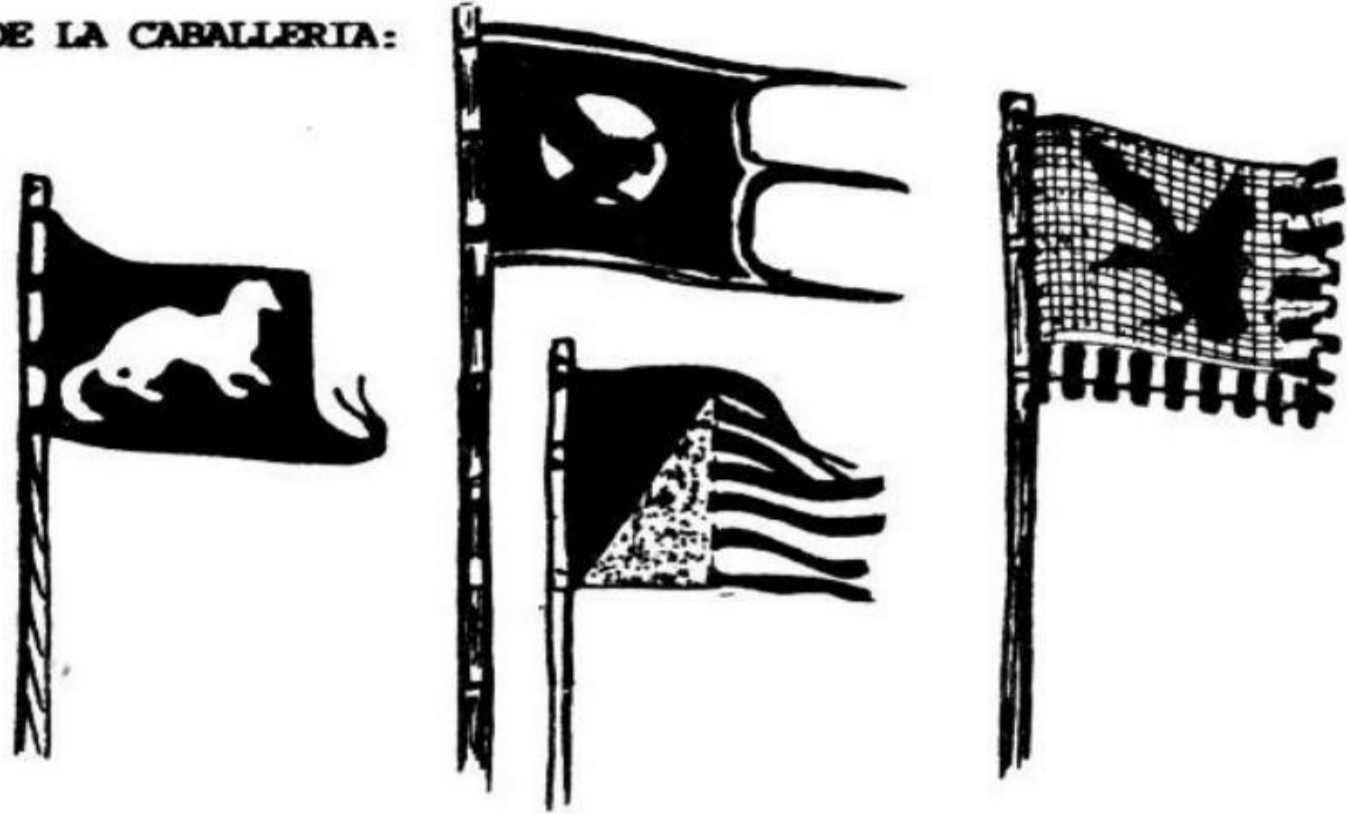
10



AREAS DE ESPECIALIDAD

- APTITUDES FISICAS
- RECURSOS NATURALES
- SERVICIO
- ARTE Y CULTURA
- SOCIAL
- TECNOLOGIA Y CIENCIA

GRAFICA Nº 2

SENDA DE LA CABALLERIA:

Donde tendrás la **oportunidad de ubicarte en el Escultismo** y de enfrentar desafíos que te ayuden en tu desarrollo personal, cívico, religioso y comunitario.

SENDA DE LA AVENTURA:

Encontrarás la **gran oportunidad de convivir armoniosamente con la naturaleza** así como las satisfacciones que nos brinda cuando la conocemos realmente.

SENDA DE LAS ESPECIALIDADES:

Te ofrece la opción de **desarrollar tus aficiones intensamente** y de **servir a tu comunidad** a través de servicios que tú definirás.

Después de superar estas **sendas**, con esfuerzo llegarás a obtener tu insignia de "CABALLERO O DAMA SCOUT" que es el máximo adelanto en la Tropa y para obtenerla deberás tener una conjugación de las **tres sendas**, así:

Ser PRIMERA CLASE (Senda de la Aventura).

Ser ESCUDERO (Senda de la Caballería).

Tener MÍNIMO 12 ESPECIALIDADES (Senda de las Especialidades).

También llegará el momento en que tendrás que **buscar nuevos retos** y querrás pasar al CLAN ROVER. Pero siendo todavía Scout, empezarás a conocer sobre él en la SENDA PARA SER ROVER.

Esta **vida de aventura** que te presentamos, **será tan apasionante y divertida como tú lo decidas**; de todas maneras vas a encontrar muchas ayudas de tus compañeros de patrulla, de tus jefes...; también todos esperamos tu ayuda.

Para conseguir la insignia de HERALDO deberás ser mínimo:

Scout de TERCERA CLASE y poseer MINIMO TRES ESPECIALIDADES de diferente área.

Para ser ESCUDERO deberás ser mínimo:

Scout de SEGUNDA CLASE y poseer MINIMO SEIS ESPECIALIDADES, todas ellas de diferente área, y entre ellas **una deberá ser obligatoriamente la de primeros auxilios.**

Animo y muy buena suerte.

JAVIER GONZALO PEREZ MUNERA
Castor Laborioso
Comisionado Nacional de Scouts

P I E T I E R N O

TU, SCOUT

Actualmente, eres un **muchacho de América**. Dentro de muy poco **serás un hombre de América**. Es importante para América, para tu país y para ti mismo, que llegues a **ser un ciudadano** de buen carácter, físicamente fuerte, mentalmente alerta y moralmente recto.

El **Escultismo** te **ayudará a ser ese tipo de ciudadano**. Pero también, al mismo tiempo, el Escultismo te proporcionará amistad y diversión.

¡ Si, es divertido ser Scout !. Es divertido salir con tus amigos de excursión y campamentos,... nadar, bucear, remar una canoa, usar un cuchillo... seguir las huellas que hay en los bosques... cuidar y disfrutar la naturaleza... dirigir los ojos hacia el cielo... elevar la mirada en los rescoldos de un fuego de campamento y soñar en las maravillas que la vida tiene reservadas para ti...



Si vienes de la Manada, no tendrás que pasar estas pruebas, pues en tu etapa de **Lobo Solitario**, ya nos conoces muy bien.

Inicia pues **cualquiera** de las sendas anotadas anteriormente.

Para tí, que encontraste la oportunidad de ser **Scout** sin haber vivido la etapa de **Lobato** te presentamos esta serie de pruebas que no te tomarán gran tiempo, pero si te traerán cantidad de amigos dispuestos a ayudarte y muchos triunfos y alegrías.

El Movimiento Scout es la organización voluntaria juvenil uniformada, más grande del mundo.

Apenas termines estas pruebas y hagas tu **PROMESA SCOUT**, como **símbolo de compromiso**, te unes a una hermandad mundial que cuenta con cerca de veinte millones de miembros, en más de 160 países y territorios alrededor del mundo.

Dentro de unos cuantos años serás un hombre, y todo buen hombre quiere hacer el bien.

Las habilidades y conocimientos que aprendas te servirán de mucho, así como tu entusiasmo e iniciativa. Pero una de las cosas más importantes será, tu **habilidad** para trabajar con otras gentes.

En el Escultismo tienes una magnífica oportunidad de aprender a trabajar en equipo a medida que transcurra tu vida en la Tropa, ya que tu **aventura la vivirás** con otros muchachos y juntos formarán una **PATRULLA SCOUT**.

En esta patrulla existe alguno con más experiencia que los demás y es el **Guía de Patrulla**. Tu tendrás en tu **GUIA DE PATRULLA** a un jefe y a un hermano.

Además tu patrulla no estará sola, pues habra otras patrullas con las que podrás compartir y convivir para integrar una **TROPA SCOUT**.

PRUEBAS DE PIETIERNO

EN LA INMENSIDAD DEL AIRE LIBRE

Cuando tu eres Scout, los bosques y praderas, los rios y los lagos son tus lugares de juego. Te sientes como en tu casa en la inmensidad del aire libre, que Dios ha puesto ahí para ti. Aprender a distinguir cada sonido, a observar cada huella. Dominas el arte de caminar en los bosques sin producir el menor ruido, o de acechar a un venado sin que este lo note, o hacer que un pájaro se aproxime a donde estás, por saber imitar su reclamo.

Aprendes a encontrar tu camino mediante un mapa y una brújula, a cocinar tus alimentos cuando tienes hambre, a darte un chapuzón cuando tienes calor, a preparar tu cama confortablemente, bien sea en una tienda de campaña o bajo las estrellas.

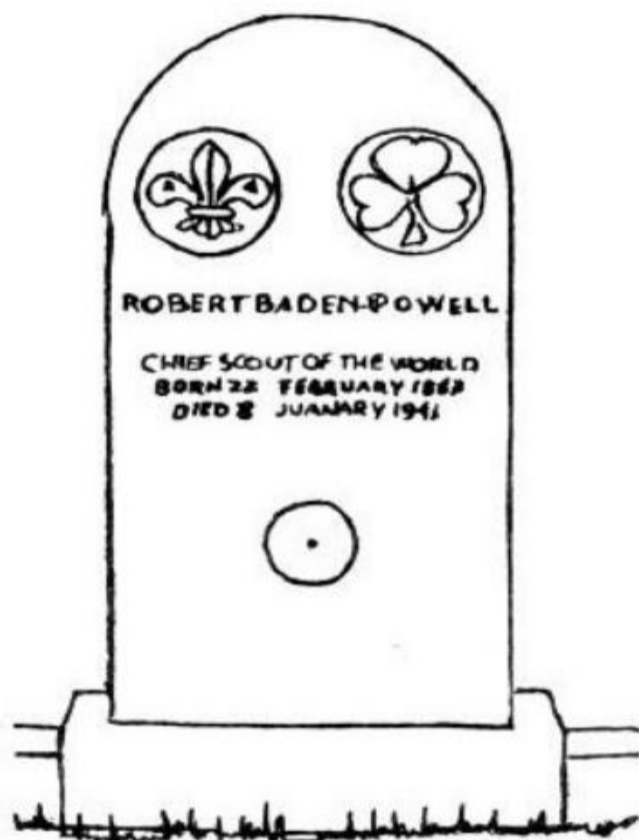
Te transformas en un verdadero hombre de los bosques.



Es importante explorar en el origen de las cosas, además de esta forma somos capaces de darle a cada una su verdadero valor. Por eso es necesario que conozcas más sobre nuestro Movimiento para que te identifiques más con él.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Ahora tienes que saber quién fué nuestro fundador, el por qué del Escultismo, sus ideales, su historia y sus fines. Utiliza la biblioteca del grupo, consulta con tu guía, con tus compañeros o con alguno de tus jefes.



Como por algún motivo no tuviste la grandiosa oportunidad de ser lobato no debes desconocer qué hacen nuestros hermanos menores.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Comunícate con Akela o con alguno de los dirigentes de la Manada para que te explique todo lo referente al trabajo que realizan los lobatos. Cuando estés seguro de saber realiza un trabajo escrito sobre la Manada y preséntaselo a tu guía de patrulla.

Para tener este manual tuviste que haber vivido varios pasos, entre ellos, involucrarte en una PATRULLA SCOUT.

Cada una de ellas tiene una **organización completa**; cuentan con un guía, un subguía, y otros Scouts que cumplen con funciones específicas como pueden ser, enfermero (a), intendente, secretario (a), guardián de leyendas, etc.

Pero lo más importante es que **cuentan con vida propia**: cada una de ellas tiene un nombre, lema, banderín, grito, tradiciones, etc.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Conoce todas esas características en tu patrulla y una vez lo hayas hecho, toma una responsabilidad en ella, asumiendo un cargo específico. De esta manera empiezas a colaborar en la buena marcha de tu patrulla.

La oración es fundamental en la vida de un muchacho (a) Scout, ya que nos recuerda el **compromiso que tenemos con Dios**, al que debemos agradecerle la creación de la naturaleza tan maravillosa que disfrutamos.

ORACION SCOUT

SEÑOR:

Enseñame a ser generoso

A servirte como lo mereces

A dar sin medida

A combatir sin temor a las heridas

A trabajar sin descanso y

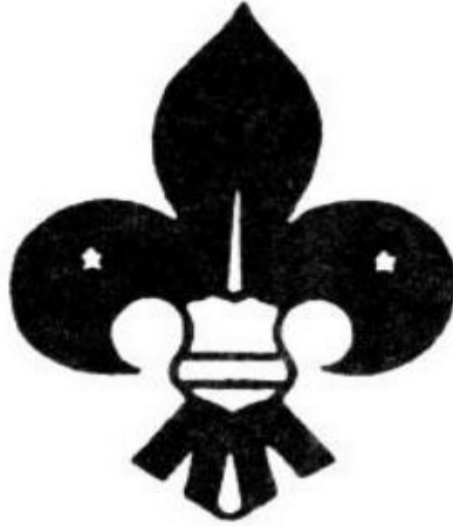
A sacrificarme sin esperar más recompensa

Que saber que hago tu santa voluntad. Amén!.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Analiza el contenido de la oración con algún ministro de tu religión y dialoga con uno de tus jefes sobre las conclusiones de tu entrevista.

En todos los países del mundo donde hay Scouts se ha adoptado la **Flor de Lis**, como insignia representativa del Movimiento, diferenciándose únicamente en el diseño.



FLOR DE LIS NACIONAL

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Investiga el significado de cada una de las partes de la Flor de Lis, lo mismo que su historia.



FLOR DE LIS MUNDIAL

Todo miembro de la hermandad mundial de los Scouts tiene la característica de tener una **norma de vida**, enmarcada por diez preceptos que en conjunto forman lo que conocemos como **LEY SCOUT**.

LEY SCOUT

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
2. El Scout es leal.
3. El Scout es útil y ayuda a los demás, sin esperar recompensa.
4. El Scout es amigo de todos y hermano de cualquier Scout, sin distinción de credo, raza, nacionalidad y clase social.
5. El Scout es cortés y respeta las convicciones de los demás.
6. El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios y procura su conservación y su progreso.
7. El Scout es obediente, responsable y ordenado.
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 pensamiento, palabras y acciones.

Como verás esta Ley, primero, hace que pongas en prueba **tu honor** que es lo más valioso que tiene todo ser humano, y segundo, nos dice que **el Scout es...** y no que debe ser.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Por lo anterior, te corresponde a ti decidir ¿Te quieres convertir en todo (a) un (a) Scout bajo los lineamientos de la Ley Scout?. Si tu respuesta es no, te deseamos mucha suerte en tus

otras actividades pues este juego llamado Escultismo no es para tí. Si tu respuesta es si, adelante, sabemos que lo harás muy bien.

Los antiguos jóvenes atenienses, al cumplir los 17 años de edad, hacían una promesa por la que juraban ser leales y útiles a su ciudad y procurar embellecerla y mejorarla; esto era la norma que conducía a la buena ciudadanía.

Los Scouts hacen **voluntariamente** una PROMESA que encierra ideales más elevados, transformándolos de muchachos corrientes, en ciudadanos útiles que la Patria necesita.

PROMESA SCOUT

Por mi honor y con la gracia de Dios, prometo hacer todo cuanto de mi dependa para:

Cumplir mis deberes para con Dios y con la Patria; ayudar a mi prójimo en toda circunstancia y, cumplir fielmente la Ley Scout.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Analiza la Promesa y Ley Scout; has un compromiso por escrito de los aspectos que vas a mejorar para ser un buen Scout y preséntalo a la CORTE DE HONOR.

La **Corte de Honor** es la máxima autoridad en la Tropa. Está integrada por el **Jefe de Tropa**, los **Subjefes**, los **Guías** y los **Subguías de Patrulla**.

De la **Corte de Honor** depende la vida de la Tropa, ya que en ella se toman las decisiones más importantes.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Hazte invitar a una reunión de la Corte de Honor por medio de una carta que envíes al Presidente de la misma; en ella serás un invitado muy especial. Toma atenta nota de cómo funciona.

Los Scouts además de la "**Ley y la Promesa**" tenemos un **lema**, unas **virtudes**, unos **principios** y una **divisa**, que deberás tener **presente en tu vida diaria**.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Investiga cuáles son y colócalos al frente:

LEMA:

VIRTUDES:

PRINCIPIOS:

DIVISA:

Después muéstraselos a tu guía de patrulla, y explícale cada uno de ellos.

Ya estás próximo a ser un **Scout**, y por lo tanto deberás tener tu **uniforme** para la ceremonia. Tu uniforme **es parte de la emoción de ser Scout**. En el momento en que te lo pones, te sientes listo para ir de excursión o acampar o participar de otras actividades vigorosas del Escultismo.

Cada Scout en cada país, porta el mismo uniforme. Es una muestra de democracia y un emblema de servicio. La elegancia del mismo y la corrección en los detalles puede parecer un asunto trivial pero tiene su valor en el desarrollo de la dignidad, y contribuye inmensamente a la buena reputación del Escultismo en el impacto a la Comunidad. Es muy importante saber portarlo correctamente.

En el uniforme portamos diferentes insignias que pueden ser de identificación, de cargo, de compromiso, de adelanto, etc.



FIRMA: **CARGO:** **FECHA:**

Debes conocer el significado de las insignias que portarás al hacer tu Promesa. Investiga a fondo el significado de la Pañoleta de tu Grupo.

No se puede ser espectador de la aventura de ser Scout. La aventura se vive.

FIRMA: **CARGO:** **FECHA:**

Por lo tanto deberás haber participado de 4 actividades de la Tropa, de las cuales, una deberá ser campamento y otra actividad del grupo completo.

El día de TU CEREMONIA, tanto tu como tus compañeros (as), deberán saludar.



FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Por lo tanto, investiga el significado de la Señal Scout, el Saludo completo y el medio Saludo. También averigua la historia del Saludo de la Mano Izquierda.

Los Scouts tenemos una cierta cantidad de **señales con los brazos** que pueden ser interpretados por los que saben su significado; esto es muy útil para evitar ruidos innecesarios que se ocasionan con las voces de mando o los silbatos.

ATENCIÓN



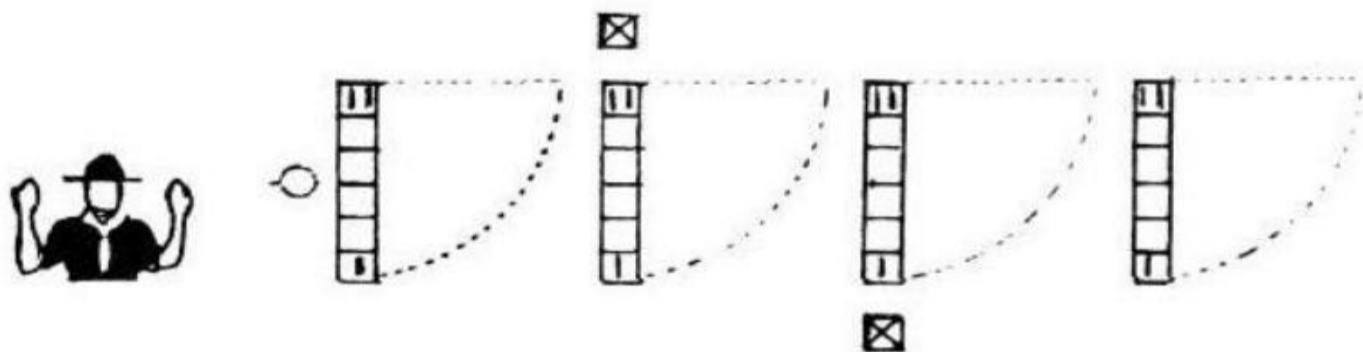
MARCHEN

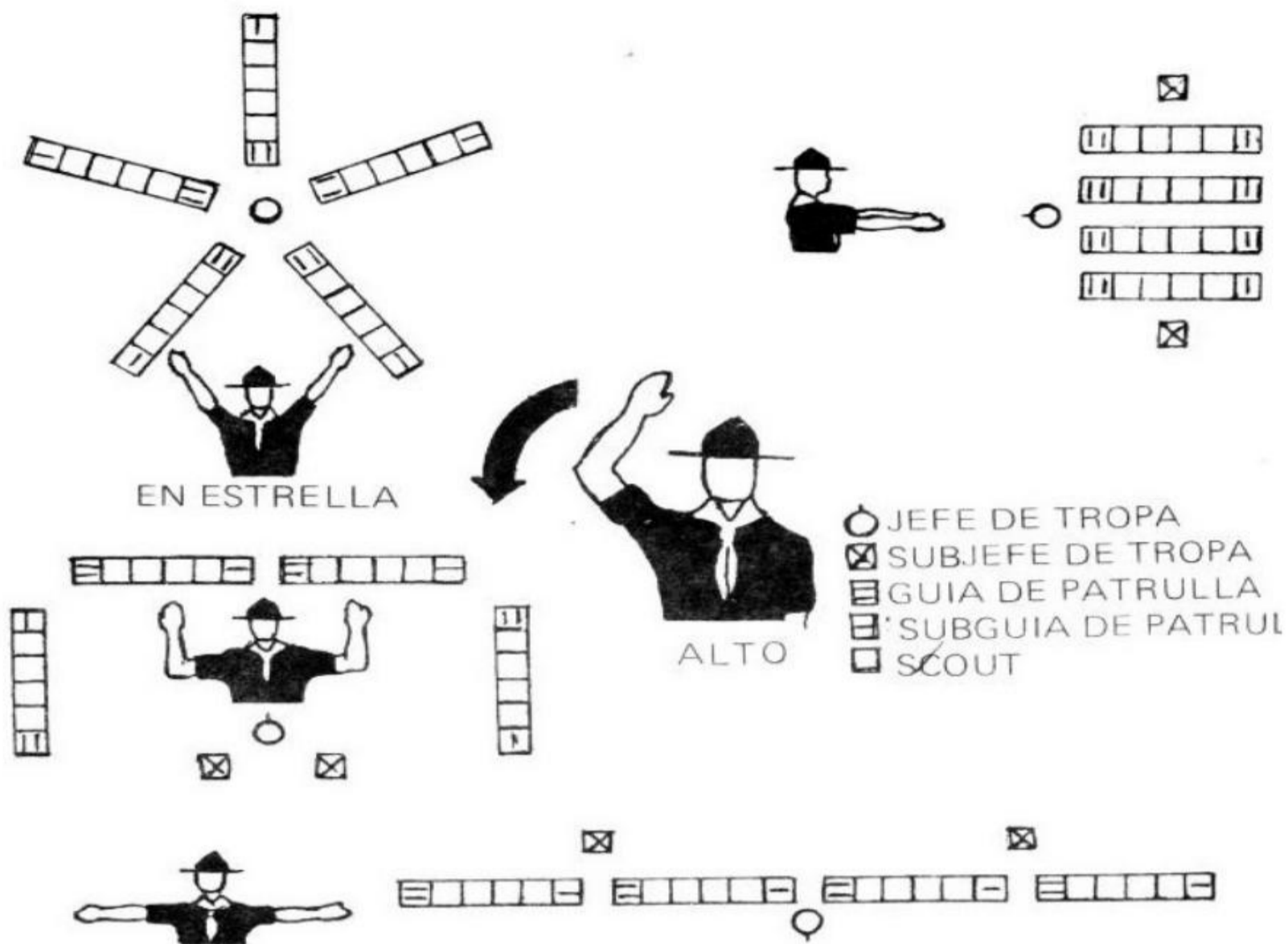


EN DESCANSO



EN SEMICIRCULO





FIRMA: _____ **CARGO:** _____ **FECHA:** _____

Por lo tanto, debes conocer perfectamente las señales de brazo para las siguientes formaciones:

DESCANSO - ATENCION - EN LINEA - COLUMNA ABIERTA Y CERRADA - EN FILAS - EN RECTANGULO - EN SEMICIRCULO - EN HERRADURA - ROMPAN FILAS.

Prácticalas con otro Scout de tu patrulla y luego demuéstrale a tu guía de patrulla que las conoces.

FIRMA: _____ **CARGO:** _____ **FECHA:** _____

También tenemos señales de pito.
Averígalas y colócalas al frente:

SEÑAL	SIMBOLO	CODIGO MORSE
ATENCION FIRMES -----	-----	
AUXILIO-SOCORRO -----	-----	S.O.S.
ALTO -----	-----	
MARCHEN -----	-----	
PELIGRO -----	-----	S
ENTENDIDO -----	-----	
REUNION GENERAL -----	-----	
REUNION DE GUIAS -----	..._	

Demuestra prácticamente a tu guía tu conocimiento.

Al haber realizado estas pruebas, habla con tu guía de patrulla, quien solicitará a la CORTE DE HONOR tu investidura.

De un momento a otro serás un SCOUT, "felicitaciones".

CEREMONIAL DE INVESTIDURA SCOUT



El ceremonial para investir al aspirante, una vez que hayas pasado satisfactoriamente tus Pruebas de Ingreso, y que tengas tu credencial Scout expedida por la Oficina Nacional, se efectúa de la siguiente manera:

Las patrullas que integran la Tropa hacen la formación de "herradura". Si la ceremonia tiene lugar en campo abierto, se puede colocar en el centro de la herradura un asta con la Bandera Nacional.

El Jefe de Tropa y el Subjefe, (llevando la boina, la pañoleta y el bordón) se colocan en la boca de la herradura, frente a la Tropa.

El Guía te llevará ante el Jefe de Tropa, lo saluda y regresa a ocupar su lugar anterior. El Jefe de Tropa te dirá:

"Entiendo que quieres ser Scout", a lo que tú contestarás: "Si, lo deseo".

El Jefe de Tropa te preguntará: "¿Sabes lo que significa tu honor?", respondiendo: "Si, significa que soy digno de que se confíe en mi lealtad y honradez".

El Jefe de Tropa te dice: "¿Conoces la Ley Scout?", a lo que añadirás: "Si, la conozco".

Entonces el Jefe de Tropa te pregunta: ¿Puedo confiar por tu honor en que harás cuanto de ti dependa para:

Cumplir tus deberes para con Dios y la Patria.
Ayudar a tu prójimo en toda circunstancia. Y obedecer la Ley Scout?"

Entonces hace la Señal Scout, así como toda la Tropa, mientras respondes a la pregunta diciendo los términos de la Promesa.

El Jefe de Tropa agrega: "confío que por tu honor guardarás esta Promesa, y tengo el placer de darte la bienvenida a la gran Hermandad Mundial de los Scouts", estrecha tu mano izquier-

da y te colocará en el Uniforme la Insignia Scout de tela. El Subjefe te pone la boina, y te entregará el Bordón. Es privilegio del Jefe de Grupo entregar la Pañoleta. En caso de no asistir el Jefe de Grupo, delegará la imposición de la Pañoleta.

Entonces das media vuelta y saludas a la Tropa; ésta responderá el saludo.

El Jefe de Tropa da la voz de mando: "A su Patrulla..." Y el Guía marcha contigo al puesto ocupado anteriormente.

En este punto, el Jefe de Tropa o alguno de los invitados puede decir algunas palabras alusivas al acto, mientras los Scouts escuchan en posición de descanso.

Una vez realizada la ceremonia, tendrás que ingresar oficialmente a la patrulla.

La dirección de la patrulla está a cargo del **Guía de Patrulla**, pero las decisiones importantes son tomadas por el **"Consejo de Patrulla"**. Dicho consejo lo forman todos los **Scouts investidos** y es **presidido por el guía de patrulla**.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Por lo tanto deberás hacer tu PROMESA DE PATRULLA ante el guía y delante de tus compañeros de patrulla.

PROMETO OBEDECERTE COMO GUIA
 QUERERTE COMO HERMANO MAYOR
 SER LEAL A MI PATRULLA...
 Y NO DESANIMARME JAMAS.

Notarás que la Promesa la haces a la patrulla y al guía de patrulla, por lo que **recuerda renovarla cuando cambie tu patrulla de guía.**

Al concluir la CEREMONIA DE LA PROMESA DE PATRULLA te entregarán las cintas de la misma, que te recordarán el compromiso contraído y sus colores te distinguirán de los Scouts de otras patrullas.

¡ BIENVENIDO (A) !

De aquí en adelante, eres ya un miembro de la Hermandad Mundial del Escultismo y te encuentras en camino, junto con tu patrulla y tu Tropa, de una vida de diversión y aventura al aire libre, de servicio hacia los demás, y de autoadiestramiento para ser el tipo de HOMBRE (MUJER) que debes ser.

En este momento tus opciones en el camino del Escultismo se multiplican.

Encontrarás tres sendas que podrás desarrollar simultáneamente:

LA SENDA DE LA CABALLERIA

LA SENDA DE LA AVENTURA

LA SENDA DE LAS ESPECIALIDADES.

Si has llegado hasta aquí, quiere decir que tu deseo de superación es firme y sabrás entonces aprovechar las SENDAS.

De las tres sendas que tienes a continuación ya conoces sus objetivos principales. Ahora deberás analizarlas a fondo para poder formular tu Plan de adelanto.

Recuerda que puedes recorrer las tres sendas al mismo tiempo, aunque inicies por cualquiera de ellas.

Si realizas un verdadero esfuerzo, te garantizamos un éxito rotundo en las sendas.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Antes de arrancar, deberás leer todo el plan de adelanto, para que así puedas formular tu Plan de Acción Personal, el cual deberás presentar ante alguno de tus jefes.

Ejemplo al final de tu Plan de Adelanto.



SENDA DE LA CABALLERIA



"Antaño, cuando los caballeros eran intrépidos", debe haber sido digno de ver a uno de esos caballeros cubierto de acero, montando valiente caballo de guerra, fuerte para soportar su carga y lleno de fuego para el ataque contra el enemigo, caminando entre la espesura del bosque, brillante su armadura, con su escudo y su lanza, y su penacho flotando al aire. Cerca de él cabalgaba su escudero, un joven ayudante y compañero, que algún día también habría de convertirse en caballero.

Detrás de ellos marchaba su grupo, o patrulla de hombres de armas, robustos, guerreros de corazón, listos para seguir a su caballero a las puertas de la muerte si era necesario. **Eran**



los hombres recios de antaño, que ganaron tantas buenas batallas para su patria, por su decisión y leal devoción a sus caballeros.

En tiempo de paz, cuando no había batallas, **los caballeros cabalgaban diariamente en busca de oportunidades para ejecutar una buena acción con alguien que necesitara de ayuda**, especialmente con las mujeres y los niños que se encontraban en apuro. Cuando se dedicaban a ejecutar estas buenas acciones se les llamaba "caballeros andantes". Los hombres de su patrulla, naturalmente, obraban de acuerdo con su jefe y, por tanto, uno de aquellos hombres de armas, estaba igualmente listo siempre, para ayudar a los que se encontraban en apuros, defendiéndolos con su fuerte brazo.

Los caballeros de antaño eran los guías de patrulla y los hombres de armas, los Scouts.

Vosotros, los **guías de patrulla**, y los **Scouts**, sois, por tanto, muy parecidos a los **caballeros y sus seguidores**, especialmente si conserváis siempre el honor ante vuestros ojos y hacéis cuanto podáis para ayudar a los demás cuando éstos se encuentran en apuros, o solicitan vuestra ayuda. Vuestra divisa es "**Siempre Listos**" para hacer esto y la divisa de los caballeros era parecida "**estad siempre listos**".

La caballería, es decir, la **Orden de Los Caballeros**, nació en Inglaterra hace unos 1.500 años, con el rey Arturo.

A la muerte de su padre el rey Uther Pendragon vivía al lado de su tío y nadie sabía quien era el rey. El mismo no sabía que era hijo del rey muerto.

Más sucedió que se encontró una gran loza en el cementerio, en la cual estaba clavada una espada y que tenía la siguiente inscripción:

"Quien quiera que arranque esta espada será el rey de Inglaterra". A todos los principales Lords se les dió la oportunidad de tratar de sacarla, pero ninguno pudo siquiera moverla.

Ese día, había un torneo en el cual debía pelear el primo de Arturo; pero sucedió que al llegar éste al lugar señalado, se dió cuenta que había olvidado su espada y envió a Arturo a buscarla. Este no pudo encontrarla, pero recordando aquella espada que había en el cementerio, fué en busca de ella y la arrancó con toda facilidad. Después de los deportes, la volvió a su lugar en la loza y todos ensayaron el arrancarla, pero no pudieron moverla, sin embargo, cuando llegó su turno a Arturo, pudo arrancarla fácilmente, por lo que fué proclamado rey.

Después reunió a su grupo de caballeros y solía sentarse con ellos alrededor de una gran mesa redonda por lo que se les llamó los **"Caballeros de la Mesa Redonda"**.

Con estas palabras de Baden Powell nos podemos dar cuenta, que **no hay mucha diferencia entre los caballeros de antaño y los Scouts.**

Esta **Senda de la Caballería** te llevará por un camino nuevo, lleno de vivencia, pleno de aventura, descubrimientos y desafíos, donde tu participación crecerá para poder encontrar caminos que te lleven al mundo y que concluyan en tí.

Es ahora en esta senda, cuando tendrás una vivencia día a día, hora tras hora, de tu **Promesa** y tu **Ley** aplicadas.

La **Senda de la Caballería** se divide en tres etapas:

HERALDO, ESCUDERO, Y CABALLERO O DAMA SCOUT.





Los **Caballeros** tenían por Patrón a **San Jorge**, porque éste era el único Santo a caballo. Es el Santo Patrón de la caballería y el Santo Patrono de Inglaterra.

También es el **Santo Patrono Universal de los Scouts**, por tanto, todos nosotros debemos conocer su historia.

..." En cierta ocasión, fué a una ciudad llamada **Salem**, cerca de la cual había un dragón, que tenía que ser alimentado diariamente con un ciudadano escogido en suerte.

El día que **San Jorge** llegó allá, la suerte había recaído sobre la hija del rey, **Cleolinda**. **San Jorge** resolvió, que aquella doncella no debía morir y fué en busca del dragón, que vivía en un pantano vecino y lo mató.

San Jorge es el hombre que deben seguir los Scouts.

Cuando se le presentaba una dificultad o un peligro por grande que pareciera -aún en forma de un dragón- ni lo esquivaba, ni lo temía; sino que le hacía frente con todas sus fuerzas y las de su caballo. Aún cuando armado inadecuadamente, pues sólo contaba con una lanza, se arrojó sobre el dragón e hizo cuanto pudo, venciendo la dificultad que nadie se había atrevido a arrostrar".

De esta manera exactamente es como los Scouts deben enfrentarse a las dificultades y a los peligros, sin tomar en consideración lo grandes y terroríficos que puedan aparecer, o lo mal equipados que se encuentren para hacerles frente. Deberán arrostrarlos valientes y confiados, usando de todas sus fuerzas para vencerlos y las probabilidades son que saldrán victoriosos.

San Jorge se celebra el día 23 de Abril. En ese día todo buen Scout se compromete especialmente a meditar acerca de la **Promesa** y de la **Ley Scout** (documentarse en la Fogata No. 20 - Escultismo para Muchachos de Baden Powell).



PRUEBAS PARA SER HERALDO

EL CODIGO DE LOS CABALLEROS

La Ley de los caballeros era esta:

- * Estad siempre listos, con vuestra armadura puesta, excepto durante el descanso de la noche.
- * En cualquier cosa que trabajéis, tratad de ganar honor y fama de honestidad.
- * Defended al pobre.
- * No hagáis nada que ofenda o hiera a alguien.
- * Estad preparados para pelear en defensa de vuestra patria.
- * Jamás faltéis a vuestra palabra.
- * Defended el honor de vuestra patria con vuestra vida.
- * Es mejor morir con honor, que vivir con verguenza.

La Caballería requería que la juventud se adiestrara en oficios laboriosos y humildes, con alegría y gracia, y ejecutara buenas acciones para los demás.

Estas eran las reglas principales de los antiguos caballeros y de las cuales se deriva actualmente la **Ley Scout**.

Un Caballero o un Scout es siempre un Caballero.



en el camino para ser un HERALDO te identificarás realmente como eres, conociéndote como siempre lo has querido hacer.

Seguramente te preguntarás ¿Cómo lo voy a hacer?.

Pues bien... aquí los desafíos son grandes y están comprendidos en cinco (5) puntos, tanto para ser HERALDO como ESCUDERO.

Como podrás darte cuenta más adelante, no son una serie de pruebas a pasar, sino que son **compromisos muy serios**, en los que demostrarás que eres un Scout, no solo en las reuniones y actividades, sino en **todos los momentos de tu vida**.

Los cinco puntos son:

1. **Tu desarrollo personal.**
2. **Tu desarrollo religioso.**
3. **Tu desarrollo cívico.**
4. **Tu desarrollo en la comunidad.**
5. **Tu desarrollo en el Escultismo.**

TU DESARROLLO PERSONAL:

Muy probablemente sea éste el desarrollo más difícil, pues implica una conjunción particular de los otros cuatro y lo catalogamos como el más importante, porque eres tú como persona. Debes estar dispuesto a un real autoexamen, a una autoevaluación, logrando cada día más a partir de lo que eres. Tendrás entonces que abarcar todo cuanto te rodea.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Prepara una lista de todas las labores que a tu criterio debas realizar como ayuda a tu casa y en esa lista, anota la fecha que darás cumplimiento al cien por ciento (100%) de esas labores. Entrega una copia de dicha lista a tu jefe de tropa para que juntos la vayan actualizando.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Analiza tu actitud hacia tus padres, hermanos, familiares y amigos, y escribe cuáles han sido tus actitudes buenas y malas para con ellos. Comenta con tu jefe de tropa lo que hayas escrito, y el resultado de tu análisis.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Analiza también tu forma de vestir, y en general tu apariencia y aseo personal y tus actitudes como mujer u hombre; pon por escrito todo aquello que consideres negativo y positivo de este aspecto.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Deberás presentar un trabajo especializado acerca del por qué el cigarrillo, el alcohol y las drogas alucinógenas son nocivas para la salud.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Es imposible concebir que dentro de tu tropa tengas un enemigo, pero sí tendrás alguien con el cual casi no te comunicas. Deberás tener una charla con él y escribirás las conclusiones a las que llegaron para ser cada día más amigos.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Busca uno o varios artículos de la Ley Scout que más dificultad encuentres en su cumplimiento y estudia las causas que lo provocan. Luego dialoga tus conclusiones con el Capellán o con algún Scouter de tu tropa.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Deberás explicar a alguno de tus jefes el significado de las siguientes palabras:

HONOR, HUMILDAD, VALOR, AMISTAD, OBEDIENCIA, FORTALEZA, ALEGRIA, DISCIPLINA, HONRADEZ, DEBER, LEALTAD, CORTESIA, GENEROSIDAD, DESINTERES, AMOR Y RESPETO.

Te puedes documentar leyendo las Fogatas No. 20 y 21 de Escultismo para Muchachos.

Recuerda que Baden Powell pensó en crear "**agentes de cambio**" y tu puedes serlo siempre que partas de la base que para hacerlo, **primero tienes que conocerte a tí mismo.**

TU DESARROLLO RELIGIOSO:

Tu religión. Es ahora cuando debes conocerla, adentrarse en ella para saber cuáles son tus deberes para con Dios. Tus dirigentes te ayudarán a encontrar personas que te ofrezcan una clara orientación. **Fortalece tu fé y espíritu.** Recuerda que es imposible trazar una meta parcial si no contamos con otra definitiva que dirija nuestras vidas.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Dialoga con un ministro de tu religión de manera que, como resultado de dicha plática, elabores un pequeño trabajo sobre los principios y la estructura de tu religión, y sobre los deberes y la participación de las personas que pertenecen a ella.

Presenta este trabajo a tus jefes y coméntalo.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Una vez que hayas comprendido los principios de tu religión y tus deberes para con ella, escribe la forma que tu has vivido esos principios y la forma en que tu has cumplido los deberes

que tu religión te impone.

Comenta con tus jefes el escrito que hayas preparado.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Analiza tu participación como miembro de tu comunidad religiosa y escribe también lo bueno y lo malo que has hecho al respecto. Presenta y comenta este escrito con tu jefe de tropa.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Dale a conocer a tus jefes lo que significa para tí el sexto punto de la Ley Scout.

TU DESARROLLO CIVICO:

Amar a la patria es más que navegar por sus ríos y mares azules, más que caminar por sus montañas y verdes valles; **es observar el cielo que te vió nacer, la tierra que te sostiene y la historia que te dió vida.**

La patria eres tu, junto con cada colombiano, con todas sus instituciones y símbolos; juntos formamos una gran familia. Piensa que es el momento de conocerla.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Efectúa una investigación sobre alguna cultura indígena del

país, o sobre alguna etapa de la historia de Colombia (descubrimiento, conquista, colonia, república) y deberás exponerla en una reunión de tropa, auxiliándote de todos los medios que consideres convenientes (audiovisual, acetatos, películas, rotafolio, etc.).

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

En alguna reunión de Corte de Honor, a la cual deberás hacerte invitar, harás una presentación de todos los aspectos que consideres importantes (culturales, turísticos, socio-económicos, geográficos, demográficos, etc.) de algún departamento, intendencia o comisaría de Colombia.

La patria conjuga un **elemento humano** que es la NACIÓN; un **elemento material** que es el PAÍS; un **sentimiento** que es el respeto a los SIMBOLOS, y una **voluntad dispuesta siempre a defenderla**.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Seguramente en tu escuela o colegio, o quizás también por intermedio de tus padres, hayas conocido gran parte de la historia de nuestro país. Para amar a un país hay que conocerlo. Como Scout debes conocer cómo y bajo qué circunstancias se logró nuestra independencia, conocer sus símbolos (la bandera, el escudo, su himno) y sus debidas historias. Sostén una conversación con tu jefe de tropa o quien él designe sobre estos aspectos. Dicha persona decidirá qué tanto conoces de nuestra patria, pero sobre todo qué **SENTIMIENTO** tienes hacia ella y qué **VOLUNTAD** tienes de defenderla.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
--------	--------	--------

Deberás presentar un trabajo sustentado con un diálogo con alguno de tus jefes sobre cómo están divididos los tres poderes en Colombia.

Muchos hombres ilustres de América, defendieron la DEMOCRACIA.

"El gobierno ha de nacer del país. El espíritu del gobierno ha de ser el del país".

JOSE MARTI.

"La democracia es el destino de la humanidad futura; la libertad su indestructible arma; la perfección posible, el fin donde se dirige".

BENITO JUAREZ.

"Sacrificaría mil veces mi vida por sostener la democracia".

JOSE DE SAN MARTIN.

"Solo la democracia garantiza la libertad".

SIMON BOLIVAR.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
--------	--------	--------

Después de identificar a dichos personajes y poder hablar de ellos, deberás realizar un diálogo con alguno de tus jefes sobre lo que significa para tí la DEMOCRACIA, y en qué momento la has vivido dentro del Movimiento Scout.

Son numerosas las instituciones que existen en la sociedad: las económicas, las de justicia, las religiosas, las militares, las de salud, las juveniles, etc. etc.

En el mundo existen organizaciones muy importantes: la ONU, la OEA, la UNICEF, la UNESCO, la FAO, la OMS.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Deberás explicar qué significa cada sigla, y qué labores realiza cada una. Te anticipo que la ONU ha formulado la "Declaración Universal de los Derechos Humanos". Deberás poder demostrar a alguno de tus jefes que la has leído.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Analiza tus actitudes cívicas actuales (limpieza en las calles, cuidado de señales, ahorros de energía, gas, agua, etc.) y presenta y comenta a tus jefes el resultado de tu análisis.

TU DESARROLLO EN LA COMUNIDAD:

Tu desarrollo en la comunidad debe marcar tu capacidad de relación con tu familia, tus amigos, tu escuela, tu trabajo y todos los que la constituyen.

Conócela y entiende la problemática de tu comunidad; sus necesidades y su desarrollo. Define tu situación en la comunidad a la que perteneces y las posibilidades que tienes de hacer algo para ella, contemplando tu preparación para dar lo más posible.

De las 17 pruebas que te enumeramos a continuación, deberás elegir **mínimo ocho**, y **dos más** serán elegidas por tu jefe de tropa, para un total de diez como requisito **mínimo**.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
FIRMA:	CARGO:	FECHA:
FIRMA:	CARGO:	FECHA:

1. Conversa con tus padres acerca de los peligros de la contaminación ambiental, cuando ellos consideren que estás consciente de la situación, firmarán tu prueba.
2. Deberás hacer una relación de agentes de contaminación ambiental de tu barrio y conversar con una persona entendida (ecologista, profesor, conservacionista, etc.), para que revise tu trabajo.
3. Entrevista a quince personas de igual número de hogares del barrio y pregúntales su nombre y ocupación, para elaborar una hoja informativa (boletín) que será distribuida a las mismas familias entrevistadas con el propósito de fortalecer la integración de la comunidad.
4. Explica a otros Scouts o muchachos los riesgos que causan la mala eliminación de la basura, para la salud.
5. Elabora un detector de contaminación del aire y demuestra su uso en una reunión de tropa.
6. Deberás saber utilizar la guía de tu ciudad, o la guía de teléfonos para orientarte desde el área en que resides. Deberás conocer los nombres de las calles, avenidas o carreteras y la forma de transportarse en los cuatro puntos cardinales de la ciudad.
7. Informar en cuatro reuniones de patrulla, de las buenas acciones que vienes cumpliendo como expresión de la sensibilidad humana y cívica.

8. Invita a un amigo para que participe en una fogata, fiesta u otra actividad de la patrulla o tropa.
 9. Presenta un álbum con cinco recortes de periódicos o revistas que reflejen el espíritu de la Promesa Scout.
 10. Réune con el apoyo de tus padres, los implementos básicos del equipo de seguridad familiar para los casos de emergencia: linterna, catimplora, lápiz, papel, número de teléfonos de familiares y amigos, directorio de puestos de emergencia, botiquín de primeros auxilios, velas, fósforos, etc.
 11. Expondrás en una reunión de patrulla las características e importancia de tres alimentos propios de tu región.
 12. Sabrás diversos métodos de aislamiento de la energía eléctrica (materiales aislantes, vidrio, papel, hule, plástico, etc.).
 13. Explicarás a por lo menos una patrulla de los peligros más significativos de la contaminación ambiental para la ecología de la región.
 14. Harás un mural en tu colegio o escuela (con el debido permiso claro) explicando las causas principales de la polución del aire.
 15. Demostrarás cómo eliminar desperdicios sólidos y líquidos en el campo.
 16. Participarás con la patrulla o tropa en un proyecto de ecología que puede ser: arborización, apicultura, piscicultura, huerta comunitaria.
 17. Participarás en un servicio voluntario de la patrulla, la tropa o fuera de ellos, con una actividad de por lo menos tres horas consecutivas.
-



TU DESARROLLO EN EL ESCULTISMO:

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Deberás saber cuáles son los elementos que conforman el espíritu y las tradiciones de la patrulla.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Conocer la historia de Kim y por lo menos deberás haber pasado a satisfacción cinco juegos de observación.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Deberás firmar tus documentos Scouts con tu firma Scout.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Abrir una cuenta de ahorros, y demostrar su incremento progresivo, por medio de trabajos remunerados que realices.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Para poder pasar esta prueba deberás demostrar tus adelantos en los estudios comparándolo con las dos últimas calificaciones.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Sabrás explicar la organización de la Asociación de Scouts de Colombia, a nivel, Nacional, Regional y Local.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Podrás demostrar que conoces el Programa Nacional, Regional, Local y de Grupo.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Deberás enseñar a un pie tierno una canción Scout que él no conozca.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Podrás decir en cualquier momento, los nombres de las personas que integran las Jefaturas: Nacional, Regional, Local y de Grupo.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Saber el funcionamiento de las Asambleas Scouts en todos los niveles. Te puedes documentar leyendo el título "Asambleas" del P.O.R. de los Scouts de Colombia.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Así como cuando eras un pie tierno, conociste la historia del Escultismo en el mundo, deberás además de contarla de nuevo a un Lobato; investigar la historia del Escultismo en Colombia.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Conocer los eventos: jamboree, camporee, rallies, carnabablas, rovermoot, campregru, foros, cursos a la insignia de madera, (aspectos generales), etc.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Debes demostrar a tus jefes que mantienes correspondencia mínimo con un Scout de tu país y con otro de otra nación.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Debes conocer la letra y música del Himno Scout Nacional.

Ahora ya eres un **HERALDO**, si ya tienes tres (3) especialidades y **Tercera Clase** podrás portar la Insignia que te acredita como tal. El Jefe de Tropa en ceremonia te entregará la mencionada Insignia.



HERALDO



ESCUDERO

El verdadero caballero anteponía su honor a todo, como algo sagrado. Un hombre honorable es siempre digno de confianza; jamás cometerá una acción deshonrosa y siempre merece el respeto de sus prójimos.

La **Lealtad** era una de las virtudes que distinguía a los antiguos caballeros. Eran siempre devotos leales de su rey y de su patria y estaban siempre listos y deseosos de morir en su defensa.

La **Humildad** o el ser humilde, era una de las cosas que practicaban los caballeros. Aún cuando, en general, eran superiores a otras personas en la lucha y en el campo, nunca presumían de ello.

La **Valentía** fué demostrada por los que caballeros que se arrojaban al peligro sin titubear; mientras el cobarde se hacía para atrás. Pocos son los hombres que nacen valientes, pero todos pueden adquirir valor si se lo proponen y, especialmente si se lo proponen cuando jóvenes.

La **Fortaleza** de los caballeros era que nunca se daban por muertos hasta no estarlo de verdad; siempre estaban listos para ver el final de sus aventuras. El hombre debe esperar que, tendrá que trabajar ruidamente antes de obtener éxito.

La **Alegria** era característica de los caballeros y tenían mucho cuidado de no perder la paciencia. Pensaban que perder la paciencia y mostrarse iracundo era señal de malos modales.

La **Cortesía** de los caballeros de antaño, tomaba particular interés en ser atentos, respetuosos y corteses con las mujeres. Y es así como un Scout debe proceder.

La **Religiosidad** era fundamental en los caballeros. Tenían especial cuidado de asistir a los servicios de su religión, esencialmente antes de entrar en combate o de hacer frente a una dificultad seria. Consideraban importante estar siempre prepara-

rados para la muerte. Además de adorar a Dios en la Iglesia, los caballeros le admiraban en sus criaturas, tales como los animales, las plantas y la naturaleza toda.



Lo mismo hacen hoy en día pacíficamente los Scouts.

A donde quiera que van, aman los bosques, las montañas y las praderas y gustan de observar y saber todo lo que se refiere a animales que en ellas habitan, así como a las maravillas de las plantas y las flores.

Primero, **amar y servir a Dios**. Segundo, **Amar y servir al Próximo**. (Fogata No. 21 y 22 - Escultismo para Muchachos de Baden Powell).

PRUEBAS PARA SER ESCUDERO

Los Caballeros de antaño, se llamaban "caballeros hospitalarios" porque sostenían hospitales dedicados al tratamiento de los enfermos, los pobres y los heridos en accidentes o en guerra.

Los caballeros de San Juan de Jerusalén, hace ochocientos años, se dedicaban particularmente a este trabajo.

Lo grande acerca de un caballero era que siempre estaba haciendo alguna **buena acción** en favor de alguien. Tenían la idea de que todos tenemos que morir y que antes hay que hacer algo bueno y hacerlo cuanto antes, ya que nadie sabe cuando va a morir.

Lo mismo es con los Scouts. Alguna buena acción se debe ejecutar todos los días de nuestra vida. El **nudo en nuestra pañoleta** y **en nuestra insignia** son recordatorios para que cumplamos nuestra **buena acción cotidiana**.



Ya en la etapa de Heraldo te conociste plenamente, y es por eso que en esta etapa manejando los mismo cinco desarrollos anteriores, **te unirás a los demás para lograr mayores compromisos.**

TU DESARROLLO PERSONAL:**FIRMA:****CARGO:****FECHA:**

Elabora junto con los miembros de tu familia un plan de trabajo en el que se establezca claramente, cómo mejorarás la participación que hasta ahora has tenido como miembro de tu familia. Entrega copia de este plan a tu jefe de tropa.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Para pasar esta prueba, lo único que deberás demostrar es que has cumplido mínimo el 70% de las actividades que te propusiste realizar como ayuda a tu casa en tu etapa de Heraldo.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

En tu etapa de Heraldo analizaste tus actitudes hacia los demás; ahora es necesario que por escrito, establezcas la forma en que cambiarás lo malo por bueno y la forma en que continuarás manteniendo bueno lo bueno. Comenta con tus jefes el escrito que has elaborado.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Sobre tu forma de vestir, apariencia y aseo personal, escribe las acciones que llevarás a cabo para evitar malos hábitos y para comportarte como lo debe hacer un (a) joven de tu edad. Comenta con tus jefes este escrito.

Piensa que ya no eres un niño (a), pero tampoco crees ser un hombre o una mujer. A veces te parece como si el cuerpo se te escapara, como si no fuera tuyo.

Los cambios que estás experimentando en tu cuerpo te están indicando que estás dejando de ser un niño/a y te estás haciendo un hombre o una mujer en su caso.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Busca en tus padres o en uno de tus jefes orientación a tus dudas en este aspecto. Estudia las diferencias sexuales entre un chico y una chica, y coméntalos con ellos o con el jefe de tu confianza.

Es el momento de empezar a convertirte en un **"agente de cambio"**.

TU DESARROLLO RELIGIOSO:

Ya conoces tu religión, enséñala ahora, síguela viviendo, para que los demás crean en ella al oírte, y lo hagan al verte. **Ayuda a todos los que están alejados de Dios.**

FIRMA: **CARGO:** **FECHA:**

Participarás junto con los demás miembros de tu patrulla en por lo menos dos servicios a tu comunidad religiosa. Estos servicios deberás prestarlos bajo la supervisión del ministro de tu religión.

FIRMA: **CARGO:** **FECHA:**

Desarrolla en forma individual o con tu patrulla por lo menos cinco actividades en la que demuestres la forma práctica en que se puede cumplir con el sexto punto de la Ley Scout. Presenten a la Corte de honor los resultados de estas actividades.

FIRMA: **CARGO:** **FECHA:**

Presenta a tus jefes un escrito que contenga todas las oraciones que se usan en las otras ramas del Movimiento Scout y al menos tres oraciones que se utilizan en forma general.

Complementa este trabajo con una opinión personal sobre el por qué de cada oración y en función de quienes la utilizan.

TU DESARROLLO CIVICO

FIRMA: **CARGO:** **FECHA:**

Expondrás ante la Corte de Honor tu opinión sobre el momento

histórico, cultural, económico, social, demográfico, etc. que está viviendo nuestro país, soportando tu exposición en los antecedentes que dieron origen a la situación que presentarás.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Presentarás a alguno de tus Jefes o a la Corte de Honor, cuál es la idea general de cada uno de los partidos políticos que existen en nuestro país, así como una breve exposición de los antecedentes históricos de cada uno de dichos partidos.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

En la misma sesión presentarás cuál es el tiempo para elecciones de: presidente, senadores, diputados, consejos departamentales, municipales, alcaldes municipales, cuántos ministros hay y qué labor desempeñan todos estos organismos o personas.

¿Quién nombra los ministros y los gobernadores?

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Presenta a tus Jefes un escrito en que especifiques, cuáles serán tus obligaciones para cuando cumplas la mayoría de edad y cómo debes cumplir con dichas obligaciones.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Presenta a tus Jefes, la forma en que cualquier persona debe actuar en caso de robo, incendio, asalto, homicidio, accidente, etc. y a qué autoridades debe recurrir, etc.

TU DESARROLLO EN LA COMUNIDAD:

De las 17 pruebas que te enumeramos a continuación, deberás elegir mínimo ocho y dos más serán elegidas por tu jefe de tropa para un total de diez como requisito mínimo:

FIRMA:**CARGO:****FECHA:****FIRMA:****CARGO:****FECHA:****FIRMA:****CARGO:****FECHA:**

1. Demostrar que vienes ayudando al prójimo en toda oportunidad o que buscas ocasiones para hacerlo como expresión continua de la buena acción y espíritu Scout.
2. Invita a un amigo para que participe activamente en una acción de servicio comunal que realice la patrulla o la tropa.
3. Elabora y coloca tres carteles en un parque con mensajes alusivos al cuidado e importancia del mantenimiento de las áreas verdes, con la participación de tus padres o personas de la comunidad.
4. Explica a tu patrulla acerca de los recursos naturales, productos agrícolas o manufacturados más importantes de la región.
5. Presenta un álbum (con diez recortes de periódicos) que

recoja el espíritu de cada uno de los postulados de los derechos universales del niño.

6. Completa los implementos del equipo de seguridad familiar para casos de emergencia: cuchillo scout, botiquín de primeros auxilios, plano de las zonas de seguridad de la comunidad, directorio de la jefatura de tropa, de grupo y de la localidad Scout, alimentos enlatados, terrones de azúcar o caramelo, (que se irán renovando periódicamente), pastillas para potabilizar.
7. Ubicar en un plano de la ciudad ¿cuáles son las zonas de la población donde hay problemas de agua potable, alcantarillas, energía eléctrica, salud y saneamiento ambiental.
9. Visitar una universidad y/o centro de capacitación técnica para solicitar información de las especialidades que se imparten, con el fin de transmitir las experiencias a la patrulla.
10. Participa en un curso técnico de desarrollo de la comunidad.
11. Planifica y ejecuta una acción de servicio mínimo de dos horas, comprometiendo la participación de tu patrulla, de tus padres, amigos u otras personas de la comunidad.
12. Participa en un curso de primeros auxilios o de defensa civil.
13. Desarrolla un proyecto ecológico con la participación activa de la comunidad. Se sugiere arborización, apicultura, piscicultura, huerta comunitaria.
14. Deberás establecer un sendero ecológico en una área de la región.
15. Participar en un simulacro de OPERACION SIEMPRE LISTO con tu patrulla, tropa, grupo o localidad, debiendo demostrar capacidad en una de las siguientes acciones: primeros auxilios, seguridad vial, tránsito vehicular, encuestador, men-



sajero o logística.

16. Presentar un álbum que explique (con veinte recortes de periódicos gráficos) los postulados de la declaración universal de los derechos del hombre y de los ciudadanos.
17. Demostrar prácticamente la técnica de conservación de un producto alimenticio vegetal y animal.
-

TU DESARROLLO EN EL ESCULTISMO:

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Prepara una conferencia sobre un tema irreal, sabiendo que tienes que convencer a tu auditorio. Tu Jefe de Tropa decidirá el día y cual será tu auditorio.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Deberás demostrar que sabes colocar un giro, un telegrama, una carta, un fax; cómo se autentica un documento en una notaría y cómo se maneja un télex.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Describir la Organización Mundial Scout e Interamericana.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Conocer los requisitos del Ministerio de Comunicaciones para poder operar un equipo de radioaficionado y de banda ciudadana.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Cada día debemos adquirir más cultura, lo que nos ayuda para formar una mejor personalidad. Una forma común, pero muy efectiva es por medio de la lectura. Pide a tus Jefes que te recomienden algunos títulos y comenta con ellos el contenido y el mensaje de mínimo tres libros entre los cuales uno deberá ser de la caballería.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

También el cine, el teatro y la visitas a museos y exposiciones nos pueden ayudar en este aspecto. Participa al menos en una de cada una de estas actividades y comenta con uno de tus jefes tus experiencias y lo mucho que debes haber aprendido.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Deberás haber participado junto con tu patrulla mínimo en una reunión con patrullas o tropas de otros Grupos Scouts.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Realiza una investigación sobre los estudios o la carrera que deseas continuar; dialoga con uno de tus maestros y/o tus jefes sobre los resultados de tu investigación.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Deberás ser el organizador de algún concurso en tu tropa. Ejemplos: de fotografía, de cuadros de nudos, de canto, de poesía, de dibujo, etc.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Deberás exponer a tu patrulla el contenido de un libro de Escultismo.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Deberás ser el organizador o de los organizadores de una fiesta o pequeño agazajo del cumpleaños de algún scout de tu tropa, patrulla, compañero de curso o amigo.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Deberás enseñar a un lobato o a un pie tierno el Himno Scout Nacional.

Tanto en la etapa de Heraldo como de Escudero, los desafíos que hasta aquí te hemos presentado, representan, digamos que lo mínimo necesario; **tu puedes aumentarlos en número y/o grado de dificultad. Todo depende de ti.**

Ahora ya eres un **ESCUDERO**, si tienes seis (6) especialidades, incluyendo la de Primeros Auxilios, y **Segunda Clase** podrás portar la Insignia que te acredita como tal. El Jefe de Tropa en ceremonia te entregará la merecida Insignia.



ESCUDERO



SENDA DE LA AVENTURA

NATURALEZA

Siempre existe **un atractivo especial en la vida al "aire libre"**. El hombre ha crecido entre las grandes obras de la naturaleza; cultiva la verdad, la independencia y la confianza en sí mismo. Tiene impulsos de generosidad y lealtad para sus amigos y la patria. **Los hombres se convierten en caballeros por el contacto con la naturaleza.**

R. BADEN POWEL

Aquí naturaleza es sinónimo de aire libre.

Es ese lugar maravilloso con su fascinante mundo de realidades que despierta en nosotros esas perfecciones que duermen, muchas veces, bajo sus defectos; es realizar los sueños de construir un mundo nuevo, una humanidad nueva, en la cual todos seamos comprendidos y respetados; es descubrir nuestra capacidad de respuesta, como personas libres, ante el deber; el desarrollar los impulsos más sinceros, dando rienda libre al deseo de evasión con ideales profundos. Es liberar las fuerzas y permitir el heroísmo de nuestros propios hechos; es despojarnos de nuestro egoísmo y lanzarnos al encuentro de la verdadera amistad.

Naturaleza es montaña, cielo azul, amanecer, estrellas temblorosas, silencio, atardecer, caminos, bosques, ríos, rocas, luz, lluvias, manantiales, noche, sol, tormentas, animales, plantas, cumbres, fuego, brisa, frío, calor, llanuras, nuevos horizontes,... donde los anhelos del espíritu Scout se dilatan y se ensanchan engrandeciéndose para permitimos saborear gratas y refrescantes excursiones.



En la SENDA DE LA AVENTURA encontrarás los medios para **disfrutar y servir a la naturaleza**. Al encontrarte con ella, podrás valorar mejor la obra de Dios y de esta manera amarlo aún más.

Junto con tu patrulla tendrás la oportunidad de disfrutar grandes experiencias y como resultado de ello, encontrarás que cada uno (a) de los integrantes de tu Patrulla pueden enseñarte cosas nuevas.

Así, le darás a cada uno (a) su valor y también a tí mismo (a) cuando te des cuenta de lo que eres capaz de hacer.

En esta **Senda** se te presenta la oportunidad de aprender técnicas para disfrutas más y mejor del campo, además que al conocerlo, trabajarás también a su servicio para **conservar esta gran herencia**, ya que somos responsables de dejarlo en mejores condiciones.

Trabajaremos esta **senda** en tres etapas:

TERCERA CLASE, SEGUNDA CLASE y PRIMERA CLASE.

A todos los **Scouts** nos gustan las aventuras que supongan **esfuerzo y riesgo**, que nos enfrenten a lo imprevisto e inesperado,

que pongan a prueba nuestra capacidad de recursos propios y que nos ayuden a construir nuestra persona.

Pero es imposible pasar las pruebas de esta senda en el local de Tropa o en una reunión normal; la **Senda de la Aventura es para realizarla en campamento, al "Aire Libre"**.

O sea que antes de cada campamento, **preparate a conciencia** y verás lo fácil que es cumplir con estas pruebas.

Empaca tu morral, cuelga tu cantimplora al cinto y buena suerte.



TERCERA CLASE

En esta etapa deberás conocer el medio ambiente **donde vivirás la aventura** de ser Scout: **LA VIDA AL AIRE LIBRE.**

Naturaleza es montaña; es el entorno que más fascina nuestra imaginación y fantasía; **nos invita a la aventura y al servicio.** Sentimos vivamente su atractivo y deseamos caminar por ella. Miramos la montaña como un mundo desconocido, misterioso y seductor. **Queremos penetrar en ella** para liberarnos de nuestro mundo habitual que nos sujeta y nos oprime.

Anhelamos subir a la montaña, porque en ella podemos satisfacer nuestras íntimas exigencias y urgentes deseos de **movernos en libertad y compartir** unos días con profunda y sana amistad.



En esta primera etapa de la **Senda de la Aventura**, deberás comenzar por familiarizarte con los conocimientos sobre la **"vida al aire libre"**, para que adelantando progresivamente, en Segunda Clase seas capaz de enfrentarte y **convivir con esa naturaleza poderosa.**

A continuación te presentamos unas tablas con las que podrás comprobar tus aptitudes y tus progresos en atletismo. **Confeciona tu ficha atlética**, comprobando tus marcas a intervalos regulares. En las tablas tienes anotado, además del nivel que debes alcanzar conforme a tu edad, la puntuación que te corresponde.

VALOR DE LA MARCA	Carrera de velocidad		Carrera de semifonda		Salto de altura con impulso		Salto de altura sin impulso		Puntuación
	50 metros		300 metros		12 a 14 años	14 a 16 años	12 a 14 años	14 a 16 años	
	12 a 14 años	14 a 16 años	12 a 14 años	14 a 16 años					
Insuficientes	12"	11"	1' 50"	1' 40"	0 m. 40	0 m. 45	0 m. 30	0 m. 35	-5
	11"	10" 5	1' 42"	1' 34"	0 m. 45	0 m. 50	0 m. 35	0 m. 40	-4
	10" 5	10"	1' 36"	1' 28"	0 m. 50	0 m. 55	0 m. 40	0 m. 45	-3
	10"	9" 5	1' 30"	1' 22"	0 m. 55	0 m. 60	0 m. 45	0 m. 50	-2
	9" 5	9"	1' 24"	1' 16"	0 m. 60	0 m. 70	0 m. 50	0 m. 55	-1
Normales	9"	8" 5	1' 18"	1' 10"	0 m. 70	0 m. 80	0 m. 55	0 m. 60	0
Medianas	8" 3/5	8"	1' 12"	1' 06"	0 m. 80	0 m. 90	0 m. 60	0 m. 70	+1
	8" 1/5	7" 4/5	1' 08"	1' 02"	0 m. 85	0 m. 95	0 m. 65	0 m. 75	+2
Superiores	8"	7" 3/5	1' 05"	60"	0 m. 90	1 m. 00	0 m. 70	0 m. 80	+3
	7" 4/5	7" 2/5	1' 02"	58"	0 m. 95	1 m. 05	0 m. 75	0 m. 85	+4
Atleticas	7" 7/10	7" 3/10	1'	56"	1 m. 00	1 m. 10	0 m. 80	0 m. 90	+5
	7" 6/10	7" 2/10	58"	54"	1 m. 04	1 m. 14	0 m. 84	0 m. 94	+6
	7" 5/10	7" 1/10	56"	52"	1 m. 08	1 m. 18	0 m. 88	0 m. 98	+7
	7" 4/10	7"	54"	50"	1 m. 12	1 m. 22	0 m. 92	1 m. 02	+8

VALOR DE LA MARCA	Salto de longitud con impulso		Salto de longitud sin impulso		Lanzamiento de peso		Natación		Puntuación
	12 a 14 años	14 a 16 años	12 a 14 años	14 a 16 años	12 a 14 años	14 a 16 años	12 a 14 años	14 a 16 años	
					3 kg.	5 kg.	25 m.	50 m.	
Insuficientes	1 m. 75	1 m. 90	1 m. 00	1 m. 05	2 m. 00	2 m. 00	1' 20"	2' 45"	-5
	1 m. 90	2 m. 05	1 m. 05	1 m. 10	2 m. 50	2 m. 50	1' 10"	2' 30"	-4
	2 m. 05	2 m. 25	1 m. 10	1 m. 20	3 m. 00	3 m. 00	1' 05"	2' 15"	-3
	2 m. 25	2 m. 50	1 m. 20	1 m. 40	3 m. 50	3 m. 50	1' 00"	2' 00"	-2
	2 m. 50	2 m. 75	1 m. 40	1 m. 60	4 m. 00	4 m. 00	55"	1' 50"	-1
Normales	2 m. 75	3 m. 00	1 m. 60	1 m. 80	4 m. 50	4 m. 50	50"	1' 40"	0
Medianas	2 m. 95	3 m. 20	1 m. 70	1 m. 90	5 m. 00	5 m. 00	45"	1' 35"	+1
	3 m. 15	3 m. 40	1 m. 80	2 m. 00	5 m. 40	5 m. 40	42"	1' 30"	+2
Superiores	3 m. 30	3 m. 60	1 m. 90	2 m. 10	5 m. 80	5 m. 80	40"	1' 25"	+3
	3 m. 45	3 m. 80	1 m. 95	2 m. 15	6 m. 20	6 m. 20	38"	1' 20"	+4
Atleticas	3 m. 60	4 m. 00	2 m. 00	2 m. 20	6 m. 60	6 m. 60	36"	1' 15"	+5
	3 m. 75	4 m. 20	2 m. 05	2 m. 25	7 m. 00	7 m. 00	34"	1' 10"	+6
	3 m. 90	4 m. 40	2 m. 10	2 m. 30	7 m. 40	7 m. 40	32"	1' 05"	+7
	4 m. 05	4 m. 60	2 m. 15	2 m. 35	7 m. 80	7 m. 80	30"	1' 00"	+8

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Tu jefe de tropa decidirá de acuerdo a tus adelantos, cuándo pasar esta prueba.

DEPORTES

¡El deporte es salud! Esta frase la oímos con mucha frecuencia. Además que, nosotros **estamos en contacto con la naturaleza**, recorremos a pie muchos kilómetros y respiramos aire puro... (documentarse en la Fogata No. 17 de "Escultismo para Muchachos" de Baden Powell).



FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Demuestra a tus jefes que practicas un deporte.

ASTUCIAS:

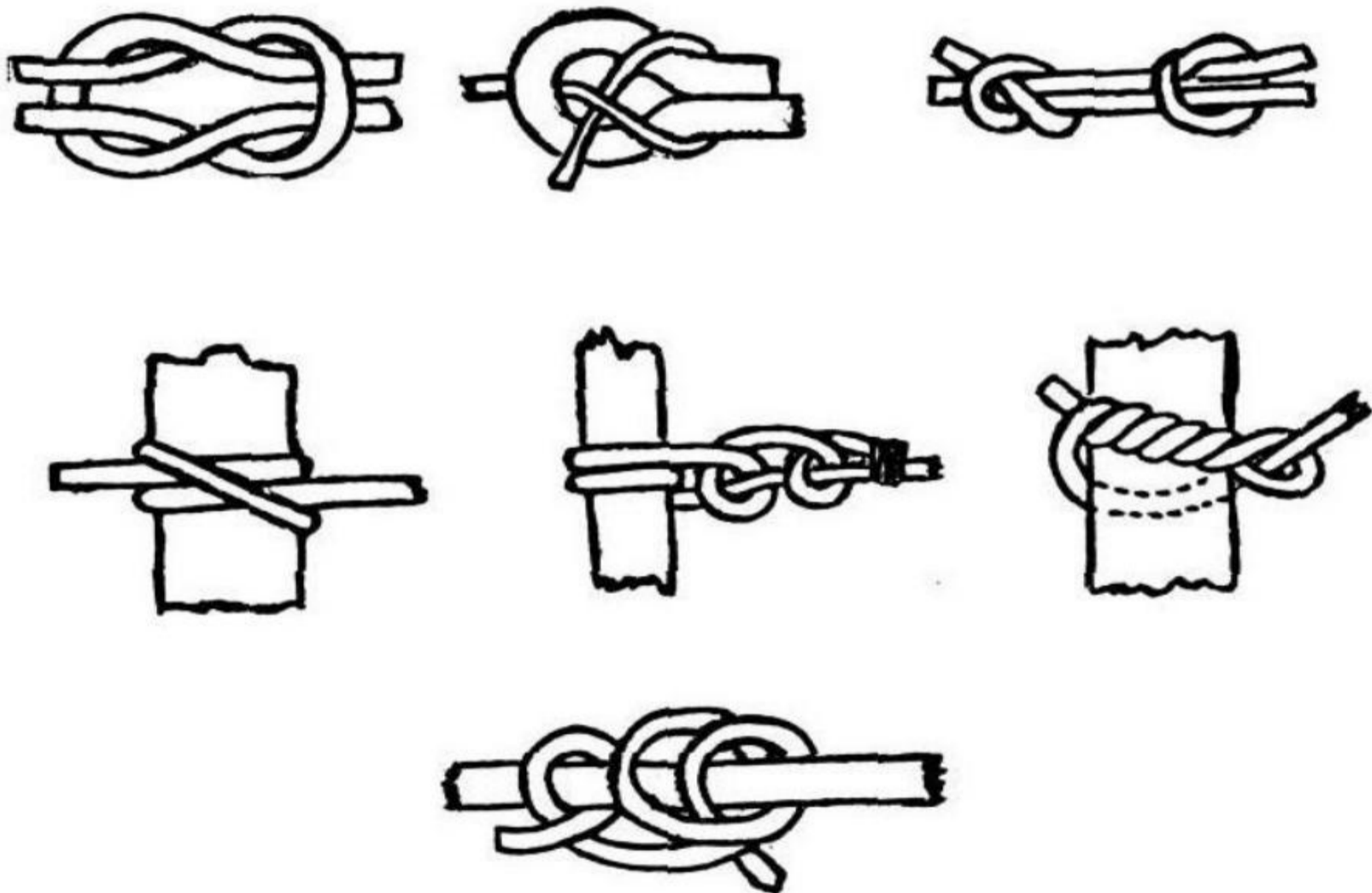
Que mejor que leer las historias de Baden Powell en su libro

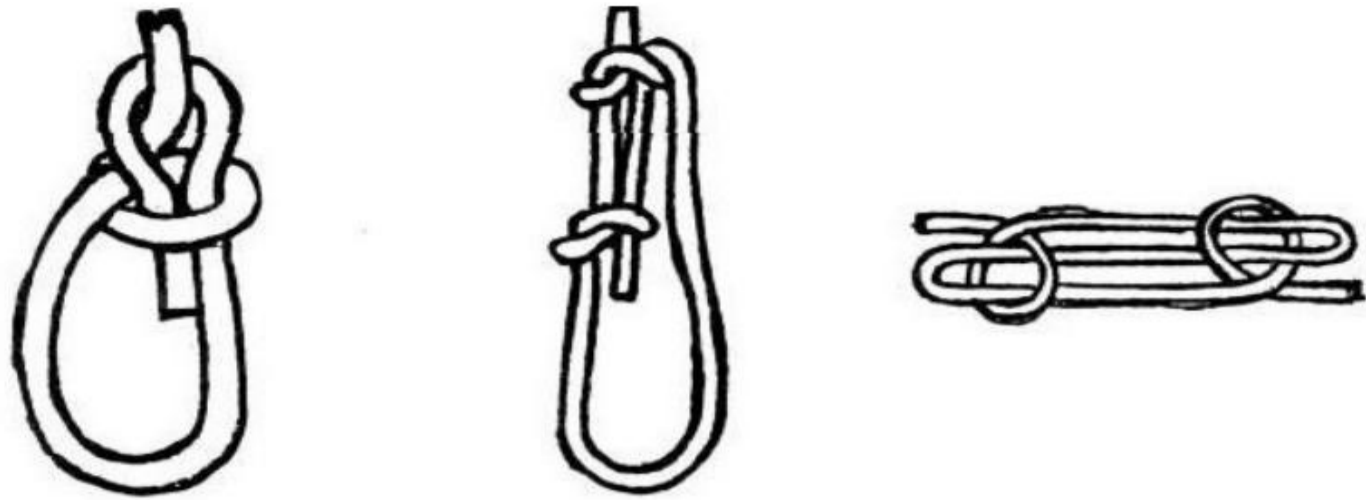
"Escultismo para Muchachos" (lo estás leyendo?) para comprender muchas cosas; y en este caso la necesidad que tenemos de aprender nudos.

Hacer nudos parece cosa sencilla; pero hay una buena y una mala manera de hacerlo. Para obtener un **"buen nudo"** debemos esperar de él:

1. Que pueda hacerse fácil y rápidamente.
2. Que sirva para el uso destinado.
3. Que se ajuste al tirar de él.
4. Que no se corra (a menos que sea corredizo).
5. Que pueda deshacerse fácilmente.

Saber el modo y uso correcto de los nudos es uno de los quehaceres del Scout.





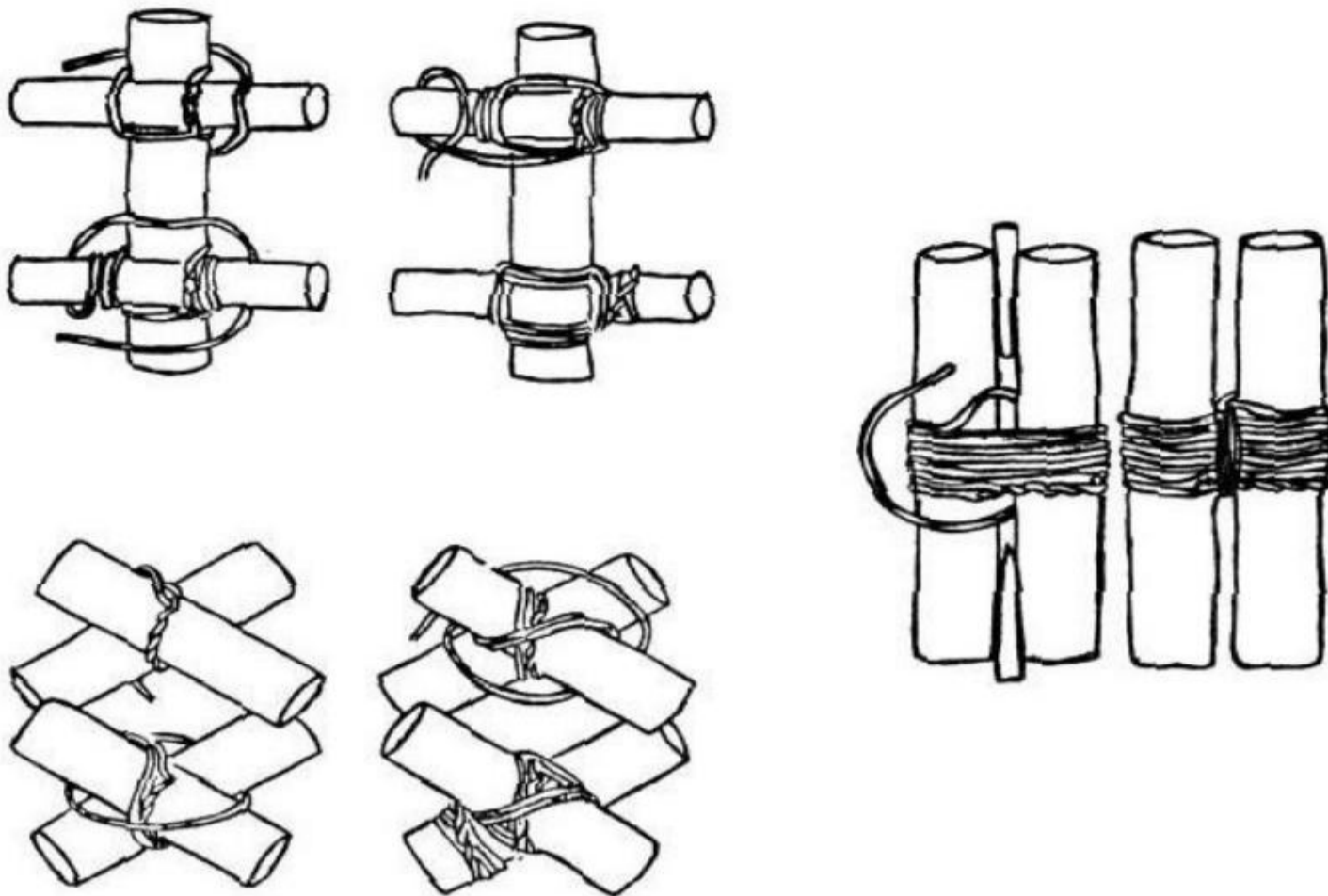
FIRMA:
CARGO:
FECHA:

Lee la Fogata No. 8 de Escultismo para Muchachos y luego demuestra que has adquirido habilidad para hacer los siguientes nudos y sabes la utilidad de los mismos: llano o rizo, vuelta de escota, nudo de pescador, bellestrinque, vuelta de braza, nudo de leñador, as de guía, margarita, corredizo y ballestrinque doble; y ejecutarlos correctamente con los ojos vendados o en la oscuridad. Tu jefe de tropa o quien él delegue certificará el paso de la prueba.

Los **amarres** sirven para atar troncos juntos en las construcciones de caballetes para puentes, torres de señalización etc., y en la construcción de las diferentes instalaciones que se hacen en un campamento, **en vez de usar tornillos, clavos o puntillas.**

En las construcciones de astucias **esporádicamente se utilizan;** en cambio en las de pionerismo y alto pionerismo **son fundamentales.**

Se hacen empleando cordeles resistentes o cuerdas delgadas con los cabos reforzados. Se ha de tener siempre en consideración que la resistencia de un amarre no depende directamente de la cantidad de cordel gastado, sino de la buena o mala ejecución. Generalmente de cinco a seis vueltas son más que suficientes para obtener una buena solidez.



La prueba de la buena ejecución de un amarre son su **elegancia** y su **resistencia**.

FIRMA:

CARGO:

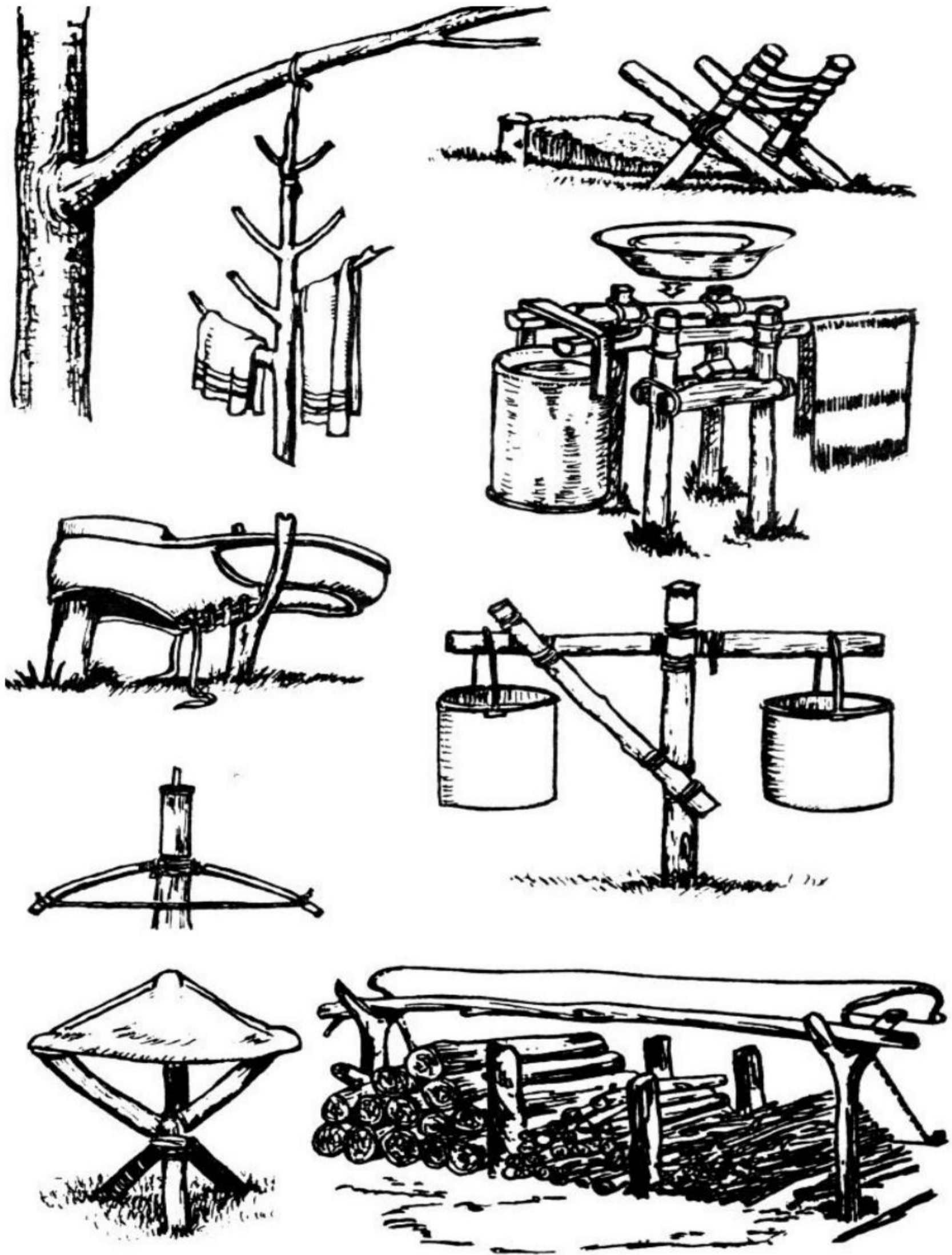
FECHA:

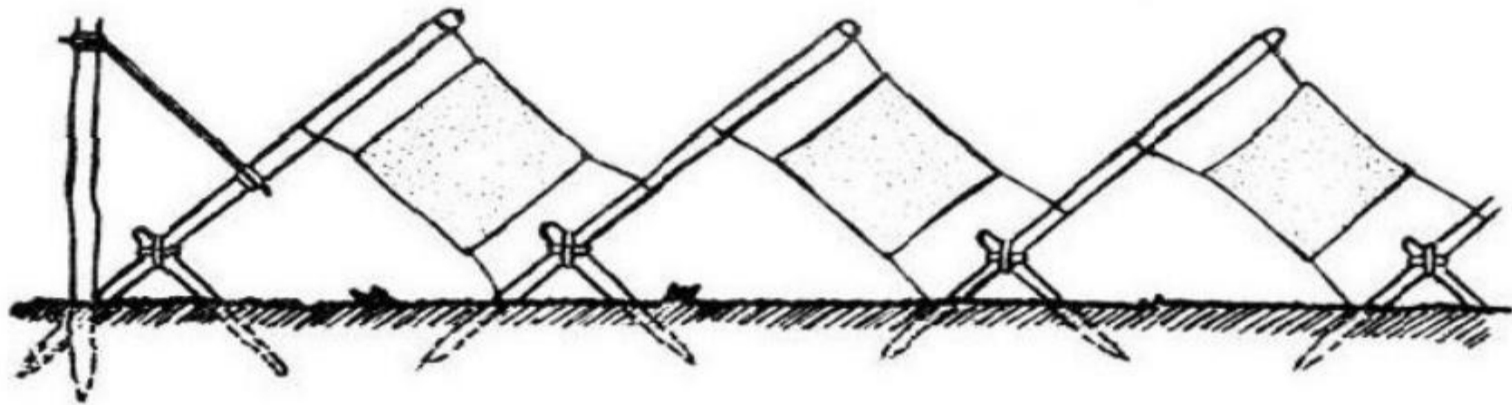
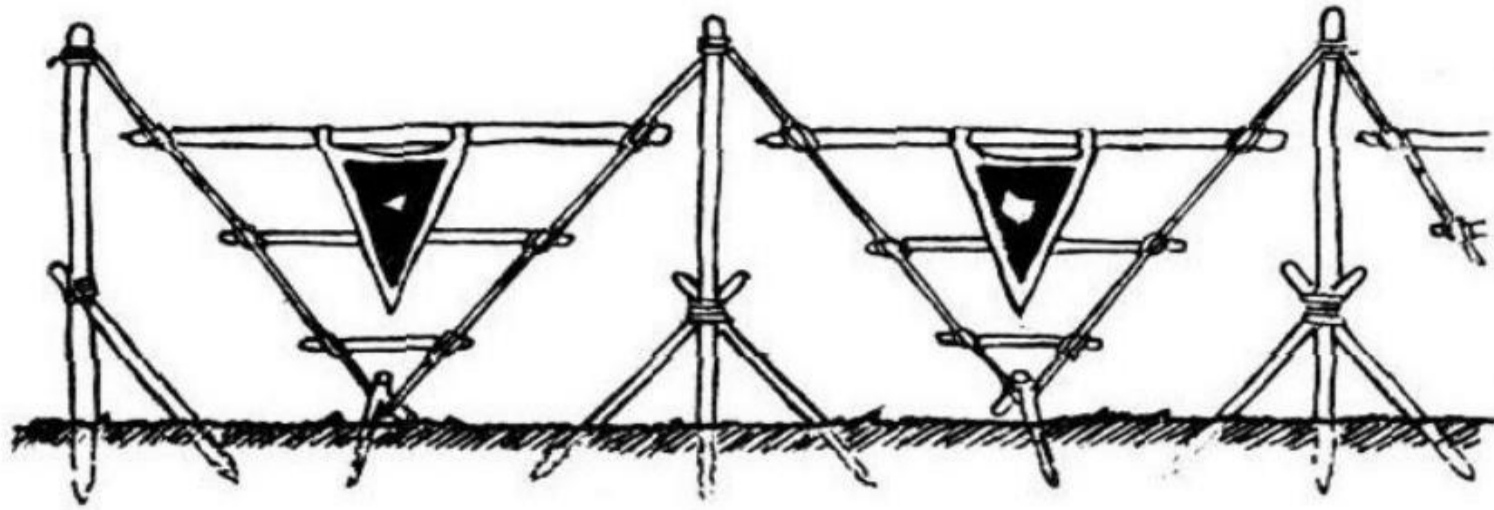
Demuestra a tu jefe de tropa o a quien él delegue, que has adquirido la habilidad para hacer amarres y sabes su uso adecuado: cuadrado, redondo y diagonal.

Un **buen Scout**, es aquel que sabe darse comodidades en campamento, aún en los lugares más escarpados y bajo el tiempo más inclemente.

Las **astucias!** son habilidades desarrolladas con materiales naturales y/o artificiales donde puedes poner a prueba todo tu ingenio y todas tus habilidades en la elaboración y aplicación de los nudos y amarres.

Dentro de las características que podemos mencionar acerca de las **ASTUCIAS**, es que deben ser: **sencillas, prácticas, fáciles de elaborar** y sobre todo, **que proporcionen comodidad**.





FIRMA:
CARGO:
FECHA:

Demuestra a tus jefes con hechos concretos que eres capaz de elaborar mínimo ocho astucias para tu patrulla en el próximo campamento.

CLIMATOLOGIA

Cuando se sale de campamento, **nada mejor que poder saber las condiciones del clima**, pues así sabremos qué llevar, qué programa se puede realizar y demás cosas útiles.

FIRMA:
CARGO:
FECHA:

Deberás conocer los distintos tipos de nubes y calcular sus posibles efectos meteorológicos.

COMUNICACION

Antes de pasar esta prueba, **deberás aprender clave MORSE**, ya que es indispensable que lo manejes para poder utilizarla en forma práctica. Toma en cuenta que a pesar del adelanto en las comunicaciones nunca se sabe en qué momento requerimos de este tipo de conocimientos. Debes documentarte en la fogata 7; de "Escultismo para Muchachos".

Un buen sistema Mnemotécnico, a la hora de aprenderlo, consiste en asignar a cada letra una palabra que por su pronunciación u ortografía recuerde la letra a la que corresponde. He aquí un ejemplo: las sílabas que contienen (o) representan **rayas** y las otras sílabas, **puntos**.

A	· _	asno	N	_ ·	noche
B	_ · · ·	bonaparte	O	_ _ _	oportuno
C	_ · _ ·	cocacola	P	· _ _ ·	pisotones
D	_ · ·	docena	Q	_ _ · _	qocorico
E	·	el	R	· _ ·	ramona
F	· · _ ·	fumarola	S	· · ·	sardina
G	_ _ _ ·	góndola	T	_	tos
H	· · · ·	himalaya	U	· · _	único
I	· ·	iris	V	· · · _	ventilador
J	· _ _ _	jabonoso	W	· _ _	wagon/post
K	_ · _	kolinon	X	_ · · _	zochililco
L	· _ · ·	limonada	Z	_ _ · ·	zocoyula
M	_ _	moto			

SEÑALES DE SERVICIO

1	· _ _ _ _	LLAMADA	Transm. la letra A = · _ · _ · _ · _
2	· · _ _ _	RECIBIR	Transm. la letra N = _ · _ · _ · _ ·
3	· · · _ _	ERROR	Transm. la letra E = · · · · ·
4	· · · · _	REPETIR	Transm. la letra UD = · · _ _ · ·
5	· · · · ·	ESPERAR	Transm. la letra Q = _ _ · _
6	_ · · · ·	COMPRENDIDO	Transm. la letra T = _ _ _ _ _
7	_ _ _ · · ·	FIN MENSAJE	Transm. la letra AR = · _ · _ ·
8	_ _ _ _ · ·	MENSAJE RECIBIDO	Transm. la letra R = · · · _ · ·
9	_ _ _ _ _ ·		
0	_ _ _ _ _		

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Demuestra a la CORTE DE HONOR que puedes mandar y recibir mensajes en MORSE no importando la hora del día. También inventa una clave original y demuestra que te puedes comunicar con ella con todos los Scouts de tu patrulla; además demuestra que conoces y dominas otras tres claves.

PISTAS

¡Seguir pistas es divertido!. Para hacer esto tendrás que ser un verdadero **"hombre de aire libre"**. Tendrás que ser realmente bueno en seguir pistas antes de ser bueno en rastreo. Y después de esto, tienes que ser tan bueno en acechamiento que te puedas aproximar suficientemente para observar al animal sin espantarlo.

Las señales de pista Scout se trazan en la tierra con la punta de un palo o se hacen con ramas y piedras.

Cuando sigas una pista hecha con signos, **usa tus ojos y tómallo con calma**. Documentate en las Fogatas 11 y 12 de Escultismo para Muchachos, de Baden Powell.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Conoce e identifica las señales de pista convencionales en los Scouts.

Debes realizar al aire libre un divertido juego de pistas, para ser seguido por tu patrulla. Tu guía certificará el paso de tu prueba.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Deberás confeccionar tu propio Bordón Scout.

En él irás labrando los hechos sobresalientes de tu vida Scout: tu historia como Scout.

Más aún, el bordón será un elemento útil a tu equipo de explorador, ya que en él tendrás labradas las principales medidas y además te servirá de camilla, para improvisar refugios, para vencer obstáculos, como defensa, etc.

ORIENTACION

Durante las noches de campamento observa las estrellas y sobre todo trata de identificarlas. (Acude a la Fogata 5 "Escultismo para Muchachos", de B.P.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Demuestra a alguno de tus jefes que eres capaz de identificar las principales estrellas y constelaciones que aparecen en el firmamento y orientarte con ellas.

Es posible que hayas efectuado excursiones anteriormente con tus padres y amigos y seguramente conozcas los lugares más agradables cerca del lugar donde vives, y podrás encontrarlos sin ninguna dificultad.

Pero para tener **una divertida y excitante aventura Scout**, querrás viajar un poco más lejos y a sitios desconocidos.

Todo tiene un principio, y para poder hacerlo deberás conocer muy bien una brújula para poder orientarte.



FIRMA:

CARGO:

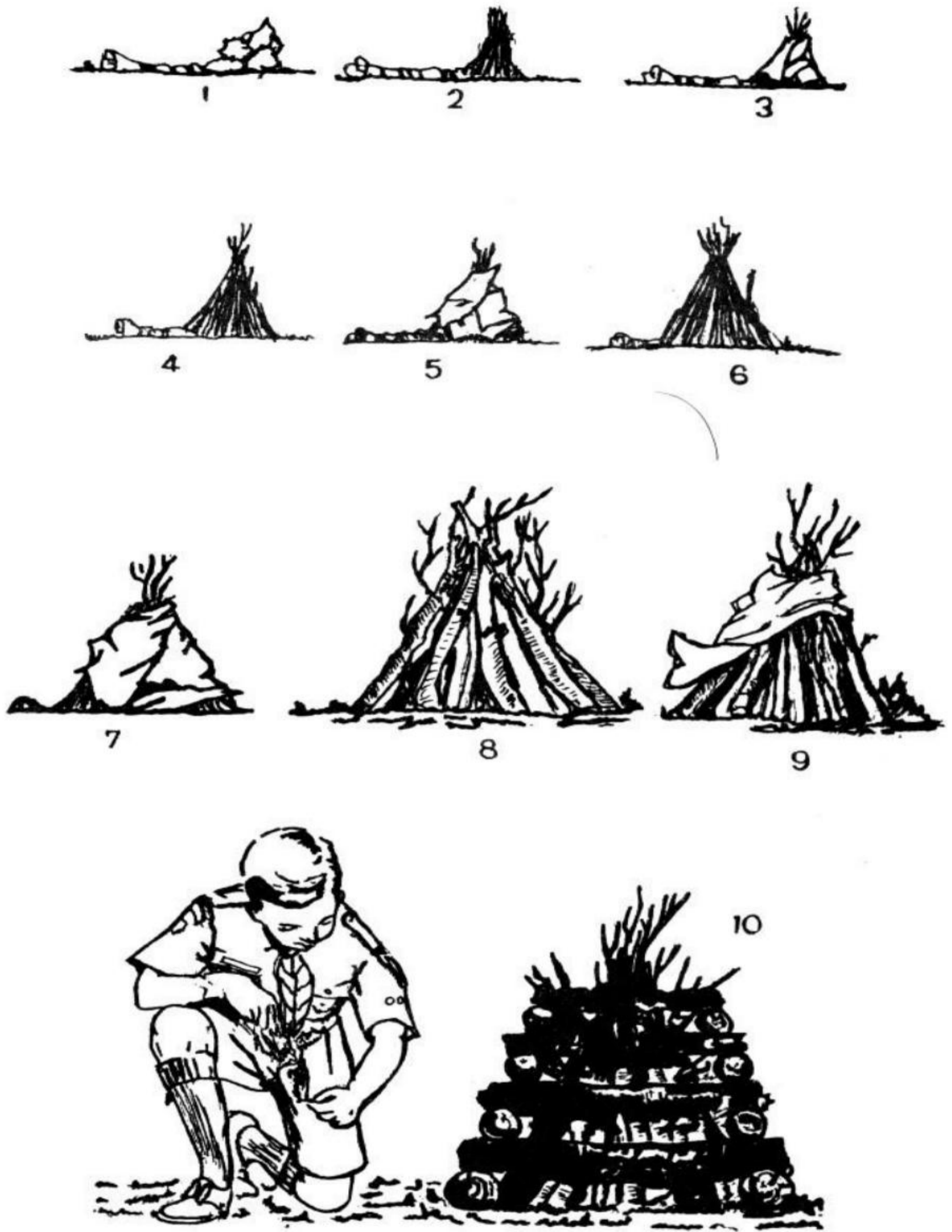
FECHA:

Explica a tu jefe qué es una rosa de los vientos, cuáles son los puntos cardinales, los laterales, los colaterales, qué es una brújula y cómo funciona; cómo se maneja, qué es un azimut, qué diferencia hay entre el polo magnético y el geográfico, qué es una declinación magnética, cómo se utiliza una brújula en un mapa, y cómo se interpreta un rumbo.

FUEGOS

Lee la Fogata 9 de "Escultismo para Muchachos" de B.P. Lo primero se relaciona con la **"yesca"**, lo segundo con el inicio de **"astillas"** y lo tercero con el **"combustible"**. (leña de un tronco caído o alguna rama muerta)

Estás listo para encender tu fuego? ¡Magnífico!.



FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Demuestra prácticamente a tus jefes que puedes encender un fuego, utilizando únicamente dos (2) fósforos.

Los Scouts conocemos varios modos de realizar los fuegos; sus ventajas y desventajas varían según la circunstancia, como son: el material que se tiene a mano, la naturaleza del terreno y el propósito del fuego.

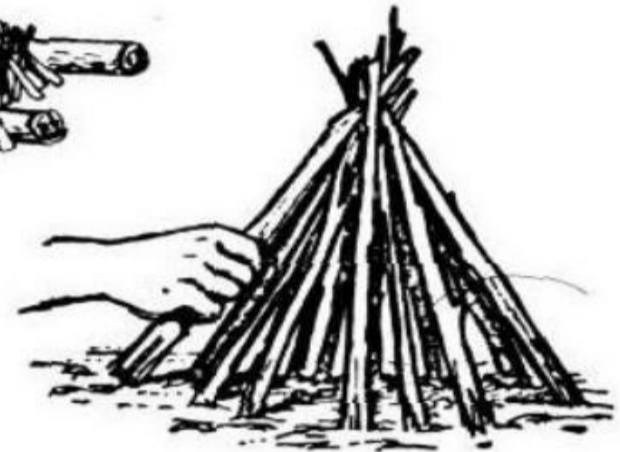
En general, las condiciones que ha de tener un buen fuego son:
 1.) Que tenga buen tiro; 2.) Que aproveche bien el calor para ahorrar combustible; 3.) Que sea de fácil alimentación y 4.) Que sea el adecuado para su uso.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Deberás demostrar prácticamente a tus jefes que sabes construir y conoces el uso correcto de los siguientes fuegos y las previsiones que debes tener:

- POLINESIO
- ESTRELLA
- FOGATA
- PIRAMIDE
- REFLECTOR
- CORREDOR

Además, encender el fuego que tus jefes seleccionen y demostrar que lo dejaste correctamente apagado.



COCINA

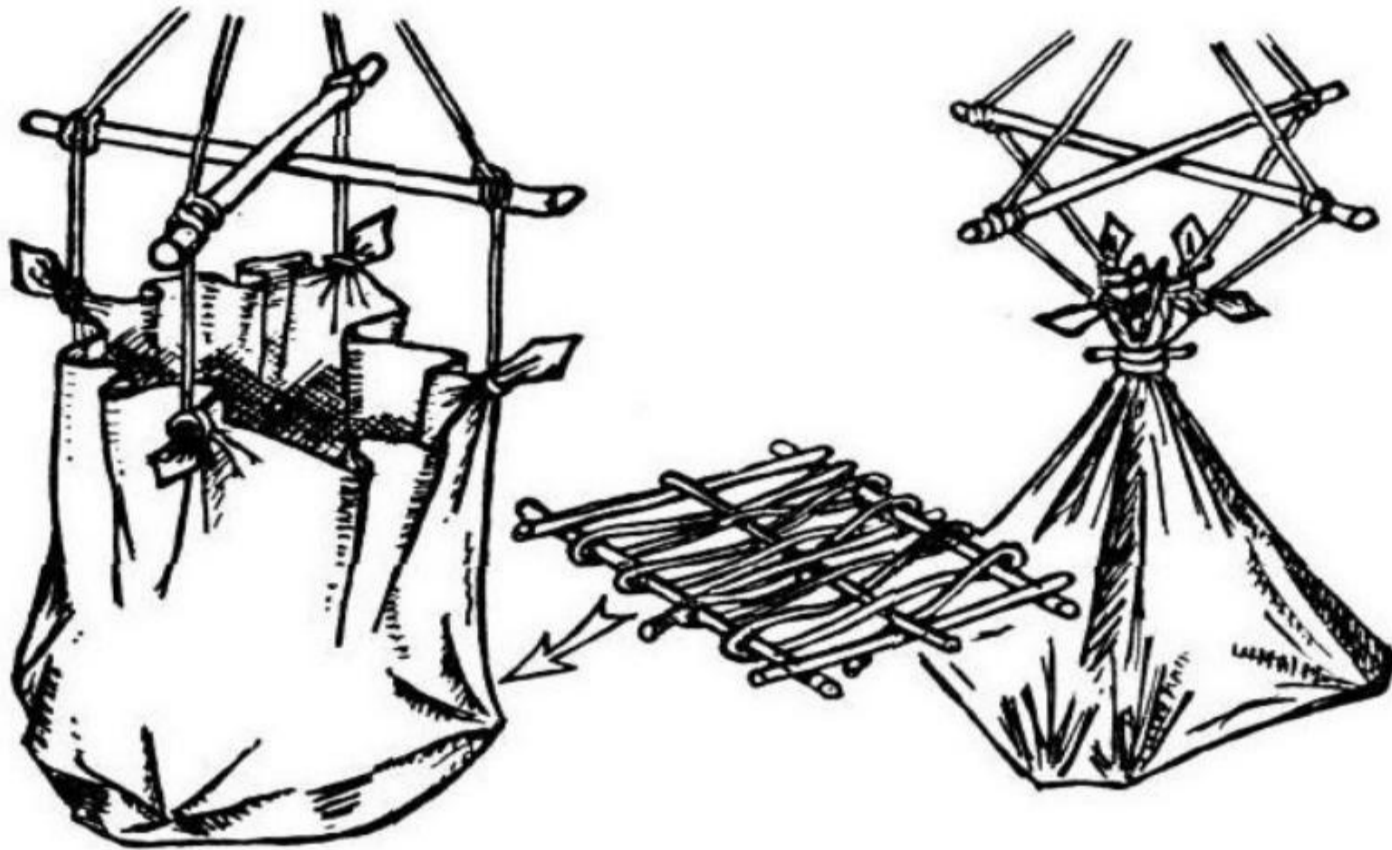
Por supuesto que todo Scout debe saber como preparar su propia comida, **pero ahora es más importante que aprendas** el manejo de los implementos de cocina, su aseo y esterilización; conservación de alimentos en despensas y muy especialmente el manejo de los desperdicios para mantener una adecuada limpieza del lugar.

¡ Hummm ! ¡Qué comida! Deja por ahora que tus hermanos Scouts más adelantados cocinen y tu en cambio, **ayuda y aprendes**. (Puedes documentarte sobre "cocina" leyendo la Fogata No. 10 de "Escultismo para Muchachos" de B.P.).

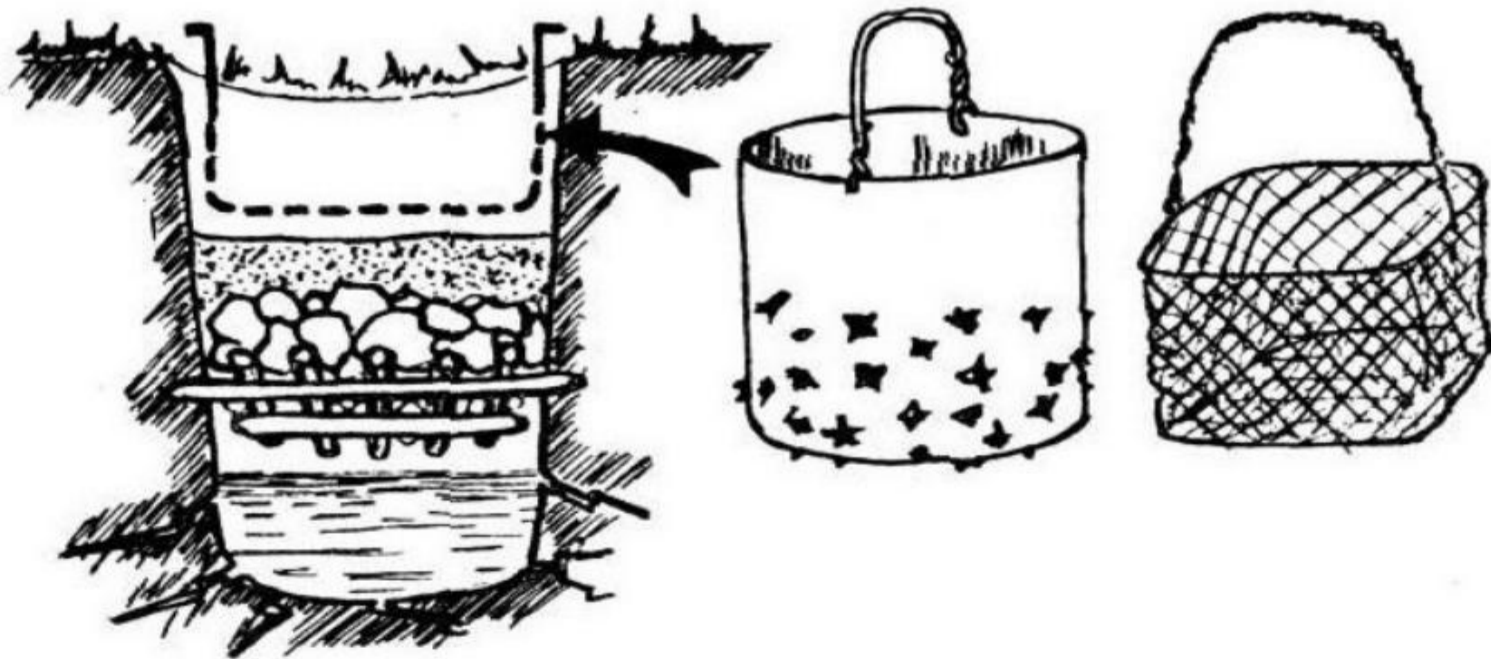
Ahora si empecemos con la regla de oro: **"No hagas porquerías y no tendrás porquerías"**.

La transmisión de organismos infecciosos por medio de los trastos de cocina y cuchillería, es una cadena compuesta por cinco eslabones: 1.) La saliva de la persona infectada; 2.) sus

platos contaminados; 3.) el agua de lavado; 4.) los utensilios utilizados por una persona sana; y 5.) su boca. Esta cadena puede romperse mediante un punto central: el agua de lavado, usando agua hirviendo y jabones desinfectantes apropiados.



La Despensa de Campamento debe: 1.) Proteger los alimentos de las inclemencias del tiempo y 2.) proteger del alcance de los animales (especialmente insectos voladores, trepadores y rastrojeros) los víveres que allí están guardados.



Cómo disponer de la basura. La antigua costumbre de amontonar y guardar basura es probablemente la mejor forma de alimentar a los insectos y a otros animales.

Naturalmente, y tú lo sabes bien, eliminar la basura requiere más trabajo y más tiempo; pero el **verdadero hombre de los bosques** mantiene su hábitat **limpio**. (Leiste la Fogata No. 10 de "Escultismo para Muchachos"?).

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

En un campamento, demuestra a tu guía que sabes manipular y asear los implementos de cocina y elabora una despensa para proteger los víveres de tu patrulla y un hoyo de desperdicios para mantener correctamente aseado el tabú.

GUARDIA

La guardia nocturna en campamentos Scouts tiene un especial valor que pudieramos expresar en cuatro aspectos:

1. Un aspecto obvio, inmediato, el cual es la **seguridad del campamento**; bien por la presencia de personas extrañas, bien por animales que puedan causar daño o bien por posibles fenómenos físicos (crecientes de rios, tormentas, etc.).
2. **Formación del carácter**, el primero de los cinco fines generales que pretende el Escultismo.
3. El aspecto de **servicio a sus hermanos Scout** mientras ellos descansan confiando en la responsabilidad y espíritu de sacrificio de quien realiza la guardia.
4. Encuentro **consigo mismo y con Dios**.

Estos apartes son transcritos del libro **"Siempre Alerta"** Guardia Nocturna por postes del Padre Camilo Quijano S.J., Capellán Nacional. Te recomendamos muy especialmente la lectura cuidadosa de este libro que contiene vivencias Scout de este **"hombre de vida al aire libre"**.

¡Café Scout!. El tizón encendido le da un sabor, ... ¡hummm!.
Sabés qué es? Cómo se prepara?.

El café Scout es **tradicional** en las **noches de guardia** alrededor de la hoguera. También se debe preparar aguadepanela. Es importante que, cuando te levantan en las horas de la madrugada a relevar el turno de guardia,... tomes algo caliente!.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Debes tener acumulado mínimo dieciseis horas de guardia y reflexionado por lo menos en 3, sobre aspectos contemplados en el libro "Siempre Alerta" o sobre algún documento entregado por tus jefes.

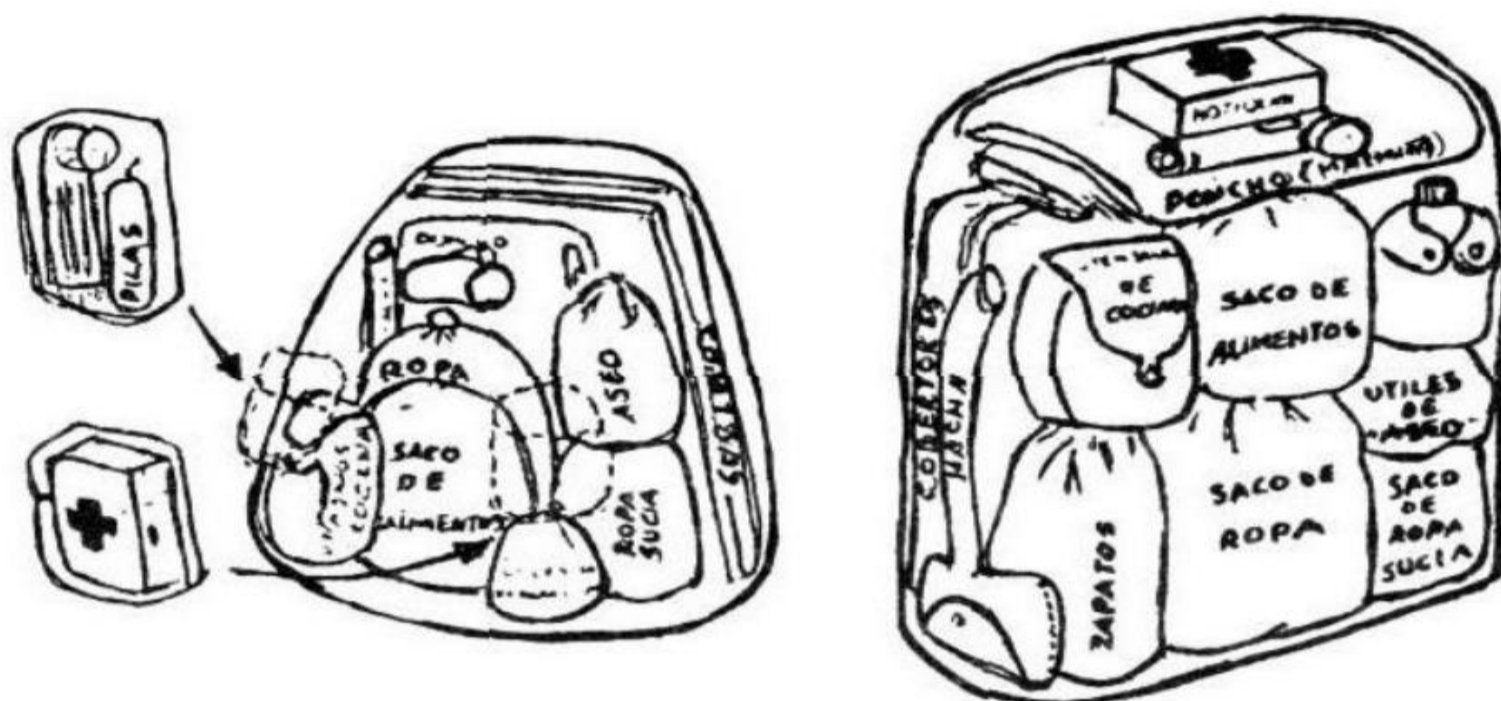
Igualmente demostrarás que sabes realizar la guardia técnicamente, manteniendo la hoguera, haciendo "café Scout" y realizando las rondas correspondientes.

Tus Jefes certificarán el paso de esta prueba.



EQUIPOS

Cuando se haya decidido el lugar y la clase de campamento que se va a tener, **hay que pensar en el equipo**. Al principio se cargará con demasiadas cosas y se olvidarán otras muy necesarias, pero la experiencia en campismo te irá enseñando a conocer que es lo que se ha de dejar en casa y a no olvidar lo que realmente se ha de necesitar.



FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Enumera el equipo personal que necesitarías para un campamento de tres días y demuestra a tu guía, que sabes empacar tu morral correctamente y que sabes realizar el "muñeco" para la inspección diaria.

El certificará el paso de esta prueba.

CARPAS

Lleva la carpa al lugar en que hayan decidido levantarla.

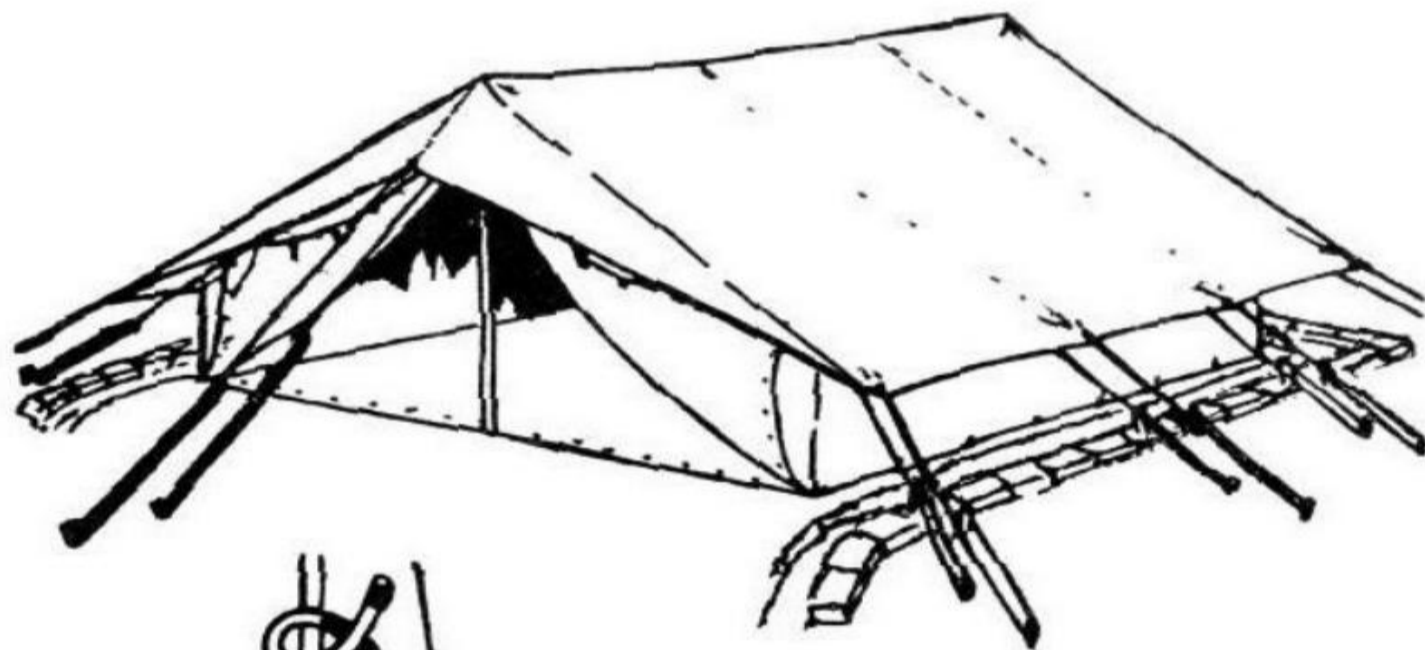
¡Se levantan las tiendas!. Este es un trabajo que hay que hacer cuanto antes, en previsión del estado del tiempo. **Pero esto**

no es todo!. Debes conocer los diferentes tipo de carpas y sus accesorios; dónde instalar la carpa, su proceso de montaje y desmontaje; precaución en caso de lluvia y vientos fuertes, terrenos flojos y duros; aseo y orden dentro de la misma y por último su conservación y cuidado.

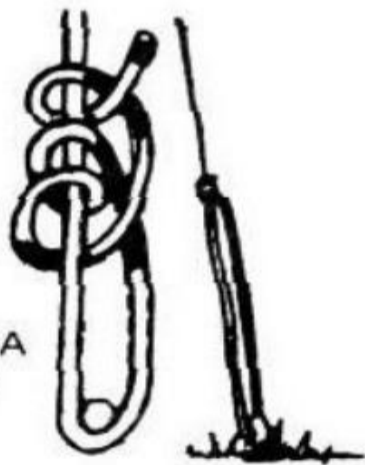
FIRMA: _____ **CARGO:** _____ **FECHA:** _____

Demuestra que conoces a cabalidad toda la técnica de carpas y además, monta en compañía de otro Scout que esté presentando esta prueba, la carpa de tu patrulla en un tiempo no mayor de tres minutos y en un tiempo no mayor de seis minutos con los ojos vendados.

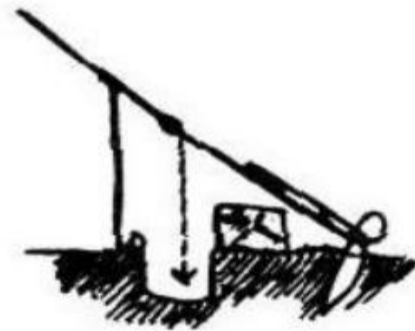
El jefe de tropa o quien él designe certificará el paso de tu prueba.



NUDO PARA
TIRANTES



EL AGUA AL ESCURRIR
DEBE CAER EN LA CANAL



SEGUNDA CLASE

Naturaleza es silencio. Y esta es la voz de la vida al aire libre. El silencio pone calma, luz, ideales e ilusiones en nuestro espíritu; los grandes proyectos y objetivos se forjan en el interior; en el silencio.

Todo, porque desde el silencio la inteligencia se ilumina para ver claro el camino a seguir y la voluntad se hace fuerte para llevar a cabo el camino emprendido.

Entremos en el silencio de la naturaleza, bosques y campos, caminos y manantiales y podremos **escuchar los mensajes de la vida** que continuamente están emitiendo los minerales, plantas animales y el mismo Dios.



Has vivido hasta ahora una serie de aventuras, que formarán una parte muy importante de tu juventud. Has vencido todos los desafíos que se te presentaron logrando conocer esa maravillosa naturaleza que nos rodea. Ya has disfrutado de varias noches de campamento, y eso te ha capacitado para que junto con tu patrulla realices aventuras más grandes, donde puedas demostrar los conocimientos adquiridos hasta el momento.

ACECHO

Los animales están **siempre alertas** y sus sentidos del olfato oído y vista les avisan el peligro antes de que el hombre pueda verlos.

Pero con un poco de preparacion y de paciencia, cualquier **Scout** puede seguir a los animales y acercarse lo suficiente para averiguar cómo viven y hasta tomarles una fotografía y dibujarlos. También en muchos juegos y aventuras de patrulla al **aire libre** se requiere "**espíar sin ser visto ni oído**". (Fogata No. 14 "Escultismo para Muchachos" de B.P.)

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Demuestra a tus jefes que conoces y practicas las reglas del acecho y prepara con tu patrulla un interesante juego de acecho para toda la tropa. El éxito del juego será el paso de la prueba.

RASTREO

El **hombre al aire libre** tiene un modo definido de "**mirar**" a medida que van caminando, sus miradas se mueven en anillos semi-circulares frente a ellos, algo así como las ondas que se forman en las aguas tranquilas cuando cae en ellas un objeto.

Primero concentran la mirada en un área de dos o tres metros al frente de ellos y en bandas de unos tres metros de anchas. Este anillo de visión sigue en semicírculo de izquierda a derecha. Observan completamente esa área antes de dirigir la vista hacia otro anillo más al frente ... Documentate mejor en la Fogata No. 12 y 15 de "Escultismo para Muchachos" de B.P.

Estas listo? **¡Magnífico!**

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Demuestra a tu jefe de tropa que sabes sacar el molde de tu huella, marca el campamento y la fecha. Este trabajo lo debes realizar con yeso.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Demuestra a tus jefes que conoces la técnica del rastreo y prepara con tu patrulla un juego de rastreo para toda la tropa. El éxito del juego será el paso de la prueba.

CONSERVACIONISMO

Cuando B.P. inició el Escultismo no cabe duda que **se tenían más recursos naturales a la mano** y que era más fácil salir al campo, sobre todo los Scouts que vivían en las ciudades.

Actualmente se presentan algunos problemas para seguir con ese tipo de campismo; unos de los principales es la contaminación y la depredación de los recursos naturales y el medio ambiente. Esto preocupa a los Scouts de hoy día, y **debemos practicar un campismo totalmente conservacionista**, encaminado a preservar la riqueza natural, sin dejar de disfrutar nuestra naturaleza. (Fogatas 15 y 16 de "Escultismo para Muchachos" de B.P.).



FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Junto con tu patrulla realiza un campamento ya sea de patrulla o de tropa, en el que utilices para tus construcciones la menor cantidad de elementos vivos de la naturaleza, sin perder en ningún momento las comodidades del mismo.

PIONERISMO

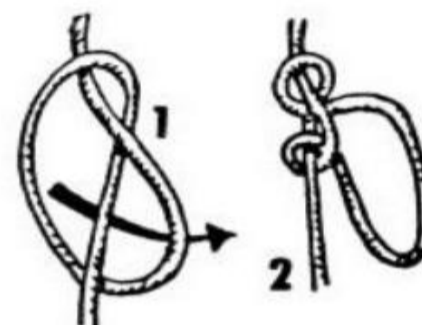
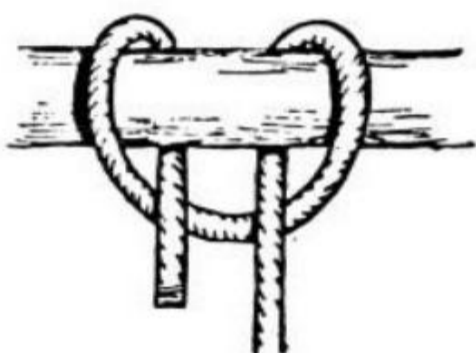
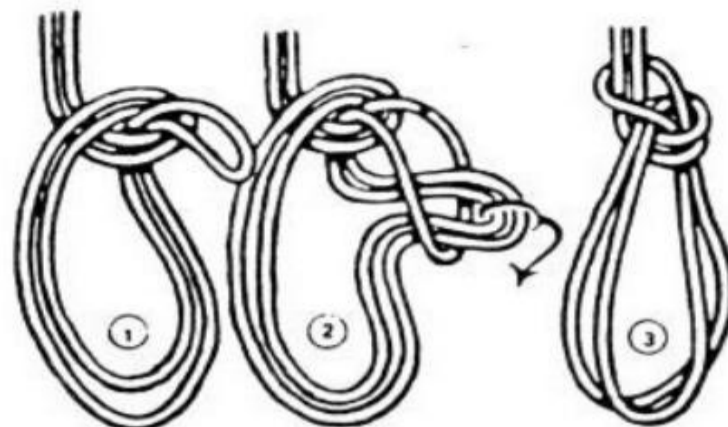
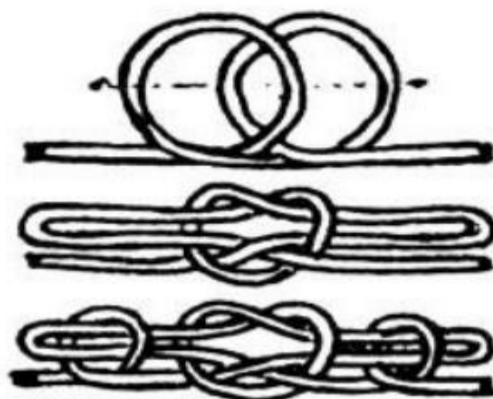
Es muy importante que los conocimientos que has adquirido los apliques en beneficio de los demás, en esta ocasión en favor de la Manada.



FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Como una de las pruebas para ser "LOBO RAMPANTE" en la Manada es saber correctamente un amarre, nadie mejor que tú para enseñarlo. Comunícate con Akela y solicítale permiso para enseñar a un Lobato dicho amarre y su uso. Akela certificará el paso de tu prueba.

Ya en Tercera Clase demostraste la habilidad que has adquirido y la utilidad que tienen algunos nudos, pero **debes seguir avanzando**, por lo tanto ...



NUDO DE ARRASTRE

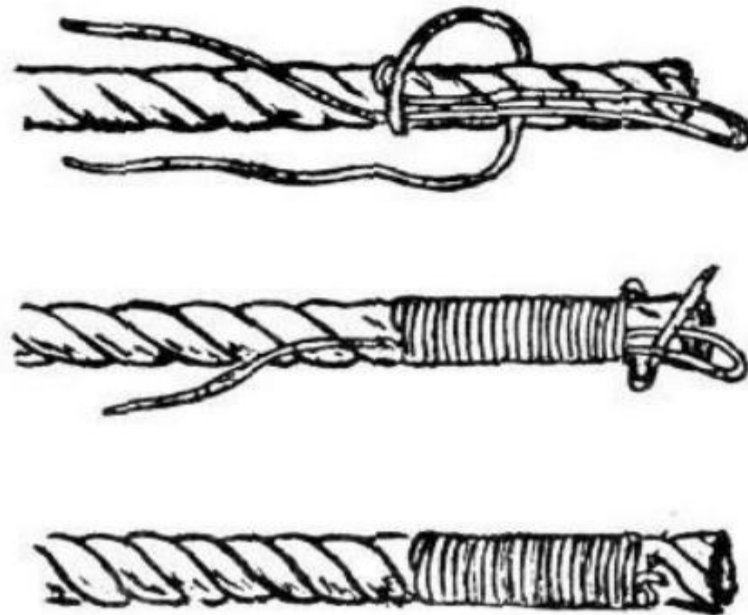


NUDO DE ESLINGO

FIRMA:
CARGO:
FECHA:

Deberás demostrar tus habilidades en la elaboración y aplicación de los siguientes nudos: silla de bombero, as de guía doble, arnes de hombre, presilla de alondra y eslinga de arrastre. Y ejecutarlos correctamente. Tu jefe de tropa o quien él designe certificará el paso de la prueba.

Para evitar que el cabo de una cuerda o manila se **deshilache**, hay necesidad de hacerle en la punta un **remate especial**.



FIRMA:
CARGO:
FECHA:

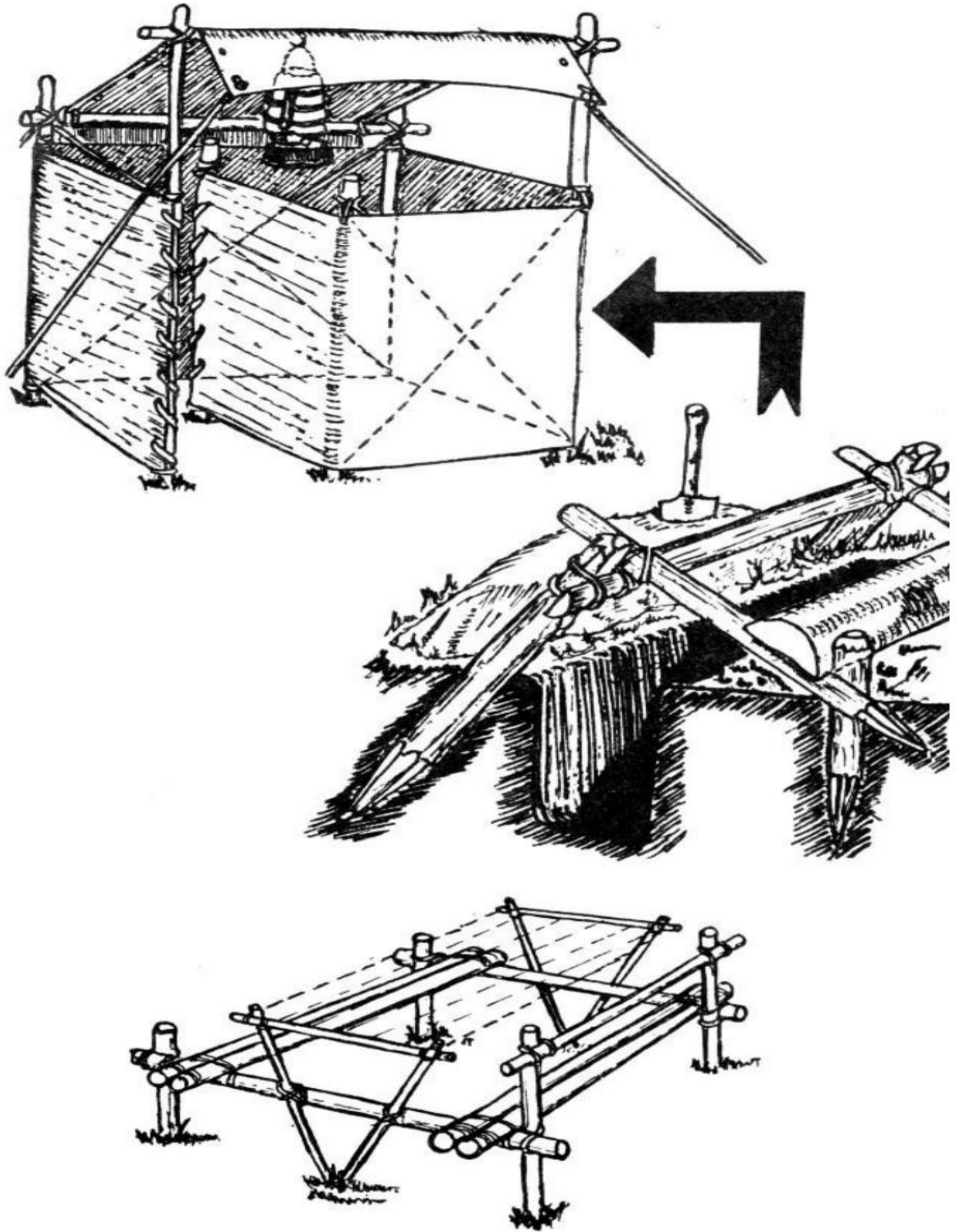
Demuestra a tu jefe tus habilidades para realizar el remate en punta. El certificará tu prueba.

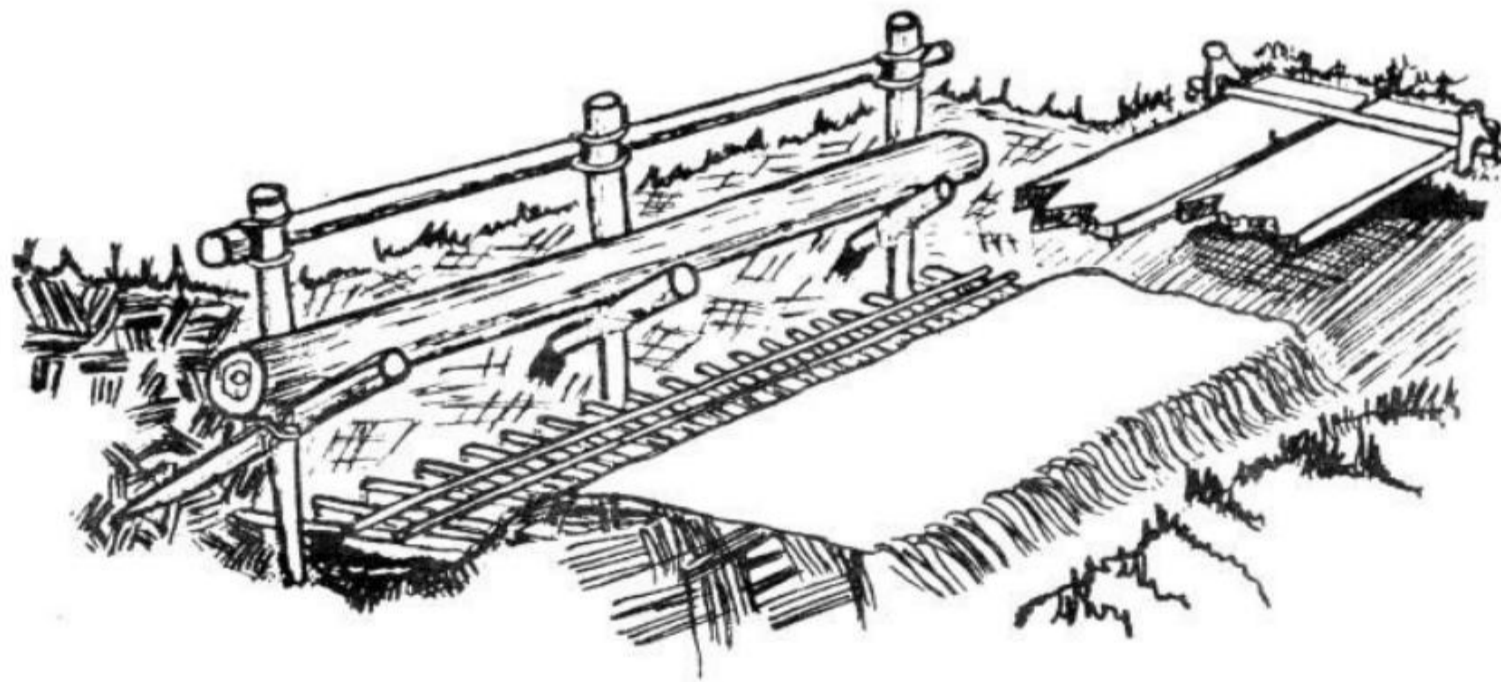
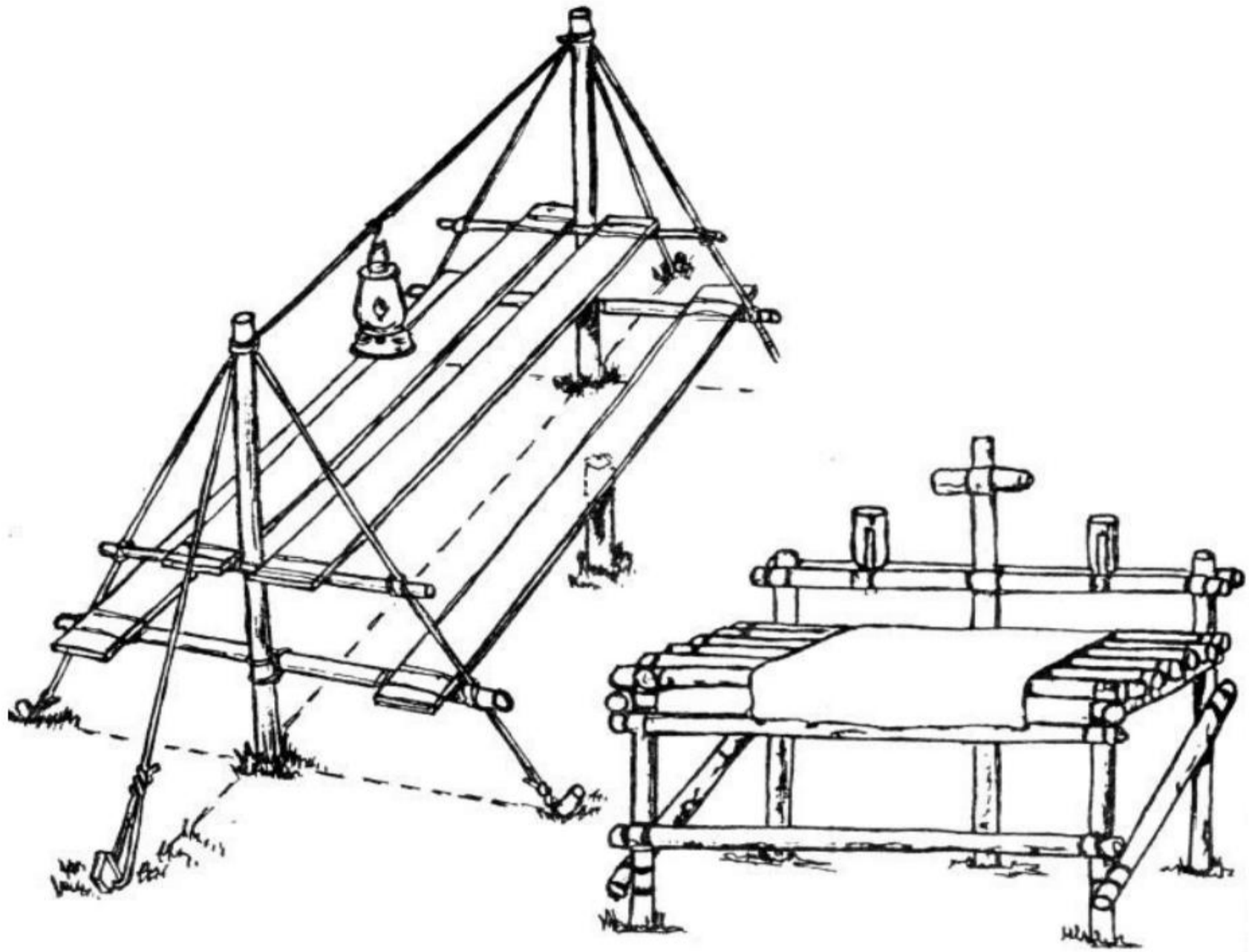
¡ **Pionerismo** !. Palabra grandiosa y llena de expectativa, ya corriente en los campamentos Scouts; significa, "el conjunto de construcciones que rodean una carpa y dan comodidad al campamento, con base en el trabajo manual de madera y la cabuyería".

El verdadero **Scout del aire libre** sabrá sacar partido -sin dañar la naturaleza- de todos los recursos naturales para sanear, amueblar, embellecer y disfrutar el lugar elegido para morar en la naturaleza.

El **pionerismo** es característico de **Segunda Clase**.

Ya durante tu paso por Tercera Clase tuviste oportunidad de adquirir habilidad y destreza en las construcciones de las astucias; ahora en tu camino hacia segunda, demostrarás que poco a poco pero con paso seguro te acercas al "hombre de los bosques".





El **pionerismo es inherente a la patrulla** y se considera una fuente inagotable de diversión y de adiestramiento en la vida al aire libre, tanto física como mentalmente.

Deberás construir en compañía de otro Scout que esté presentando esta prueba en tu próximo campamento, la siguiente construcción de pionerismo: (escoge una de las tres. Tu jefe certificará el paso de la prueba).

FIRMA: _____ **CARGO:** _____ **FECHA:** _____

Cocina elevada.

FIRMA: _____ **CARGO:** _____ **FECHA:** _____

Comedor.

FIRMA: _____ **CARGO:** _____ **FECHA:** _____

Letrina.

COCINA

Al principio de la Senda de la Aventura aprendiste a manejar los implementos de cocina, su aseo y cuidado; a realizar los diversos fuegos; a almacenar los alimentos; ayudaste a tus hermanos mayores a cocinar. Ahora, llegó el momento: debes aprender a cocinar y debes hacerlo bien.

El éxito del campamento **depende en buena parte del funcionamiento de la cocina**, tanto porque los Scouts necesitamos una **buena alimentación** y tanto por la **puntualidad** en las **horas de comida**.

Para lo primero es importante que sepamos elaborar el menú para un campamento, que a la vez sea **sencillo de prepararse y muy nutritivo**. Y para lo segundo, hacer los preparativos de **fogón, leña, agua, etc.** y tener muy en cuenta los **tiempos de cocción**. (Fogata No. 10 "Escultismo para Muchachos" de B.P.).



FIRMA:
CARGO:
FECHA:

Prepara la comida de tu patrulla durante un campamento. Diseña el menú que vas a llevar a cabo. Tu guía de patrulla evaluará tu trabajo como cocinero (a) y lo hará saber a la Corte de Honor.

Ahora **además de prestar un servicio ...**

FIRMA:
CARGO:
FECHA:

Te unirás a tu patrulla para preparar un menú bien balanceado

para un acantonamiento de la Manada, mínimo de dos (2) días y cocinarán para ellos. Lógico con el visto bueno de los Viejos Lobos. Akela certificará el paso de la prueba.

CONSERVACION DE ALIMENTOS

Los alimentos que llevamos al campo son susceptibles de descomponerse fácilmente por no tener un sistema de refrigeración adecuado. Los alimentos enlatados son muy prácticos pero no muy sanos. **Evita lo más que puedas utilizarlos**, ya que son un factor de contaminación de los bosques. Hay formas de conservarlos sin necesidad de llevar un refrigerador.

FIRMA:

CARGO:

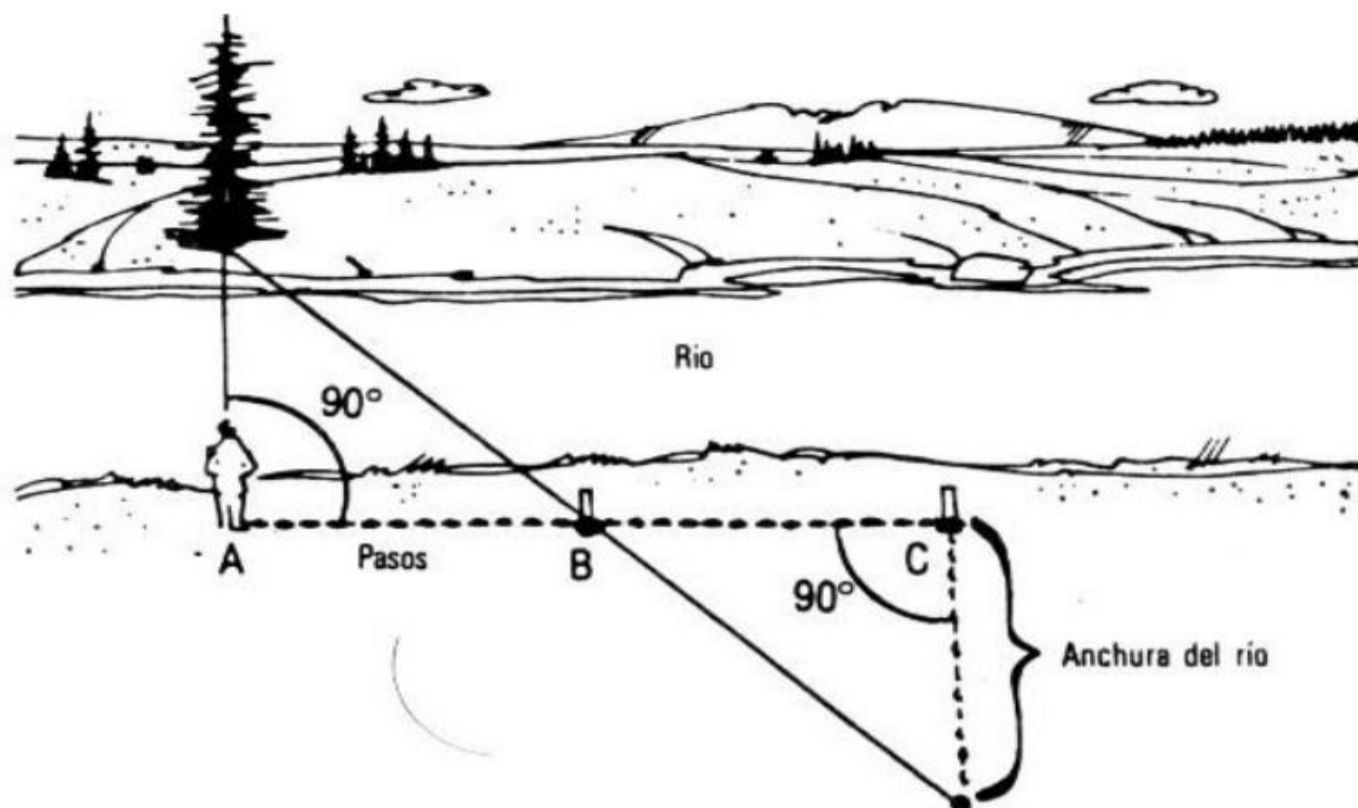
FECHA:

Investiga cuáles son las formas de conservación de alimentos, y una vez lo hayas hecho, hazte responsable de la conservación de los alimentos de tu patrulla durante un campamento. Los resultados le darán a tu guía los suficientes argumentos para solicitar el paso de esta prueba.

AVALUACION

Existen muchos métodos para calcular distancias y alturas a lo que comúnmente llamamos AVALUACION. (Fogata No. 8 "Escultismo para Muchachos" de B.P.).

Entre ellos están: por medio del sonido, por triangulación, con un lápiz, el método de uno a diez, método de las sombras, método del leñador, etc.



FIRMA:
CARGO:
FECHA:

Deberás demostrar ante tus jefes, en alguna actividad, que conoces y sabes aplicar mínimo cuatro de estos métodos.

TALONAMIENTO

Para levantamiento de mapas, como para tener una medida que no requiera gran exactitud, el Scout la mide en pasos. Para esto se necesita tener la longitud del paso ordinario, con morral, al trote, sin morral, y a este proceso le llamamos TALONAMIENTO.

FIRMA:
CARGO:
FECHA:

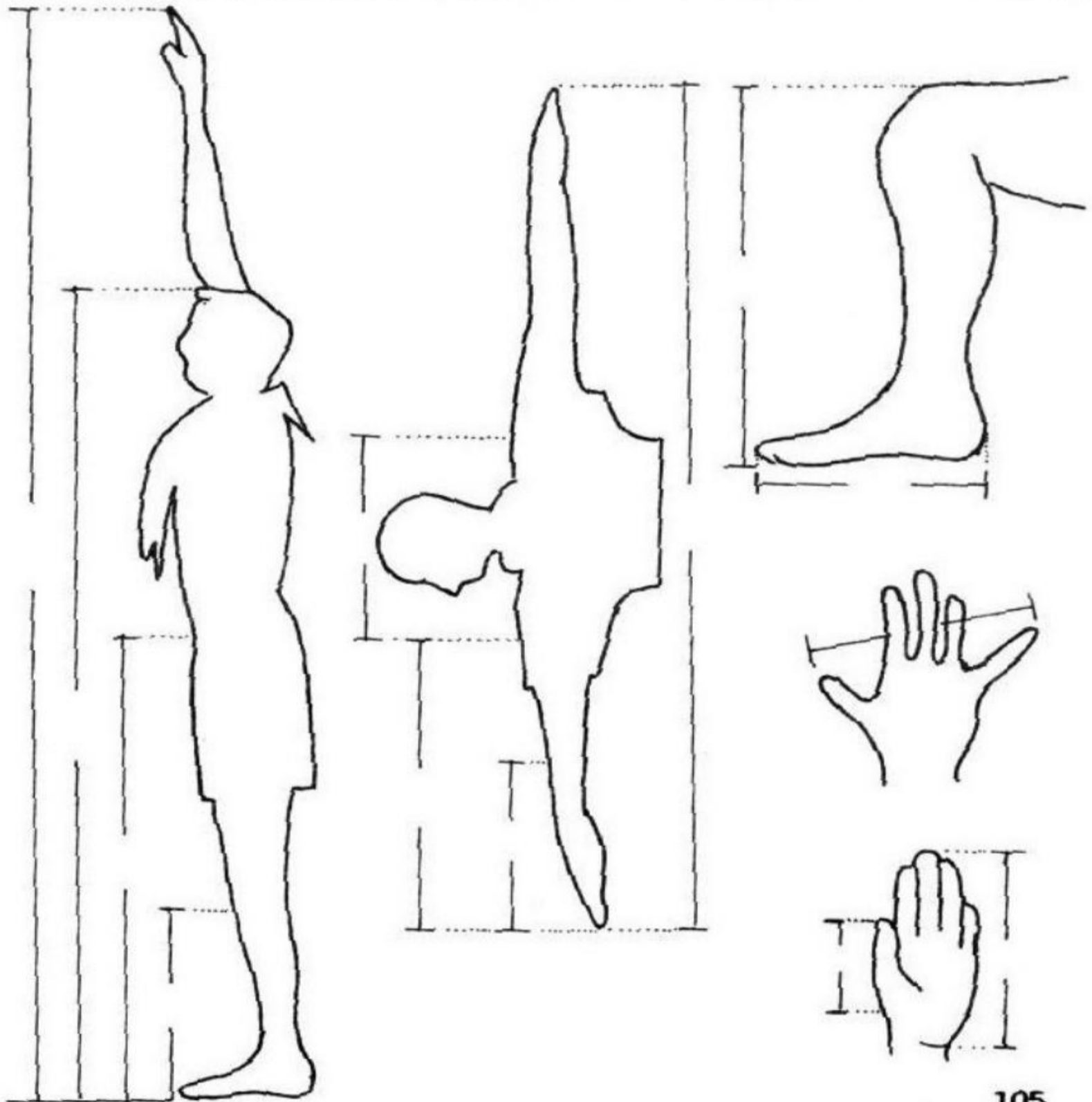
Explica a alguno de tus jefes el sistema para poder obtener la medida de tu paso y dile cuanto tiene el tuyo en todas las modalidades. No olvides que todos los días estás creciendo, y por tanto deberás rectificar tu medida cada seis meses. Deberás explicar qué es y la utilidad del "paso Scout".

ANTROPOMETRIA

Para poder medir distancias cortas lo mejor es usar la medida exacta de las diferentes partes del cuerpo sin olvidarse como en el caso anterior, rectificarlas cada seis meses. A este sistema le llamamos ANTROPOMETRIA.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Coloca en la gráfica siguiente, tus medidas correspondientes.



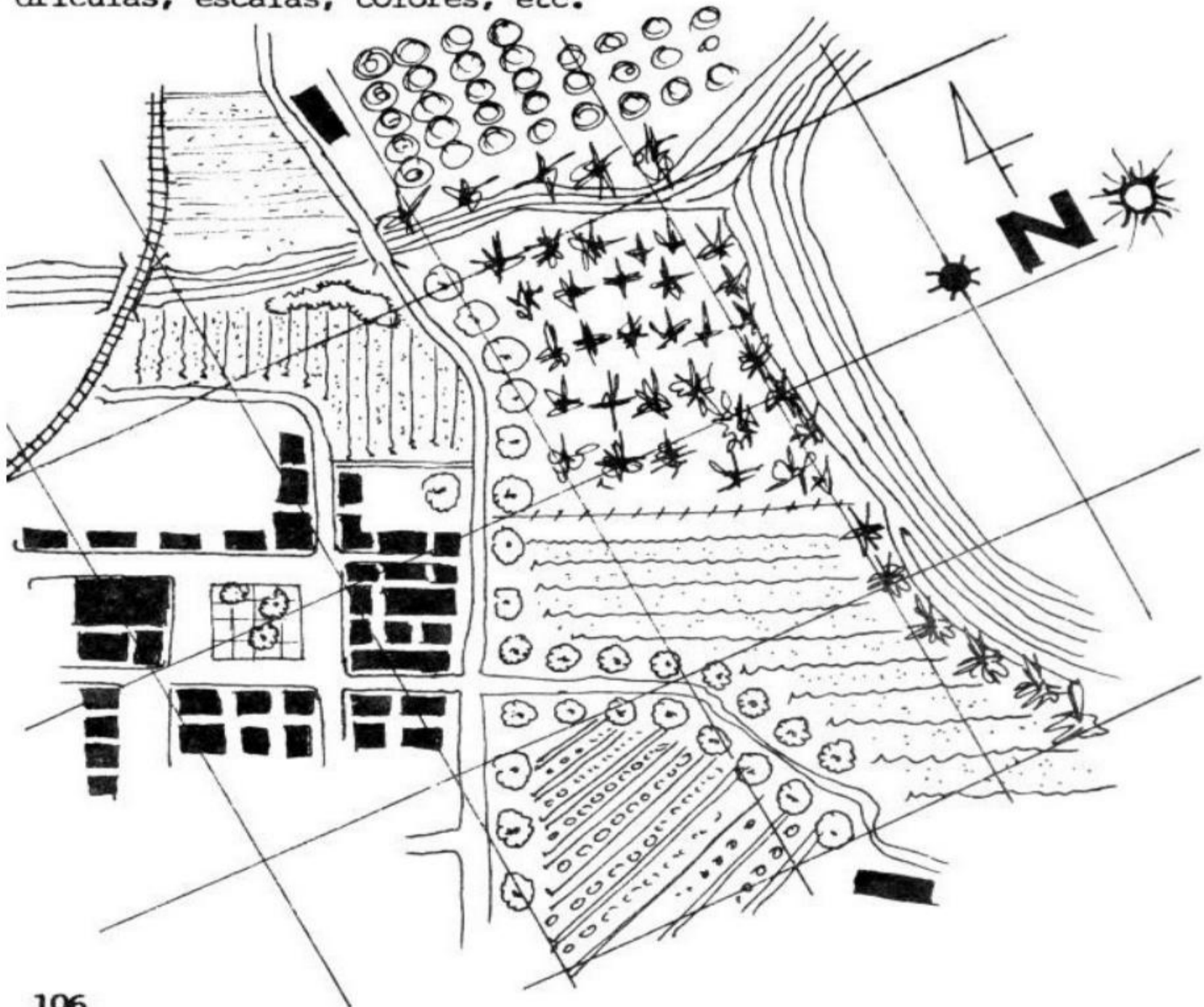
INTERPRETACION

Qué mejor que salir a una excursión y saber en todo momento dónde nos encontramos. Por lo tanto debemos saber interpretar un mapa.

Lo primero que se debe saber sobre un mapa es que no es más que un dibujo de una parte de la superficie de la tierra.

Es un dibujo que se presenta igual a como tu lo verías mirándolo perpendicularmente desde un avión.

Para que estos sean de mucha utilidad a quien los usa, el mapa incluye muchas otras cosas. Muestra objetos hechos por el hombre, tales como carreteras, edificios, puentes, etc. Todos estos objetos se representan mediante símbolos. Tiene además cuadrículas, escalas, colores, etc.



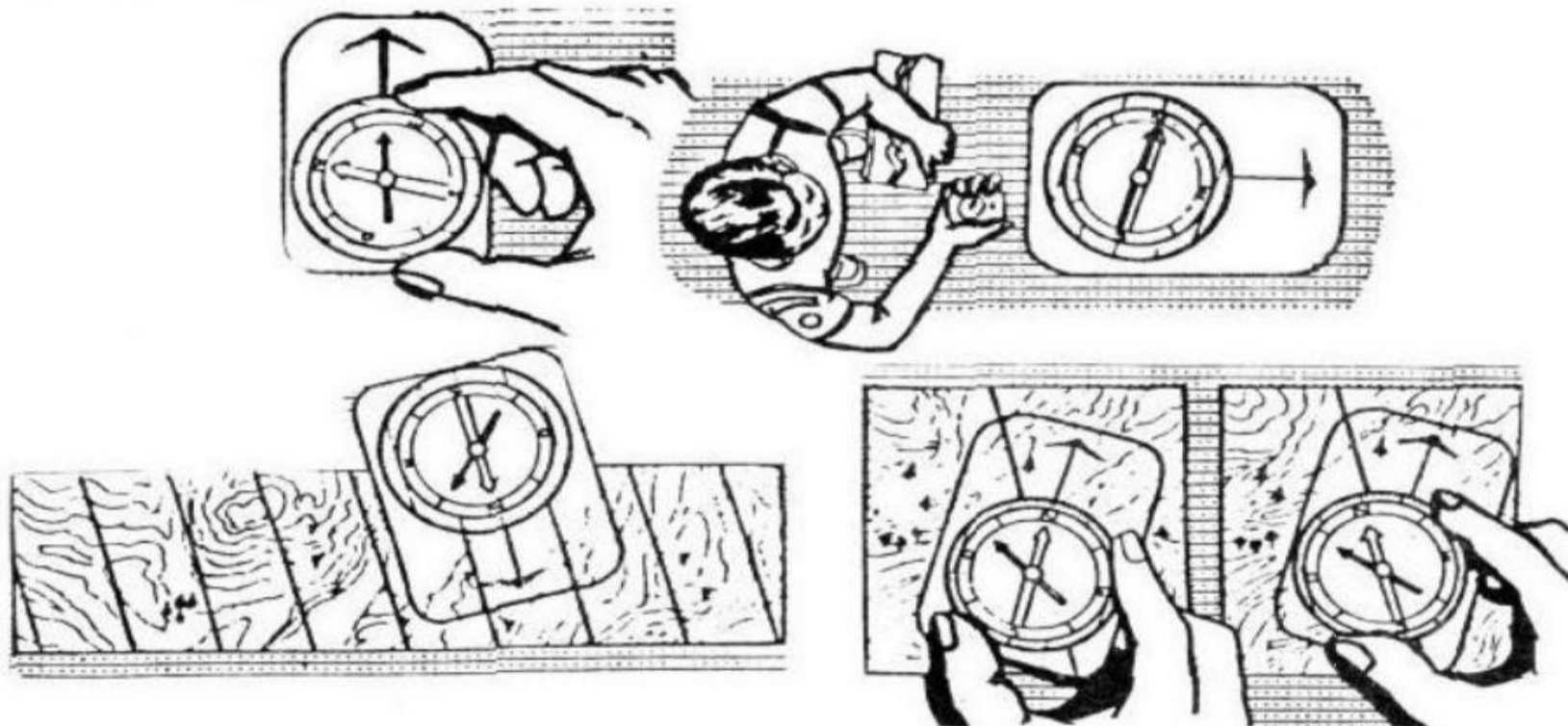
FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Aprende a leer un mapa, y luego indícale a tu jefe de tropa, durante una excursión o campamento, cuál es tu posición exacta de acuerdo a un mapa topográfico elaborado por tí con anterioridad, y que deberá contener mínimo diez signos convencionales, el norte respectivo, y la escala utilizada.

ORIENTACION

Un buen Scout, investiga nuevos lugares, es capaz de orientarse y guiarse, tanto por medios naturales como por la brújula. Es más, sabe trazar croquis y también seguir indicaciones en un mapa. (Fogata No. 5 "Escultismo para Muchachos" de B.P.).

En las etapas anteriores aprendiste la teoría, por lo tanto ya estás preparado para ...

**FIRMA:****CARGO:****FECHA:**

Dirigir una salida en una excursión de patrulla o tropa, en donde se utilice mapa, brújula y se haga un croquis del recorrido. Entrega tu informe a la Corte de Honor.

No solo podremos orientarnos por la brújula. ¿Y cuando no la tengamos?.

Debemos saber que existen elementos naturales que son invariables en algunas regiones y que te ayudarán a orientarte en medio de la naturaleza; los animales y los vegetales muestran ciertas conductas, como la migración de algunas especies de aves, o bien el crecimiento de algunos vegetales en cierta dirección. A estos fenómenos naturales se les denomina GEOTACTISMO Y GEOTROPISMO.

También el sol en el día y las estrellas en la noche nos pueden sacar de un apuro, ya que son un magnífico medio de orientación.

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Explica muy detalladamente por lo menos cinco elementos diferentes a la brújula por los cuales podremos orientarnos.

FOGATAS

En este momento que ya llevas tiempo en el Escultismo, estarás de acuerdo en que uno de los momentos más **agradables de la vida del Scout es la FOGATA**, donde los comentarios de la última jornada y las anécdotas del pasado junto con los cantos refuerzan los lazos de amistad y nos hacen sentir que hemos crecido, porque hemos vivido nuestra aventura.



FIRMA:
CARGO:**FECHA:**

Junto con tu patrulla, deberán organizar una fogata para toda la tropa. Pero a ti te corresponde el honor de ser el animador; siendo el guardián de leyendas.

HERRAMIENTAS

Un verdadero "hombre de aire libre", puede sentirse confortable y como en su casa en una isla desierta, con solo su cuchillo como única herramienta. El es su amigo más útil, por lo tanto debes tratarlo con mucho cuidado.

Al obtener tu Segunda Clase, **el privilegio de la misma es el porte del cuchillo.**

Consagremos a este querido compañero unas palabras especiales. Nada mejor que un sólido cuchillo de bolsillo con un solo filo, bien grueso y bien recto. Un cuchillo Scout debe tener un corte recto y no un corte curvo Mientras más afilado esté tu cuchillo, más seguro será.

TU CUCHILLO: ¡No lo saques sin motivo y no lo guardes sin honor!

FIRMA:
CARGO:**FECHA:**

Debes demostrar a tu jefe de tropa que sabes portar con honor, usar correctamente y dar mantenimiento a tu cuchillo. Demuestra igualmente que sabes usar y dar mantenimiento adecuado a las siguientes herramientas: barretón, azadón, navaja y machete.

Deberás construir en campamento un herramientero.

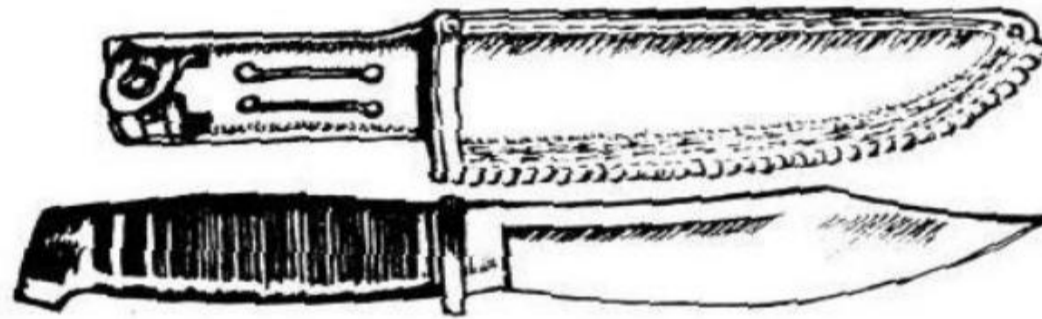
VELACION DE ARMAS

Será la noche anterior a tu ascenso y te encuentras a un paso de **obtener tu ansiada Segunda Clase**. Ha sido un trabajo arduo pero valió la pena.

FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

En guardia nocturna, tus jefes iniciarán la ceremonia y te entregarán tu cuchillo; deberás iniciar tu velación de armas en torno a la hoguera, símbolo de fraternidad y meditar sobre la **TOMA DE CONCIENCIA DE TU MISION SCOUT**.*

* Toma de conciencia de tu misión Scout: 11 - Libro Siempre Alerta, Guardia Nocturna por postes. Padre Camilo Quijano; y Fogatas Nos. 21 y 22 "Escultismo para Muchachos" de B.P.



¡ Felicidades !

Ahora debemos recordarte que ningún Scout debe ni desea permanecer en Segunda Clase más de lo indispensable, por tanto, tú también desearás ser Scout de Primera Clase.

La Insignia de Primera Clase es la meta de todo Scout y ésta se encuentra dentro de tus posibilidades.

PRIMERA CLASE

Naturaleza es noche. Y estando al aire libre veremos que llega un momento en el cual las montañas, árboles y todo lo que allí convive quedan en la oscuridad. **Una realidad nueva se hace presente a nosotros: LA NOCHE.**

Llega para despertar toda la poesía de la convivencia sin dobleces; ayudará a concentrarnos para hacer brotar el diálogo con el alma; desaparece nuestra autosuficiencia y fácilmente nos presentamos ante los demás como somos.

Durante la noche es cuando resulta hermoso creer en la luz; será fácil sentir la luz en las noches de campamento. Es la luz de nuestro espíritu.

Conviviendo en la noche creemos en el ser maravilloso que ha creado el firmamento, lleno de estrellas y constelaciones.

A este respecto son muy significativas las palabras de Baden Powell: "Puedo comprender que un hombre que pone su vista en la tierra sea ateo. Pero no puedo comprender que un hombre que levanta su mirada al cielo en una noche serena, pueda decir que Dios no existe".



Ya has vencido grandes desafíos en las etapas anteriores, **te has vencido a tí mismo** y aún puedes superar esas propias metas.

Terminando tu Primera Clase, **eres ya un hombre de vida al aire libre, técnico y capaz.**

Ya es momento de enseñar lo mucho que sabes a tus compañeros.

CAMPAMENTOS

Durante la **Senda de la Aventura** ya has acumulado varias noches de campamento.

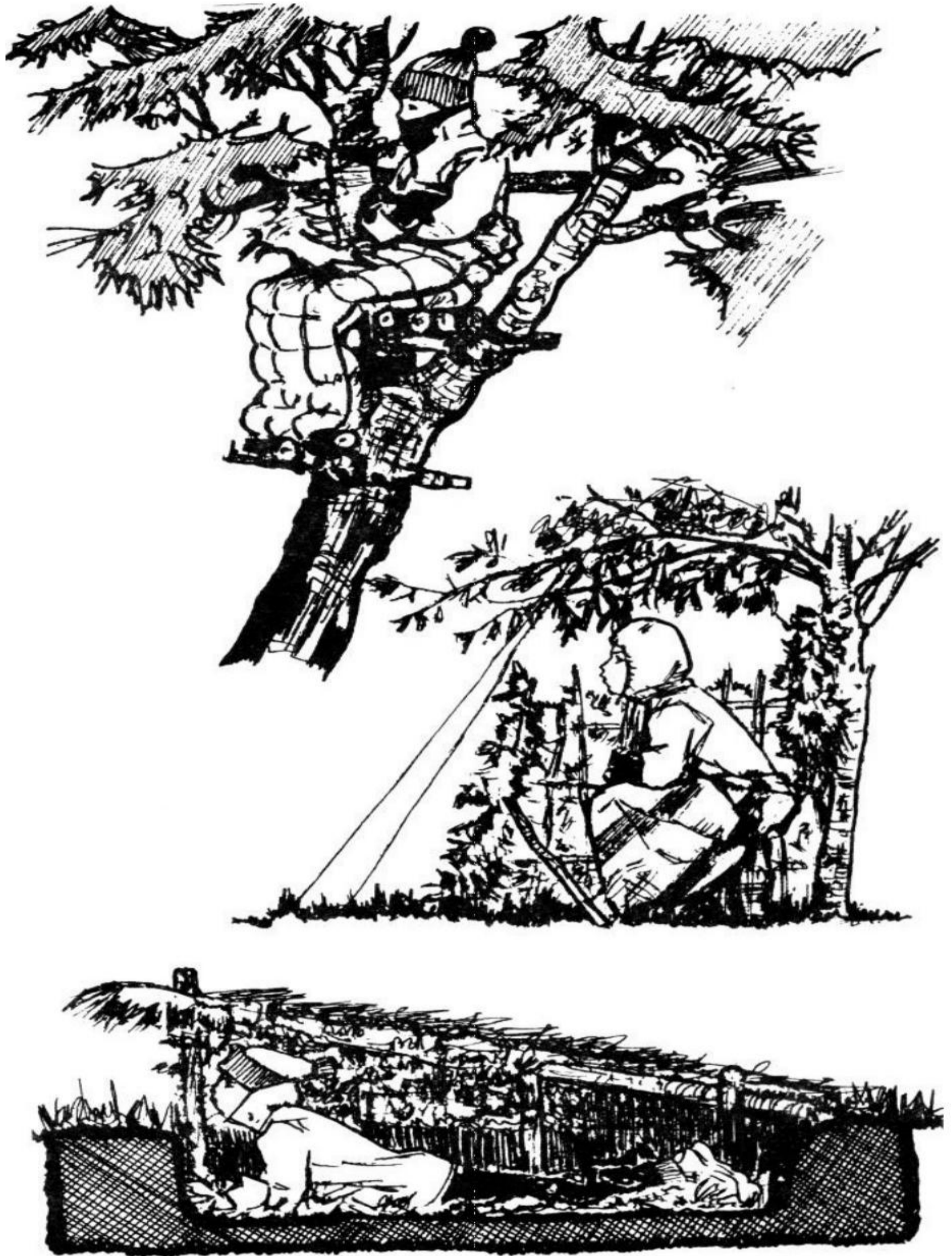
FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Ahora en tu etapa de Primera Clase, deberás tener acumulado como mínimo dieciseis noches de campamento.

VIVAC

Nada mejor que dormir en carpa durante un campamento. Pero un Scout de Primera Clase va mucho más allá; debe saber construir un **vivac** donde pasar la noche cómodamente.

Los Scouts que están poco adiestrados y que construyen vivac, generalmente lo hacen mal. Para que a un vivac no le entre agua es preciso que sus paredes sean oblicuas. Las paredes verticales complican la construcción; y el tejado muy plano, muy horizontal, termina por dejar colar el agua, ... Documentate en la Fogata No. 8 de "Escultismo para Muchachos" y en el Manual del Guía de Patrulla.





FIRMA:
CARGO:
FECHA:

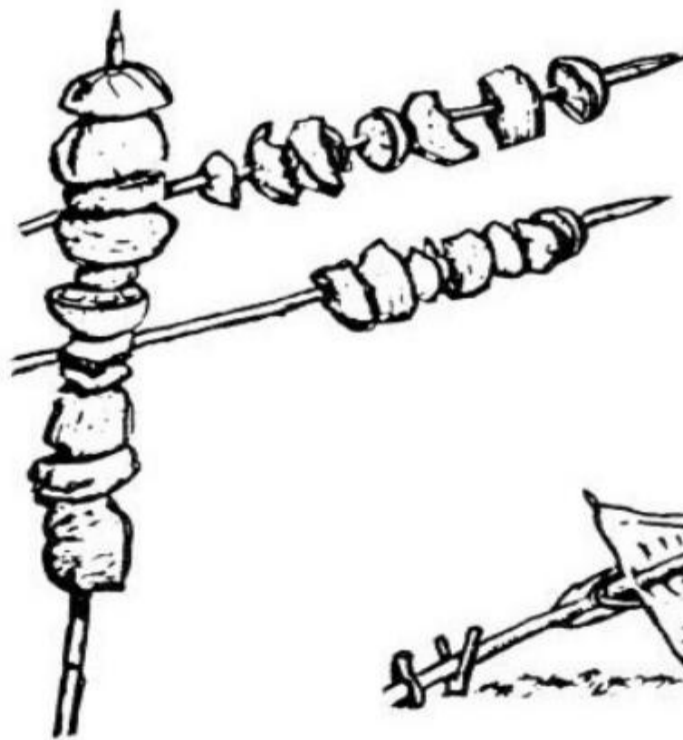
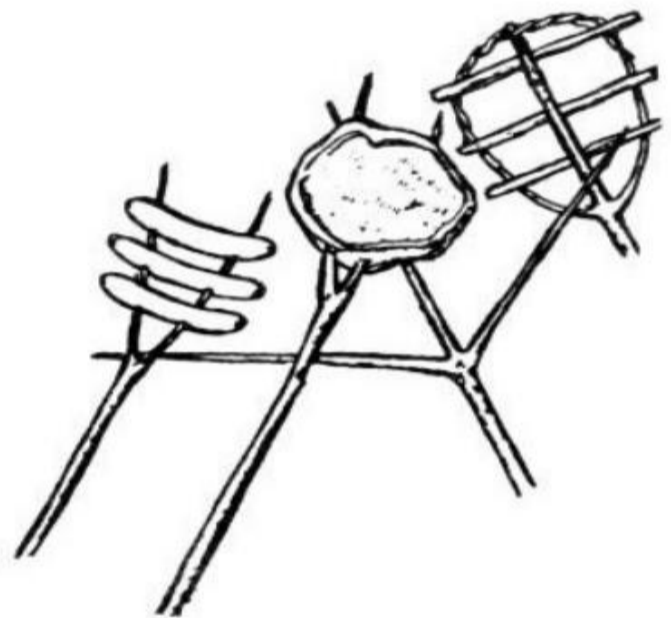
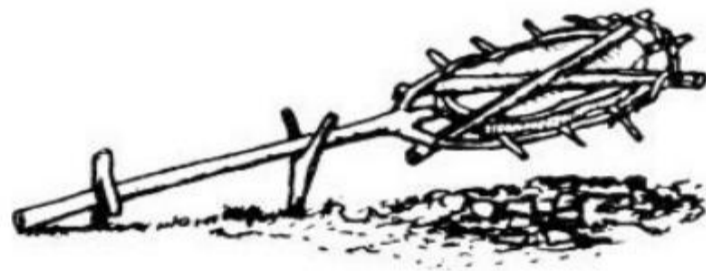
Ponte de acuerdo con tu Jefe de Tropa para que durante el próximo campamento, puedas dirigir el diseño y la construcción de un vivac de campamento, en el que quepan cómodamente todos los miembros de tu patrulla.

COCINA

Ya anteriormente has sido cocinero en varios campamentos. Tus comidas quedan ... **¡deliciosas!**

Por supuesto que todo Scout debe saber cómo cocinar su propia comida, carnes, huevos, verduras, etc. y hacer pan, sin los útiles ordinarios de cocina.

Cocina tus alimentos en la forma como lo hacen los verdaderos **hombres del aire libre**. El secreto de esta cocina radica en el tipo de fuego usado. Déjalo que se consuma hasta que forme unas buenas brasas antes de usarlo, ¿Quieres saber más?. Fogata No. 10 "Escultismo para Muchachos", "Manual del Guía de Patrulla" y "Manual para Scouts".



FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Por lo tanto, debes saber cocinar como los hombres de vida al aire libre, sin utensilios y durante tu próximo campamento, tu comida.

Saber hacer un **horno al aire libre** es abrir a la **cocina del campamento** horizontes nuevos y poco explorados: buñuelos, tostadas, tortas y hasta merengues.

Los **principios** para un excelente **horno de campamento** son:

1. La cocción del horno está obtenida por medio del aire, llevado a una alta temperatura por las paredes.
2. Las paredes deben ser capaces de concentrar una gran cantidad de calor.
3. Los recipientes y los alimentos deben ser separados de todas las paredes recalentadas.
4. El fuego debe ser conducido para dar muchas brasas, pocas llamas y nada de humo.
5. Ningún orificio debe permitir la entrada del humo (siempre inevitable) en el horno, so pena de adquirir los alimentos un gusto desagradable.
6. Abrir lo menos posible el horno durante el tiempo de cocción.

Con estas seis (6) condiciones juntas, no existe razón para que todo no vaya bien.

Prácticamente, en un campamento, la **experiencia nos atestigua los hechos siguientes:**

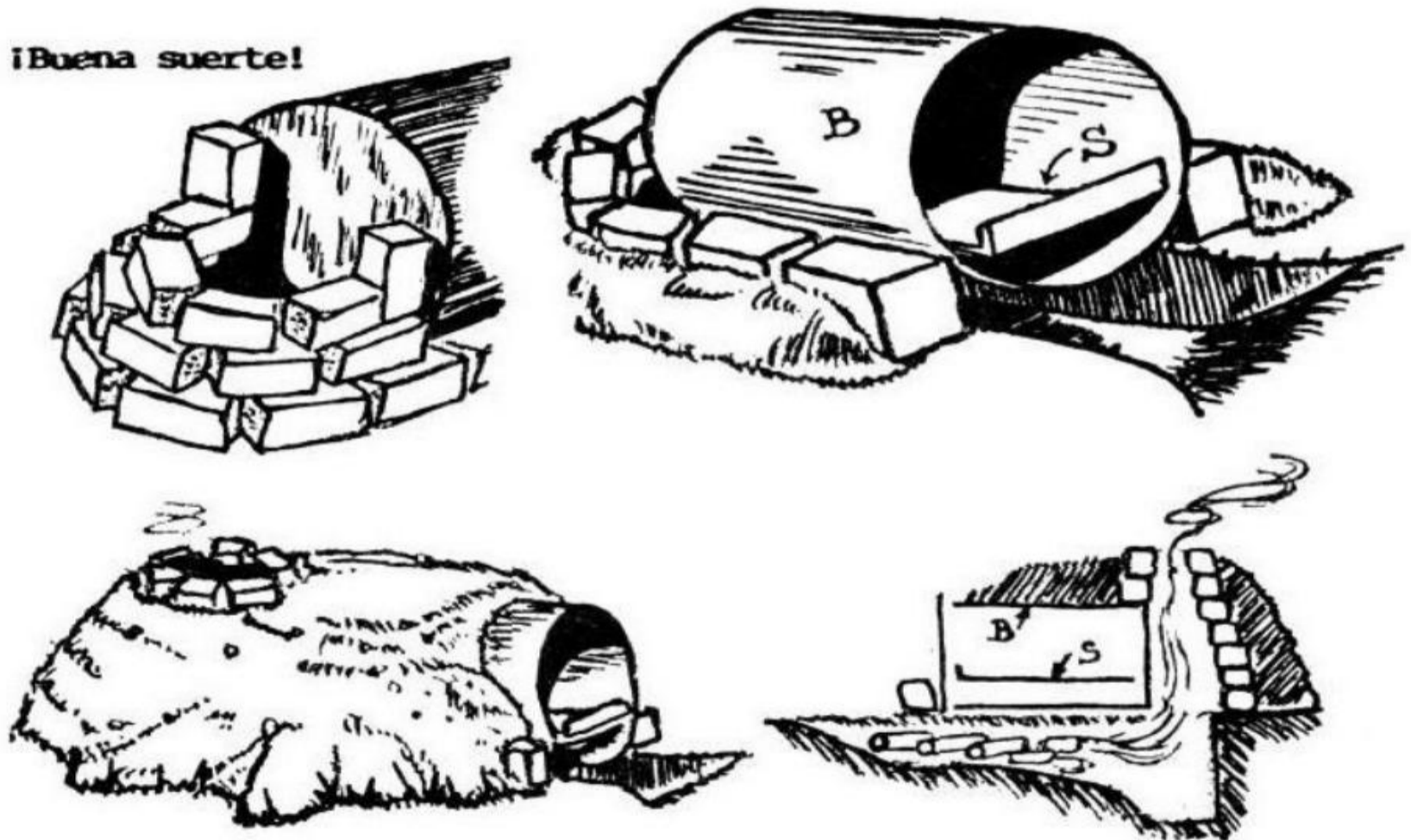
1. Es difícil construir un horno sin utilizar como pieza inicial un **recipiente metálico**. (caja grande de galletas, gran marmita, etc.)

Observación importante: Una lata soldada es imposible de utilizar porque la soldadura se funde con el calor. Las latas serán engastadas a máquina.

2. Los ladrillos, tejas y adobes son grandes reservas de calor; desgraciadamente se **parten fácilmente**.
3. Una espesa capa de tierra **conserva largo tiempo el calor**.
4. Los hogares que sirven para calentar hornos deben ser **más grandes** que los hogares de cocina corrientes, para permitir la acumulación de brasas.
5. Una chimenea es siempre **indispensable**.
6. Un arreglo debe **permitir sacar las cenizas** sin apagar el hogar, dado que la cocción al horno es siempre larga y la brasa deja gran cantidad de ceniza.

(Fogata No. 10 "Escultismo para Muchachos" y "Manual del Scout").

¡Buena suerte!



FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Demuestra a tu jefe de tropa que conoces los principios de un horno; construye uno, hornea tu plato favorito y pastel preferido e invita a tus jefes a la degustación.

El éxito en la construcción del horno y el buen sabor de tus platos preparados, darán el paso de la prueba.

Por lo visto eres un gran cocinero, pero debes demostrar que en realidad eres un **"Cheff Cordon Blue del aire libre"**.

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

Prepara un almuerzo de campamento con un "plato típico" de cualquier región del país e invita con anterioridad a los guías de patrulla y a la jefatura.

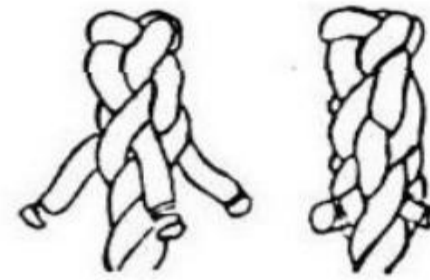
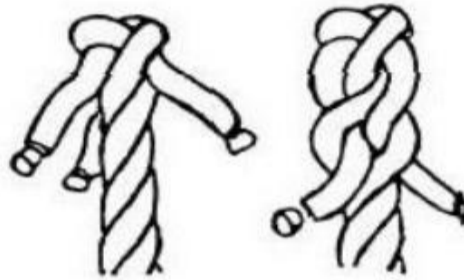
Ellos certificarán el paso de tu prueba.

ALTO PIONERISMO

Ya en **Tercera Clase** demostraste la **habilidad** adquirida para realizar los nudos y amarres y el **ingenio** para realizar tus **astucias**, en **Segunda Clase** demostraste la **práctica** para realizarlos y la **experiencia** para lograr buenas construcciones de **pionerismo**.

Y ahora, unimos esa **habilidad**, esa **práctica** y muy especialmente tu **experiencia** para colocarte al frente el **alto pionerismo**.

Es necesario antes de iniciar tus proyectos de alto pionerismo que sepas hacer **empalmes**, punto final de tu técnica de nudos:



FIRMA:
CARGO:
FECHA:

Deberás demostrar a tu jefe de tropa o a quien él designe, que sabes realizar y la utilidad de :

- ★ EMPALME CORTO.
 - ★ EMPALME COLA DE PUERCO.
 - ★ EMPALME EN OJO (GAZA FRANCESA).
-

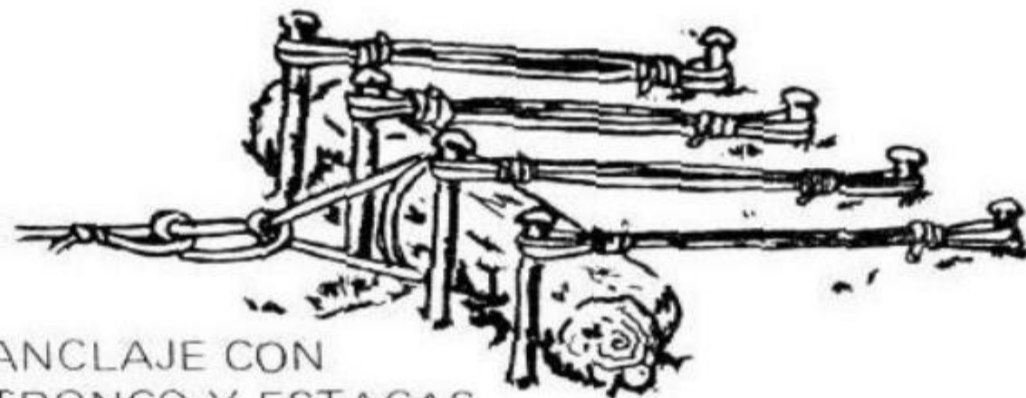
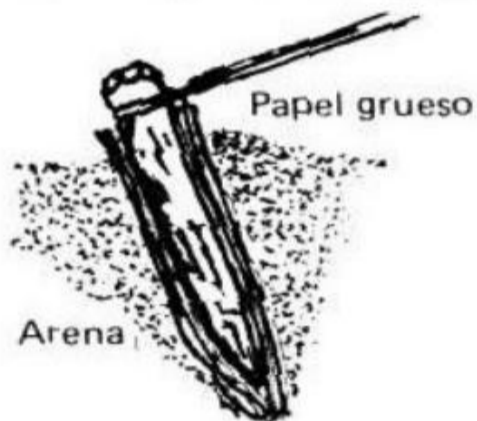
Si puedes lograr un afianzamiento natural para tu construcción, tal como un árbol al que se le una la cuerda que resiste la tensión, te ahorrarás trabajo.

Cuando ésto no es posible, es necesario construir un **anclaje**. Por lo tanto, ...

ANCLAJE CON ESTACAS



ANCLAJE CON TRONCO



ANCLAJE CON TRONCO Y ESTACAS

FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Deberás demostrar prácticamente el uso y su construcción de los siguientes anclajes:

- * ANCLAJE CON ESTACAS.
- * ANCLAJE CON TRONCO.
- * ANCLAJE CON TRONCO Y ESTACAS.

Tu jefe de tropa certificará el paso de la prueba.

Puedes documentarte en la Fogata No. 8 de "Escultismo para Muchachos"; "Manual del Guía de Patrulla" y en el "Manual Scout".

¡ Alto pionerismo !. Se define como "La habilidad, práctica y experiencia aplicada en el desarrollo del trabajo manual de la manera y la cabuyería para realizar construcciones que se caractericen por su creatividad en el diseño y su dificultad en la elaboración".

El **alto pionerismo** es característico de **Primera Clase**.

Este es tu nuevo desafío, ... **¡Grandioso y emocionante!**

Para consumir bien un proyecto se requiere una buena dosis de **planeación** y a la vez que algo de **improvisación**: hay que pensar en ordenar las ideas antes de emprenderlas, y allanar en el último minuto los obstáculos y las dificultades encontradas.

Tu **creatividad**, unida a la **habilidad y práctica** en la elaboración de nudos y amarres y la **experiencia** adquirida en las construcciones de astucias y pionerismo, te auguran un éxito total en tus proyectos de alto pionerismo. Estas listo? **Pues, ánimo y adelante.**



FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

En compañía de dos o tres Scouts que estén pasando esta prueba y en tu próximo campamento, deberás construir un proyecto con todas las características de alto pionerismo. Previamente presentarás el proyecto a tus jefes.

El Jefe de Tropa o quien él designe, certificará tu prueba.

EXCURSION DE PRIMERA CLASE

El acumular todas esas noches de campamento, aventuras y experiencias, te han capacitado para que puedas realizar con éxito tu excursión de Primera Clase.



FIRMA:	CARGO:	FECHA:
---------------	---------------	---------------

Esta emocionante aventura consiste en realizar en compañía de otro Scout, una excursión de veinticuatro horas donde pondrás a prueba todos tus conocimientos con base en una ruta preparada por tu jefe de tropa y siguiendo las instrucciones que te entregue la Jefatura.

La noche la deberás pasar en un vivac que deberás construir y la alimentación será sobre la base de cocina sin utensilios; el recorrido no podrá ser inferior a veinte kilómetros.

Tus jefes te entregarán varios sobres que contienen el mapa y los rumbos a seguir, y los proyectos que debes realizar, lo mismo que todas las explicaciones generales de la excursión. Dichos sobres estarán sellados y encima se anotarán la hora y/o el lugar donde deben ser abiertos.

Deberás, presentar previamente a tus jefes el menú, y al final de tu excursión elaborar un informe que contenga:

1. Evaluación de las actividades realizadas.
2. Fotografías del recorrido.
3. Mapas y demás implementos utilizados.
4. Acción de servicio realizada.
5. Conclusiones de la meditación (basada en el libro "Siempre Alerta" del Padre Camilo Quijano S.J.).

Este informe deberás entregarlo máximo ocho días después de terminada la excursión.

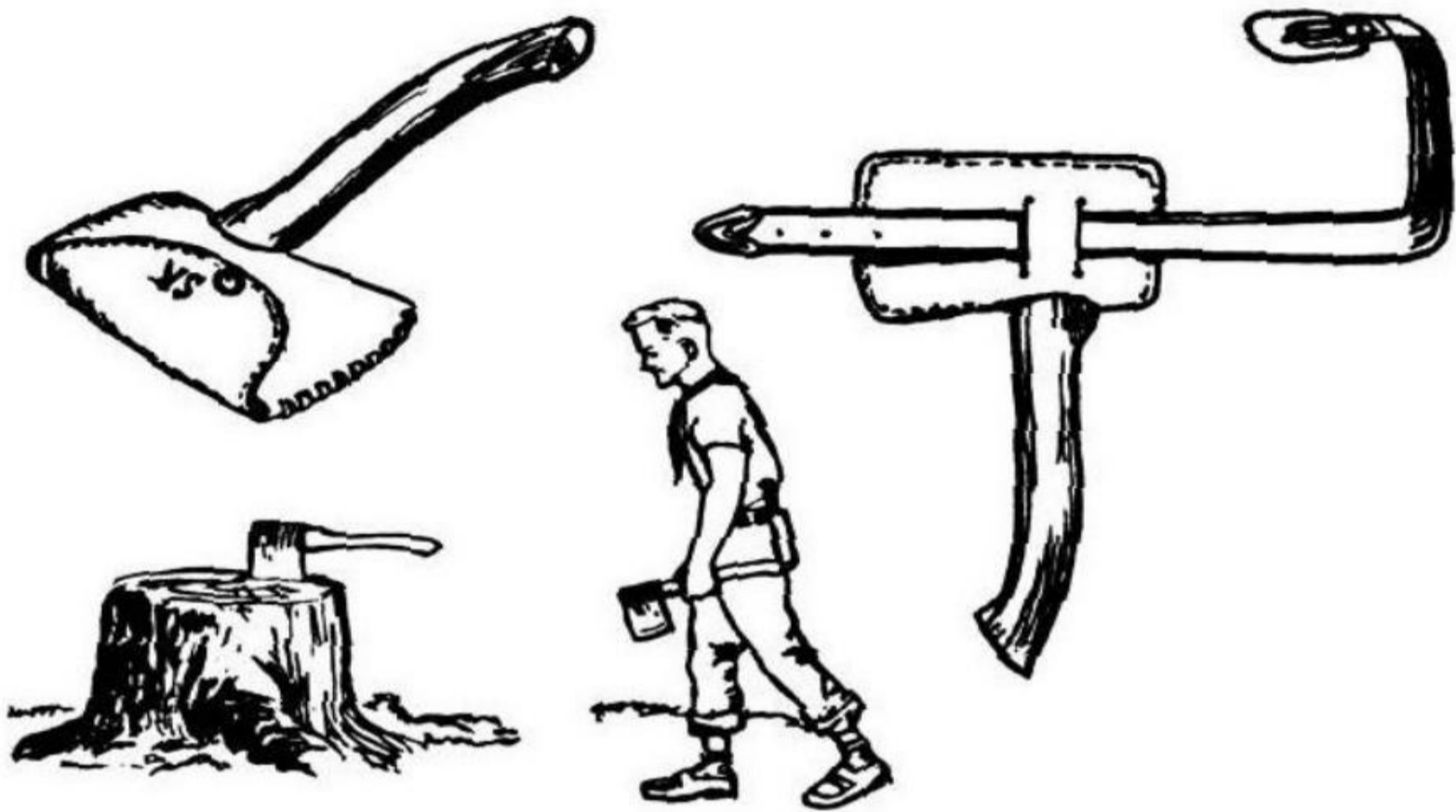
HERRAMIENTAS

Nadie tiene el derecho de irse solo al aire libre a disfrutar de la naturaleza, sin un mínimo de precauciones y menos todavía

arrastrar a jóvenes Scouts, a los cuales pueden ocurrirles graves accidentes cuando las herramientas entran en juego.

Ningún Scout debe llevar un hacha y/o hachuela sin autorización de su jefe, o si no ha sido reconocido como capaz de utilizar el hacha.

El sistema de hachas y/o hachuelas colectivas o personales que todo el mundo usa sin ton ni son y que nadie cuida, **está prohibido**; por seguridad personal y por protección de la naturaleza.



TU HACHUELA: ¡No la saques sin motivo y no la guardes sin honor!

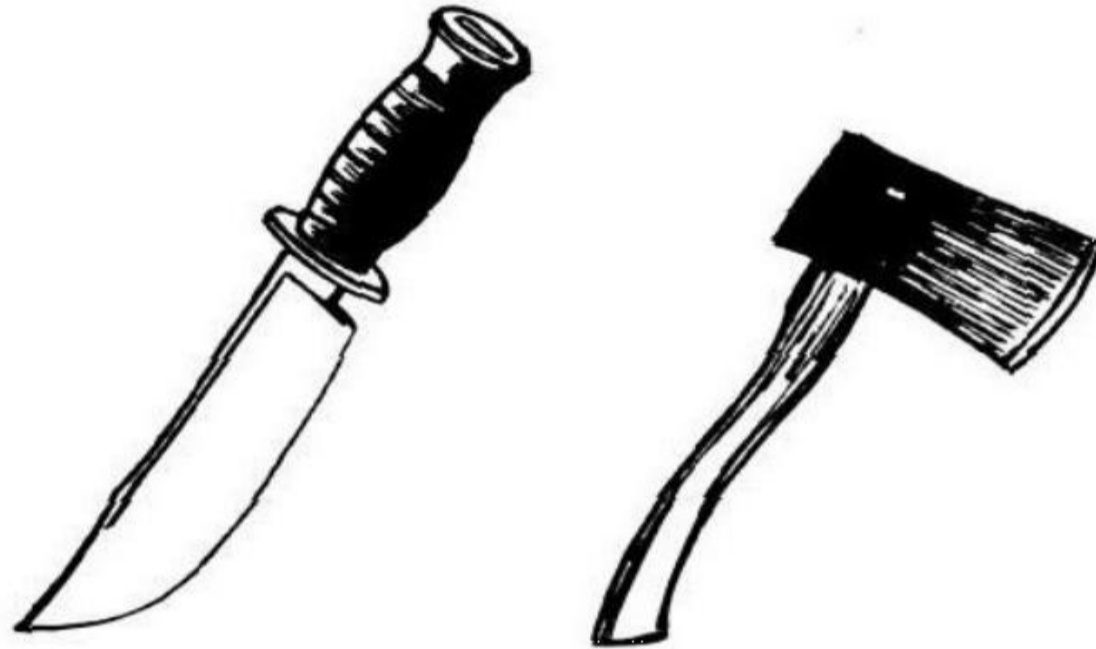
La leña y el uso apropiado de un hacha, siempre van juntas. Posiblemente en la mayoría de las excursiones no llevarás hacha o hachuela; normalmente podrás cortar la leña que necesitas para un pequeño fuego con tus propias manos o quebrándola con tus pies, de aquella madera seca que se encuentra tirada.

Durante las excursiones, lleva tu hacha o hachuela en su funda. Al transportarlas en el campamento asume todos los cuidados y precauciones del caso. Mantén el filo realmente agudo, no

únicamente lo suficiente para que muerda, sino bien afilada para que corte.

Y desde luego, **jamás toques con ellas un "árbol vivo"** a menos que tengas necesidad imperiosa de hacerlo.

TU HACHUELA, como TU CUCHILLO y TU MACHETE merecen cuidado, respeto y honor.



FIRMA:

CARGO:

FECHA:

Debes demostrar a tu jefe de tropa que sabes portar con honor, usar correctamente y dar mantenimiento a tu hacha y/o hachuela.

VELACION DE ARMAS

En campamento, será la noche anterior a tu ascenso y estás a un paso de obtener tu ansiada Primera Clase.

Has trabajado duro y **lo lograste!**

FIRMA:**CARGO:****FECHA:**

En guardia nocturna, tus jefes iniciarán la ceremonia y te entregarán tu hachuela; deberás iniciar tu velación de armas en torno a la hoguera, símbolo de fraternidad y meditar sobre "Tu vida Scout" y "Ultimo mensaje del Jefe".

(Tu Vida Scout: 16; Ultimo Mensaje del Jefe: 60, Libro "Siempre Alerta", Guardia Nocturna por postes. Del Padre Camilo Quijano S.J.).



¡Felicitaciones!

Tu próximo paso **CABALLERO O DAMA SCOUT**

Animo y recuerda:

* "Siempre adelante,
siempre avanzado,
cumpliendo alegres nuestro deber
nada hay distante
que es humillante retroceder".

(* Mensajes 21; "Siempre Alerta", Camilo Quijano S.J.).

126

SENDA DE LAS ESPECIALIDADES

A través de la historia, la humanidad ha dado pasos gigantescos en el área del conocimiento, provocando con esto la aparición de diferentes especializaciones en cada una de las actividades humanas.

De esta manera se han establecido opciones para el desarrollo profesional de los hombres y mujeres del mundo.

Las **Especialidades Scouts** nos proporcionan la oportunidad de introducirnos en el estudio de estas especializaciones.

Existen gran número de Especialidades Scouts pero su objeto no es que trates de ganar todas, sino que elijas las que sean de tu agrado.

Una **Especialidad Scout** no representa en ningún momento que quien la porta domina perfectamente el área de la misma, sino que posee los conocimientos suficientes para ponerlos al servicio de los demás.

Cuando obtengas una especialidad, recuerda que los conocimientos adquiridos serán apenas el inicio del dominio del tema; siempre tendrás algo más que aprender, por eso continúa lo que iniciaste con tanto entusiasmo y de esta manera seguirás participando en la **SENDA DE LAS ESPECIALIDADES**.

Esta Senda es: "ABRIR LOS OJOS AL MUNDO QUE NOS RODEA", "ADQUIRIR CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES" pero ante todo, lo más importante "UN COMPROMISO DE SERVICIO A LOS DEMAS", y "UNA PREPARACION PARA EL FUTURO".

Participando en la Senda de las Especialidades podrás:

- * Asumir cargos de responsabilidad en tu Patrulla.
- * Participar en mayores y mejores aventuras.

* Ayudar a quien no posea tus habilidades o conocimientos.

Todo esto te ofrece la Senda de las Especialidades, y ahora, **"ACTUA"**.

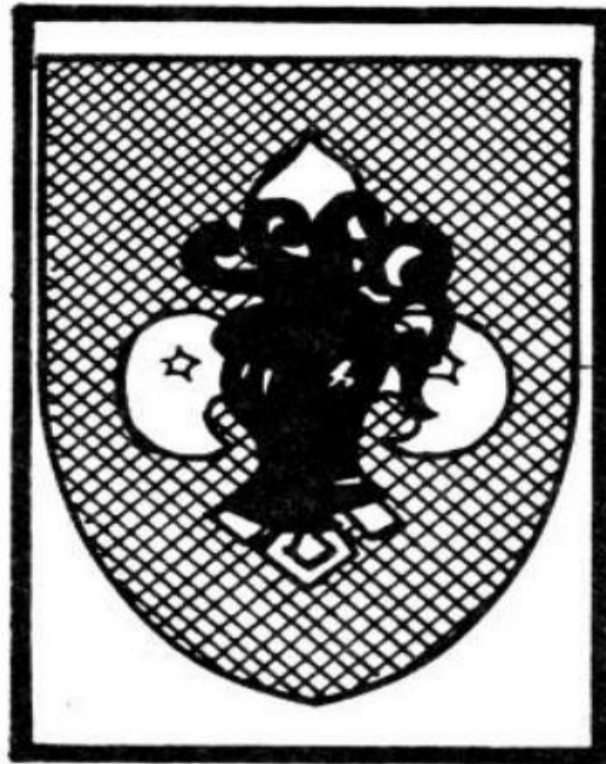
Si te internas en la Senda de las Especialidades tendrás la oportunidad de participar activamente en tu Patrulla y a causa de los conocimientos y habilidades adquiridas, de **SERVIR MEJOR A LA COMUNIDAD**.

Desde el momento que inicias el desarrollo de alguna especialidad te darás cuenta de la característica principal de la SENDA DE LAS ESPECIALIDADES y es, **"EL SERVICIO"**, servicio que será en diferentes formas: a tu Comunidad, a tu Familia, a tu Grupo Scout, a tu Patrulla y a tí mismo.

Este será tu objetivo durante el desarrollo de la especialidad que elijas.



CABALLERO O DAMA SCOUT



Para poder optar a la Insignia de Caballero o Dama Scout, deberás ser:

Scout de Primera Clase (Senda de la Aventura).

Escudero (Senda de la Caballería).

Mínimo doce especialidades (Senda de las Especialidades).

Deberás cumplir los siguientes requisitos:

1. Tener mínimo 15 años de edad.
2. Demostrar un rendimiento óptimo en tus estudios académicos.
3. Mantener siempre al día los conocimientos obtenidos en las etapas anteriores. No es repetirlas, sino que en juegos amplios, campamentos, actividades o ayudando a preparar a otro Scout, puedas probar que todavía los posees.
4. Deberás encargarte de preparar a un pie tierno de tu tropa y dejarlo listo para su investidura. Si por el contrario no hay pie tiernos disponibles, recluta un nuevo Scout. Deberás convertirte en padrino.

Te queda ya poco tiempo en la tropa, y qué mejor que dejar en ella un bello recuerdo.



Ya estás en capacidad de realizar algún trabajo diferente y desarrollado por tí.

Eligirás el objetivo u objetivos que quieras alcanzar.

Indicarás el tiempo en que lo vas a desarrollar.

Eligirás el Scouter que te va a orientar en tu trabajo.

Señalarás las actividades que te propones realizar para alcanzar el objetivo.

Evaluarás la programación que hiciste.

A lo largo de tus **sendas** has superado desafíos que te han hecho **conocerte** a tí mismo, te han hecho **superarte** en diferentes aspectos de tu vida, te han permitido **ayudar a otros**, te han permitido tener un **estrecho contacto con la naturaleza**, conociendo mucho de ella y aportándole algo de tí, y te han ayudado a **servir a los demás**; pues bien, gracias a todo ello es ahora el momento en que te conviertas en un **Rover con Insignia de Caballero o Dama Scout**, insignia ésta que podrás portar en tu uniforme rover.

El último requisito es que tu Jefe de Tropa, llene la solicitud de tu insignia CABALLERO O DAMA SCOUT y la haga llegar al **Comisionado Nacional Scout**, no sin antes conseguir las firmas de autorización de tu Presidente de la Corte de Honor del Consejo de Grupo y de tu Jefe de Grupo.

Anexo encontrarás el formato que se ha diseñado para tal efecto.

De nuevo, en nombre de la Asociación y en el mío propio **mis más sinceras felicitaciones y buena suerte en tu Senda para Ser Rover.**

JAVIER GONZALO PEREZ MUNERA
Castor Laborioso
Comisionado Nacional de Scouts

SOLICITUD PARA LA INSIGNIA CABALLERO O DAMA SCOUT

_____, ____ de 19__

Scouter

Comisionado Nacional Scout
Ciudad.

La Corte de Honor en su sesión del ____ ha aprobado el solicitarle la Insignia "CABALLERO O DAMA SCOUT" para:

Apellido Paterno:	Apellido Materno:	Nombre (s):
Grupo:	Localidad:	Region:
Fecha de Nacimiento Mes: Día: Año:	Fecha Ingreso a Tropa Mes: Día: Año:	Carnet Scout No.

Fecha de Promesa (Pietierno): _____
Fue Lobo Rampante? Si () No ()

Favor enviar a vuelta de correo el **Certificado** correspondiente.

Atentamente,

CORTE DE HONOR

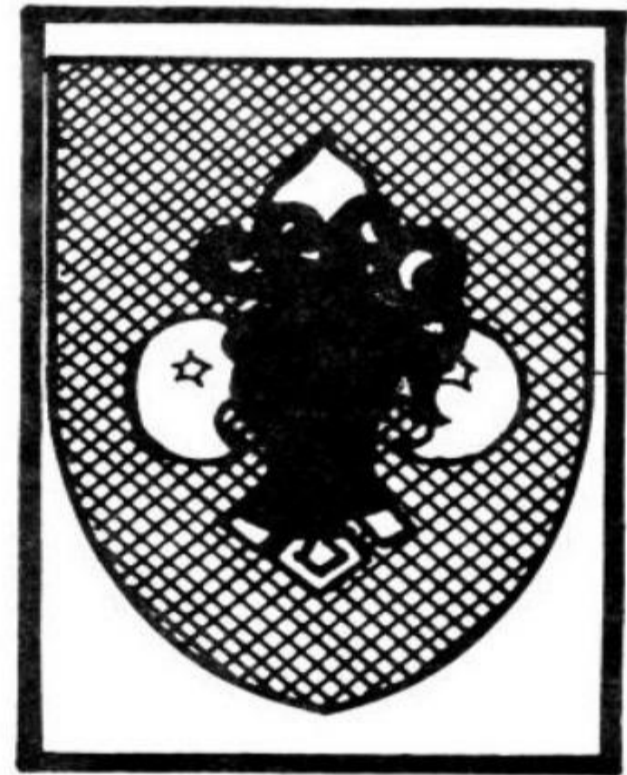
CONSEJO DE GRUPO

JEFE DE GRUPO

OFICINA SCOUT NACIONAL: Calle 20 No. 6E (Germania), Bogotá. AA 8409

INSIGNIAS

SENDA DE LA CABALLERIA



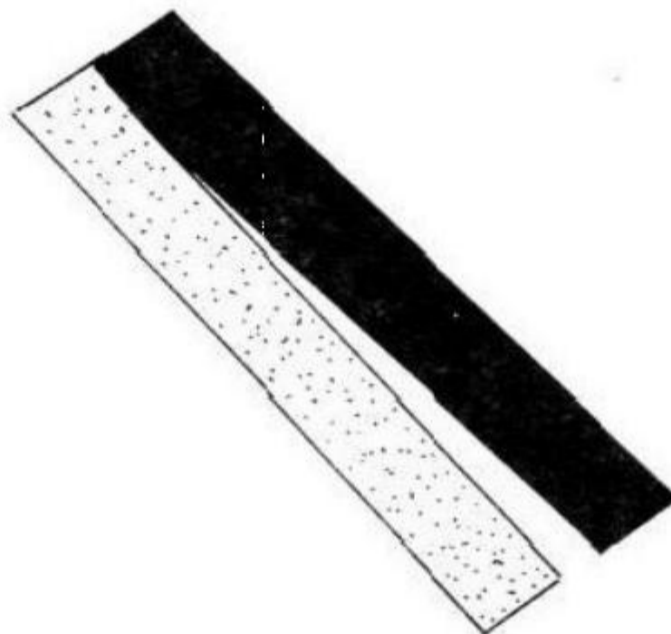
Insignias de 4 x 6 cms. Van colocadas arriba de la Insignia de "Scouts de Colombia".

Siempre irá en tu uniforme **una sólo insignia**, lógicamente la del más alto rango que hayas conseguido en esta senda.

SENDA DE LA AVENTURA

DISTINTIVO DE PATRULLA:

Son dos (2) cintillas de 1 cm. de ancho cada una con los colores correspondientes al animal escogido por la Patrulla. Van colocadas en la charretera izquierda de la camisa, al pie de la costura.



TERCERA CLASE:

Cintilla o barreta verde de 4 cm. de largo por 1 cm. de ancho. Se usa sobre el pliegue del bolsillo izquierdo de la camisa, debajo de la Insignia Oficial "Flor de Lis", unida a ésta y cosida en todo su entorno.



SEGUNDA CLASE:

Se porta sobre el eje de la manga izquierda de la camisa, 10 cms. abajo de su costura superior. Esta Insignia reemplaza a la Insignia de Tercera Clase.

**PRIMERA CLASE:**

La Insignia se porta sobre el pliegue del bolsillo izquierdo de la camisa, centrada y cosida en su entorno. Esta Insignia reemplaza la Insignia de Segunda Clase y la Insignia Oficial "Flor de Lis" de la Asociación.



SENDA DE LAS ESPECIALIDADES:

Son circulares, de 3.5 cms. de diámetro llevando en su interior el distintivo de la especialidad; se portan en la manga izquierda de la camisa y en el espacio comprendido entre los 2 cms. y los 10 cms. abajo de la costura superior de la manga, se usan centradas y cosidas en todo su contorno.



SENDA PARA SER ROVER

Naturaleza es fuego. Y fuego es símbolo de fraternidad. Los rovers nos reunimos en las noches tranquilas de nuestras excursiones y campamentos junto al fuego a compartir. Allí exponemos vivencias, las cuales realizan nuestras más profundas aspiraciones. Ante su resplandor y calor, no intentamos otra cosa que comunicarnos y entregarnos recíprocamente **ese mundo de ideales juveniles que abundan en nuestro ser.**



El fuego es mesa redonda de fraternidad, en el cual quemamos nuestros egoísmos y vamos aprendiendo altruísmo y compañerismo, **y nos abrimos a la comunidad,** medio básico para acrisolar nuestros objetivos.

Sabiendo que el color amarillo en la Manada significa **la semilla que se planta;** que el verde de la tropa significa **la rama**

que brota de la semilla, ahora debes prepararte para que tu color sea el rojo del Clan que simboliza el **fruto del árbol maduro**.

En este momento de tu vida como Scout harás un cambio verdaderamente trascendente ya que **iniciarás el encuentro con los retos** que te llevarán a convertirte en una mujer y/o un hombre de verdad.

No necesariamente tienes que ser Caballero o Dama Scout para empezar esta ruta, aunque sería lo ideal. De común acuerdo con tu Jefe de Tropa y el Jefe de Clan decidirán cuando estarás preparado para iniciarla.

Durante un período relativamente corto, convivirás con los miembros de tu Clan siendo todavía un Scout, con el objeto de que te vayas interiorizando en la vida del Clan. En este tiempo aprenderás a vivir tu Promesa y Ley Scouts desde un punto de vista muy personal y te darás cuenta de que en el Clan se trabaja bajo un sistema un tanto diferente que hemos llamado individuos asociados, lo cual significa que siendo cada miembro un elemento hasta cierto punto autónomo, va a reunirse con los demás para que entre todos, busque el lograr sus metas y objetivos personales que en conjunto, **forman las metas y los objetivos del Clan**.

En esta sección tus hermanos (as) mayores siempre estarán a tu lado no solo para ayudarte sino para que tu también les ayudes a ellos.

Vivirás unas experiencias con unos u otros tal vez diferentes, pero siempre con la idea de unidad y hermandad, con tal fuerza que sentirás nacer en tí la energía más que necesaria para **lograr una plena realización de ti como ser humano**.

En el Clan toda acción y propósito son un **reto** y un **servicio**; así pues, a partir de este momento te deberás esforzar por **construir tu propia canoa** con la que recorrerás el río de la vida, por las rutas del rover, y puedas salvar los escollos que encuentras a tu paso.

A partir de este momento deberás seguir siempre adelante pero ahora **¡para servir!**

¿Qué es lo que quieres hacer?.

¿Cuáles son tus opiniones y forma de pensar?.

¿Cuáles son tus inquietudes y gustos?.

¿Estás dispuesto a vivir una nueva vida?.

¿Estás decidido a divertirte realmente en grande?.

¿Estás dispuesto a la acción constante?.

Bienvenido a esta **nueva vida**, al recorrido que te llevará a ser rover.

El roverismo es acción y son muchas las acciones que tendrás que realizar para ir avanzando por las diferentes rutas que se presentarán en esta **gran aventura**.

¿Conoces los principios Scout comprendidos en nuestra Promesa Scout?.

¿De acuerdo a tu edad y desarrollo, qué significan para ti estos principios?.

¿Por qué no comentas tus opiniones acerca de la Promesa y Ley Scouts ante un grupo de rover de Clan para intercambiar opiniones y experiencias?.

¿Qué tan vigentes son estos principios en nuestra realidad actual?.

¿Qué conclusiones sacas de las opiniones que dieron los rovers?.

Los principios son como las reglas del juego, es necesario conocerlos, aceptarlos y vivirlos como primer paso para ser rover. Es básico que tomes la decisión de hacerlo desde tu propio punto de vista y tomando en cuenta que son una norma de vida, esto es, **una forma de vivir**.

¿Estás dispuesto a hacerlo?.- Piénsalo bien, antes de tomar

una decisión.

Además de los principios es necesario conocer qué es un **Clan**, por qué se dicen individuos asociados. En sí, cuál es la dinámica y operación de la rama mayor.

¿Sabes qué es un Clan?.

¿Conoces el funcionamiento de los equipos rover?.

¿Quiénes forman el consejo de clan y qué hacen?.

¿Por qué no te reúnes con el Jefe de Clan y comentas con él todos los detalles de la estructura de los rovers?.

¿Qué conclusiones sacas de la reunión con el Jefe de Clan?.

¿Y sabes cuál será tu participación en el Clan y qué se espera de ti?.

Lo importante es conocer la dinámica propia del Clan y trazar tu propio plan para intercalarte a ella. Es conveniente también saber qué posición ocupa el Clan en el grupo Scout y en toda la estructura mundial.

Procura conocer al Clan, y participa con ellos en alguna actividad. Esa es la mejor forma de saber qué es y cómo funciona.

¿Has asistido a alguna reunión de Clan?.

¿Has ido con ellos a escalar o al río o a alguna cueva?.

¿Qué piensas de las actividades de los rover?.

¿Cuántos tipos diferentes de reuniones has visto?.

¿Has aportado tus ideas a las reuniones a las que has asistido?.

¿A tí, qué te gustaría ser en el Clan?.

En resumen, con asistir a unas seis actividades de ciudad y dos o tres de aire libre, te darás cuenta qué es el Clan y cómo funciona, así como cuáles son tus posibilidades y qué es lo que puedes hacer en el Clan.

Dentro del Clan también **existe un plan de adelanto**, y son una serie de caminos que se nos presentan, en los que simultáneamente tendremos que ir avanzando y nos permite progresar en nosotros mismos.

¿Has leído **Roverismo Hacia el éxito**, de Baden Powell?.

¿Conoces el tipo de actividades al aire libre en el Clan?.

¿Qué te depara la sociedad actual?.

¿Has pensado en el desarrollo de tu persona en la comunidad?.

Próximamente vas a pertenecer al Clan de Rovers y es necesario que vayas conociendo a los miembros del mismo y que ellos te conozcan a ti; cómo piensas, cómo actúas.

Solicita a tu Jefe de Clan, que en una de las reuniones de Clan a la que te invite, puedas presentar un breve escrito con tu opinión sobre algún tema de fondo, por ejemplo: la oración ro-ver, el lema servir, etc.

Igualmente procura que el Clan te invite a participar en un servicio ro-ver y demuéstrales activamente cuál es tu forma de trabajar.

Básicamente, la ruta para ser Rover podríamos resumirla de la siguiente manera:

1. COMPRENDER NUESTRA PROMESA Y LEY, ANALIZANDOLA COMO HOMBRE Y VIVIENDOLA INTENSAMENTE.
2. CONOCER COMO OPERAN LOS INDIVIDUOS ASOCIADOS Y CUAL ES TU PARTICIPACION EN EL CLAN.
3. ASISTIR A UN MINIMO DE ACTIVIDADES Y CONVIVIR CON EL CLAN.
4. CONOCER LAS RUTAS DEL ROVER E IR PENSANDO EN TU PROPIO PLAN DE ACCION.
5. HACER QUE EL CLAN CONOZCA COMO PIENSAS Y COMO ACTUAS.

6. DECIDIRTE A ACEPTAR EL RETO ¡SER ROVER!

La idea, es que aceptes los principios y la forma de vida, las diversiones, las aventuras, los retos, la dinámica del clan y conozcas cuál es la participación que se espera de tí.

Las acciones que haya que realizar para que lo logres, tu mismo las tienes que fijar. Piénsalo y si lo consideras necesario, platica con el jefe de clan. El está dispuesto a ayudarte.

Una vez contestadas estas preguntas ya estás listo para hacer tu gran salto al Clan.

ANIMO Y BUEN REMAR.



COMO ELABORAR MI PLAN DE ACCION PERSONAL

Ante todo debes considerar que una gran aventura solo puede ser llevada a cabo si se realiza con entusiasmo y dedicación, de nada serviría planear y preparar una exploración si no estuviéramos convencidos de nuestro éxito y no deseáramos fervientemente el triunfo. Alimentar continuamente el deseo de llegar al objetivo planteado será algo que también deberás prever en tu Plan de Adelanto.

Al iniciar la elaboración de tu Acción Personal lo primero que debes hacer es ver cuánto tiempo permanecerás en la Tropa antes de pasar a la siguiente sección (Clan). En función de este tiempo, que será tu vida Scout en la Tropa y del análisis que hagas de tu Plan de Adelanto, podrás realizar la primera parte de tu Plan de Acción Personal.

PLAN DE ACCION A LARGO PLAZO (VIDA SCOUT EN LA TROPA)

Pensar en todo el trayecto que seguirás te servirá para evitar indecisiones y pérdida de tiempo y te mantendrá "Siempre Listo" para cualquier dificultad que pudiera seguir.

Por eso, ya que estudies los retos que te plantearás en tu aventura Scout, podrás calcular el tiempo que te llevará cada etapa en tu Plan de Adelanto, que comparado con tu estancia en la Tropa, formará tu Plan de Acción a largo plazo.

Este plan deberá ser flexible, es decir poder mover las fechas, ya que al transcurrir el tiempo pueden surgir condiciones que te obliguen a alterarlo.

El nivel de adelanto con que concluyas tu plan será de acuerdo a tus aspiraciones, estamos seguros de que tu objetivo será el de cualquier Scout:

Ser Caballero o Dama Scout.

Al final deberás contemplar también tu enlace con la siguiente Sección, parte esencial para continuar tu aventura por el Escultismo.

Recuerda consultar con tu Guía de Patrulla y con tu Jefe de Tropa. Ellos te podrán hacer algunas sugerencias. Después, preséntalo a la Corte de Honor para que sea aprobado. Es importante que la Corte de Honor esté enterada de tus planes ya que de esta forma te podrán ayudar y evaluar para otorgarte los adelantos que vayas logrando.



EJEMPLO DE "PLAN DE ACCION PERSONAL"

MESES	19__	19__	19__	19__	19__	19__	19__
PIETIERRNO							
HERRALDO							
ESCUADERO							
3ª CLASE							
2ª CLASE							
1ª CLASE							
APTITUDES FISICAS							
ARTE Y CULTURA							
SOCIAL							
RECURSOS NATURALES							
SERVICIO							
TECNOLOGIA Y CIENCIA							
OTRA ESPECIALIDAD							
OTRA ESPECIALIDAD							
OTRA ESPECIALIDAD							
OTRA ESPECIALIDAD							
OTRA ESPECIALIDAD							
OTRA ESPECIALIDAD							
OTRA ESPECIALIDAD							
CABALLERO SCOUT							
RUJA PARA SER ROVER							



PLAN INTEGRAL DE ADELANTO
" S C O U T S "

AUTOR	Sc. JAVIER GONZALO PEREZ MUNERA Comisionado Nacional de Scouts
DIRECCION	OCTAVIO YEPES GARTNER Jefe Scout Nacional
DIBUJOS	Originales de Sc. OCTAVIO YEPES G. Reproducciones tomadas de volúmenes de la Biblioteca Scout Nacional.
DIAGRAMACION Y MONTAJE	GIOVANNA VASQUEZ ESGUERRA Secretaria Ejecutiva O.S.N.
IMPRESION	EDITORIAL SCOUT DE COLOMBIA