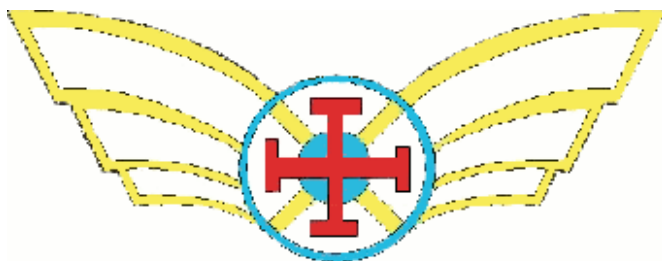


ASOCIACIÓN DIOCESANA DE SCOUTS CATÓLICOS DE LA PLATA



REGLAMENTOS DE LAS RAMAS

ADISCA LA PLATA

La Plata, domingo 6 de abril de 2008.-

El Consejo Diocesano de la Asociación Diocesana de Scouts Católicos de La Plata, se reúne en la Parroquia Cristo Rey de la calle 81 y 8 bis para, entre otros temas, aprobar los Reglamentos de las Ramas Lobato, Arco Iris, Scout, Raider y Rover.

Estos Reglamentos entrarán en vigencia a partir de la firma de los mismos, y serán de uso obligatorio por todos los Jefes, Subjefes y Ayudantes de las distintas Ramas, bajo responsabilidad del Jefe de Grupo.

Se podrán introducir modificaciones a partir de julio de 2009, las cuales deberán ser presentadas por escrito al Consejo Diocesano por el Jefe de Grupo para su evaluación y tratamiento.

Sin más, firman abajo los presentes.

¡Siempre Listos!

REGLAMENTO DE LA RAMA LOBATO



ADISCA LA PLATA

REGLAMENTO DE LA RAMA LOBATO

1. FUNDAMENTOS

1.1. El Lobato es un niño que habiendo cumplido con la etapa establecida por la rama, ha formulado su promesa y se dispone a mejorar para llegar a ser un Scout.

1.2. El sistema pedagógico del Lobatismo se fundamenta en: La Ley de La Manada, Los Principios, El Lema, Las Máximas de la Selva, y La Promesa.

1.3. LA LEY DE LA MANADA

- a) El Lobato escucha y sigue al Viejo Lobo.
- b) El Lobato no se escucha a sí mismo.

1.4. LOS PRINCIPIOS

- a) El Lobato ama a Jesús y a la Virgen María.
- b) El Lobato ama a su Patria.
- c) El Lobato ama a su Familia.

1.5. EL LEMA

El Lema del Lobato es: "Siempre Mejor".

1.6. LAS MÁXIMAS DE LA SELVA

- a) El Lobato ante todo piensa en los demás.
- b) El Lobato dice siempre la verdad.
- c) El Lobato está siempre alegre.
- d) El Lobato está siempre limpio y bien aseado.
- e) El Lobato abre los ojos y los oídos.

1.7. LA PROMESA

"Yo....., Prometo hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, mi Patria, mis padres y La Ley de la Manada y hacer cada día un favor a alguien."

1.8. LA ORACIÓN DEL LOBATO

"Señor Jesús, que fuiste niño como yo, te doy mi corazón todo entero, llénalo de tus virtudes y enséñame a imitarte. Yo quiero seguir siempre mejor tus ejemplos con la ayuda de la Virgen, tu dulce Madre y Madre mía. Yo quiero crecer en la virtud como crezco en edad." Así Sea.

1.9. EL PATRONO

El Patrono de los Lobatos es San Francisco de Asís.

1.10. LA BUENA ACCION DIARIA

La Buena Acción Diaria en la Manada tiene como objetivo incentivar, poco a poco, el espíritu de servicio que caracteriza a quiénes forman parte del Movimiento. Esto implica motivar permanentemente una actitud de disposición y entrega, que se manifieste en acciones concretas que estén al alcance de los niños.

1.10.1. Cada día los Lobatos deben tratar de hacer algún tipo de servicio pequeño, pero



significativo.

1.10.2. Los Dirigentes deben fomentar que cada Lobato realice una Buena Acción Diaria. Para esto, es recomendable presentarla como un juego o actividad que motive al niño a realizarla con gusto.

2. LA MANADA

2.1. LA MANADA

Es la unidad metodológica que nuclea a los Lobatos y fundamenta el sistema pedagógico. Se concibe como “La Familia Feliz” en la cual todos ellos son hermanos.

2.1.1. La Manada está formada por un mínimo de seis (6) Lobatos y un máximo de veinticuatro (24) Lobatos; pudiendo llegar a treinta (30), solo si se cuenta con un dirigente por cada ocho (8) Lobatos, sin tener en cuenta al Jefe de la Manada.

2.1.2. La Manada está bajo la responsabilidad de un Scouter denominado Jefe de Manada, es el responsable máximo de la misma y de él, junto al Consejo de Manada, depende el éxito en la aplicación del método Scout. El Jefe de Manada, junto al Subjefe y a los Ayudantes se regirán en sus funciones de acuerdo al presente Reglamento, los Estatutos y el Reglamento General de ADISCA La Plata.

2.1.3. La Manada debe tener sus propias actividades y ceremonias, y en lo posible un local diferente de la Tropa y Comunidad Scout, Tropa y Comunidad Raider, y del Clan y Comunidad Rover.

2.1.4. El local donde se reúne la Manada se denomina "Cueva" y donde se encuentran las Seisenas "Cubiles".

2.1.5. Cada Manada tendrá su propio nombre que podrá ser una de las características de los lobos u obtenido del "Libro de las Tierras Vírgenes", exceptuando los nombres de los personajes contenidos en él.

2.2. SEISENA

Los miembros de la Manada se organizan en Seisenas.

2.2.1. Cada una de las Seisenas está formada por seis Lobatos; uno de ellos se denomina seisenero y otro es el subseisenero, que son nombrados por el Jefe de Manada. Sus funciones son: ayudar al Jefe de Manada a mantener el orden, ayudar en las formaciones y en lo que dispongan los dirigentes de la rama.

2.2.2. La Seisena se distingue únicamente por un parche triangular de cinco (5) centímetros de lado colocado en el brazo izquierdo con el vértice superior hacia arriba, debajo de la Bandera Argentina. El color del parche será blanco, gris, marrón, negro, rojo, etc., los cuales corresponden al color del pelaje de los lobos.

2.3. FORMACIONES

Los Lobatos usan las formaciones para presentarse ordenados en sus actividades en conjunto, para los juegos, para la izada y arriada de las banderas, para ceremonias, etc.

2.3.1. Los Lobatos se reúnen habitualmente en círculo porque simboliza el la unión de la "Familia Feliz".

2.3.2. Todas las formaciones de los Lobatos se realizan ubicando a las Seisenas por orden alfabético comenzando por el lado izquierdo del Dirigente, con el Seisenero en el primer lugar y el Subseisenero en el último lugar. Pueden ordenarse de otra manera (por ejemplo, primero la Seisena con mejor comportamiento, etc.) si el Jefe de Manada lo considera oportuno.

2.3.3. Las formaciones de los Lobatos son las siguientes:

- # En Círculo: El Dirigente efectúa el llamado y juntará sus puños a la altura de la cintura, describiendo un círculo alrededor de su cuerpo. Los Lobatos se dispondrán por Seisenas formando un círculo tomados de las manos con los brazos extendidos. Una vez que el círculo ha tomado su forma y dimensiones correctas los Lobatos soltarán las manos.
- # Por Seisenas: El Dirigente efectúa el llamado y extenderá el brazo derecho con el puño cerrado hacia la derecha y a la altura del hombro. Los Lobatos forman por Seisenas en filas paralelas a tres pasos del Dirigente, en su orden comenzando por el lado izquierdo del Dirigente.
- # En Fila India: El Dirigente efectúa el llamado y extenderá su brazo derecho con el puño cerrado hacia el frente y a la altura del hombro. Los Lobatos formarán ubicando una Seisena a continuación de la otra en una única hilera, en su orden y comenzarán a tres pasos del Dirigente.
- # En Semicírculo: El Dirigente efectúa el llamado y juntará sus puños extendidos hacia abajo describiendo un medio círculo frente a su cuerpo. Los Lobatos formarán el semicírculo por Seisenas tomados de las manos. Una vez que el semicírculo ha tomado su forma y dimensiones correctas los Lobatos soltarán las manos. La formación comienza a la altura del hombro izquierdo del Dirigente y finaliza a la altura de su hombro derecho. La formación en Semicírculo se utiliza generalmente para las Ceremonias, charlas, etc.
- # Círculo de Parada: Es similar a la formación en círculo, pero se utiliza para realizar el Gran Aullido. Akela efectúa el llamado, cruzando los brazos a la altura de las muñecas apuntando hacia abajo y con los puños cerrados, moviendo la mano derecha. Toda la Manada forma en círculo, para luego, los Lobatos Cachorros, dando tres pasos hacia atrás, se colocan en un círculo posterior. El Tótem es sostenido por un Cachorro (el más chico de la Manada) en el centro de la formación.

2.3.4. Los llamados a formaciones se hacen a viva voz, pero se puede utilizar silbatos en casos especiales debido a la cantidad de miembros.

2.3.5. Para ello el Dirigente dice "Manada" y las Lobatos permanecerán quietos en sus lugares y atentos a la siguiente consigna. Luego el Dirigente dice "Manada, manada, manada" y hace la seña correspondiente a la formación requerida. Los Lobatos responden "Manada" y llegan corriendo para formarse según la indicación dada. Los Seiseneros llamarán por el nombre de su Seisena a los Lobatos. Una vez que la Manada está formada el Dirigente baja sus brazos y realiza el grito de la Manada. No hay gritos por Seisena.

2.3.6. En caso de emplearse silbato se procede como en el caso de viva voz acompañando con uno o tres silbidos según corresponda.

2.3.7. Cuando el Dirigente dice "Manada" y/o levanta su mano derecha haciendo la seña significa silencio y atención. Los Lobatos se quedan en silencio sin hacer nada más que escuchar.

3. ORGANISMOS

3.1. EL CONSEJO DE MANADA

El Consejo de Manada es el organismo responsable de la Evangelización de los miembros de la Rama y el apropiado empleo del método Scout.

3.1.1. El Consejo de Manada está integrado por el Jefe de Manada llamado Akela, el Subjefe de Manada, los Ayudantes y el Capellán.

3.1.2. El Subjefe y los Ayudantes de Manada llevarán un nombre propuesto por los Lobatos y que será tomado de los personajes que ayudan a Mowgli en la historia del "Libro de las Tierras Vírgenes" y que estará acorde a la personalidad de cada uno, preferentemente, Baloo, Bagheera, Raksha, Darzee, Kotick, Hermano Lobo.

3.1.3. Cuando se quiera hacer referencia a dos o más Dirigentes de Manada conjuntamente, será bajo la denominación genérica de "Viejos Lobos".

3.1.4. Es función del Consejo de Manada animar, organizar y evaluar todo lo referente a la Manada y a la progresión de los Lobatos. Tener y llevar completo el legajo personal de cada Lobato, con las fichas personales y el seguro personal al día.

3.1.5. En caso de haber varias Manadas, el Consejo de Manada debe hacerse en forma individual.

3.1.6. El Consejo de Manada deberá registrar sus actividades en los libros siguientes, cuyo acceso estará reservado en forma exclusiva a los dirigentes.

- a) Inscripciones: en forma de libro o fichas con los datos personales completos de cada Lobato, fotocopias del DNI y el seguro personal.
- b) Progresión o Plan de Adelanto: donde se anota la evolución de los Lobatos en la ficha de cada uno.
- c) Programas: donde conste la programación y evaluación de todas las actividades de la Manada (reuniones, salidas, acantonamientos, etc.).
- d) Libro de Caza: donde se registrará la vida y los acontecimientos especiales de la Manada (Ceremonias, eventos, acantonamientos, anécdotas, etc.) a través de relatos, fotos, recuerdos, firmas de personas, etc. Lo confeccionan entre todos los Lobatos pero siempre hay un Dirigente responsable del mismo. Su realización implica respeto y orgullo por el pasado

3.1.7. Además de estos libros el Consejo de Manada podrá llevar otros, de especial utilidad para los futuros integrantes de dicho Consejo, tales como: libro de cantos, de juegos, de manualidades, de direcciones útiles, de lugares de acantonamiento, etc.

3.1.8. La adecuada aplicación del método Scout exige que en cada Manada haya un dirigente que sea Scouter (o con el curso Nivel 3 aprobado). Si no es posible, es importante que los mismos se comprometan a alcanzar ese nivel de adiestramiento en el mediano plazo

3.2. CONSEJO DE AKELA

El Consejo de Akela: está formado por el Jefe de Manada, Ayudantes de Manada, el Capellán, Seiseneros y Subseiseneros de la Manada.

3.2.1. El Consejo de Akela tiene como función reunir los elementos que permiten al Consejo de Manada animar, organizar y evaluar la marcha de la manada.

3.2.2. Los Seiseneros y Subseiseneros serán únicamente vehículos de expresión de los problemas e intereses de la Familia Feliz.

3.3. CONSEJO DE LA ROCA

Toda la Manada deberá reunirse en Consejo de la Roca para que Akela hable, y sean tratados los temas importantes de la Manada.

3.3.1. Participan todos los integrantes de la Manada, reunidos en círculo, y es el momento indicado para que los Viejos Lobos brinden consejos a los Lobatos, y se hable en profundidad sobre las Máximas y la Ley de la Selva.

3.3.2. Ocupa un lugar muy importante, ya que es el momento íntimo de la Manada por excelencia.

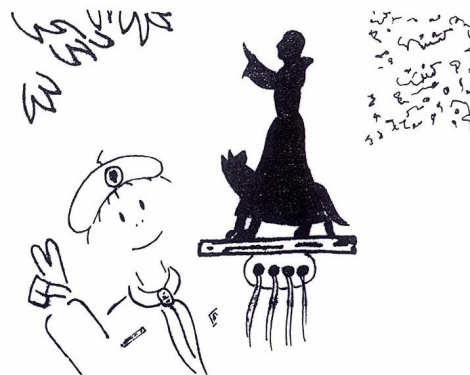
4. SIMBOLOGÍA

4.1. El símbolo que identifica a los Lobatos como tales es la cabeza de un lobo.



4.2. TOTEM DE LA MANADA

Cada manada tiene un Tótem constituido por un bordón, rematado por un emblema que represente solamente, la imagen de San Francisco y el Lobo de Gubbio. El Tótem es el símbolo que representa la vida de la Manada. Por lo tanto no puede existir una Manada que no posea Tótem. Donde la Manada se encuentre, allí estará su Tótem. En la Cueva, debe ocupar el lugar de privilegio.



4.2.1. El Tótem preside todas las actividades de la Manada. En él, se colocarán cintas con los nombres de los Lobatos que forman parte de la Manada, indicando su progresión, aptitudes rendidas, etc. El color de las cintas será de acuerdo al color de la Seisena en que se encuentre el Lobato.

4.2.2. El Tótem podrá ser llevado únicamente por los Seiseneros promesados, a excepción en el Gran Aullido, en que será sostenido por un Cachorro en el centro del Círculo de Parada.

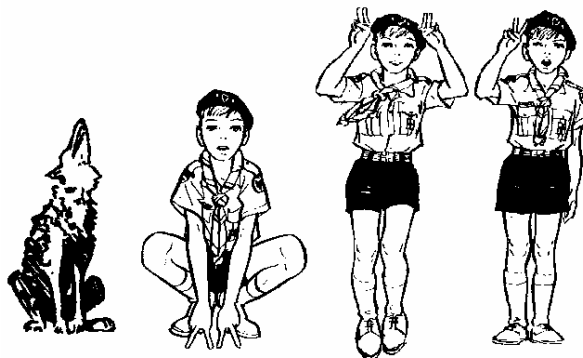
4.3. COLOR DE LA RAMA

El color de la Rama es el Amarillo.

4.4. GRAN AULLIDO

El Gran Aullido es el “grito” de alegría de toda la Manada, y se realiza en eventos importantes, ceremonias, y cuando la ocasión lo exija.

4.4.1. Para su realización, deben estar todos los integrantes de Uniforme y el Tótem presente.



4.4.2. Cuando Akela lo indique, reúne a los Lobatos con el clásico llamado "Manada, Manada, Manada...". Los Lobatos forman el Círculo de Parada, donde los cachorros se ubican a dos pasos fuera del Círculo, y el menor de la Manada se ubica sentado en el centro sosteniendo el Tótem.

4.4.3. Los Lobatos estarán de pie, con los talones juntos. Akela se dirige al centro, donde está el Tótem. En el instante en que entra al Círculo, los Lobatos, sin recibir orden alguna, se ponen en

cuchillas, las manos entre los pies, con los dedos índice y medio abiertos tocando el suelo. Los talones están juntos y las rodillas hacia fuera.

4.4.4. Akela toca el Tótem con la mano izquierda, haciendo el saludo. Todos, echando la cabeza hacia atrás, gritan con todas sus fuerzas, pronunciando bien las sílabas: "Akela, haremos lo mejor".

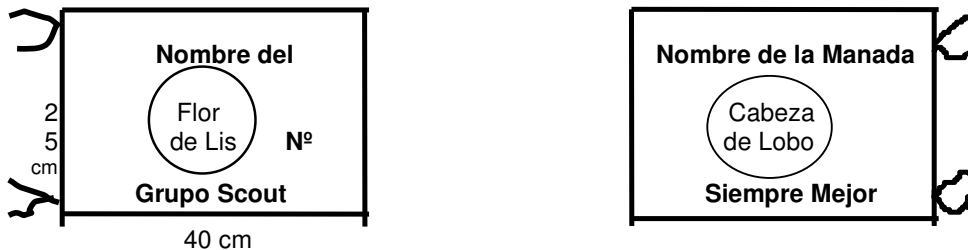
4.4.5. Enseguida, se incorpora de un salto un Lobato (puede ser el primer Seisenero) haciendo el Gran Saludo, y pregunta: "¿Haremos lo Mejor...?". A continuación, el resto de la Manada se incorpora también de un salto, y haciendo todos el Gran Saludo responden: "¡Si, mejor, mejor y mejor!".

4.4.6. Se termina haciendo el grito de la Manada.

4.4.7. Los Lobatos reciben solamente en sus vidas, dos veces el Gran Aullido: la primera cuando ingresan a la Manada (cuando formulan su Promesa), y la segunda cuando pasan a la Tropa Scout. Es en éstas ocasiones que el Lobato ingresa al Círculo de Parada, y tocando el Tótem con la mano izquierda y el brazo izquierdo extendido, se realiza el Gran Aullido.

4.5. BANDERÍN

La manada tiene un banderín que la identifica, de forma rectangular, de 40 centímetros de base por 25 centímetros de altura. Se coloca en una de sus caras el nombre del Grupo y el emblema diocesano en el centro. En la otra cara la inscripción "Manada", el nombre de ésta, la silueta de la cabeza de un lobo y el lema "Siempre Mejor". Está confeccionado en pañolenci de color de fondo amarillo, con ribetes, figuras y letras negras, de la siguiente forma:



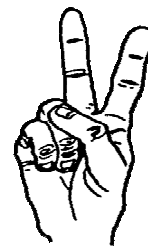
4.5.1. El Banderín se lleva atado a un coligüe scout o bordón, y no puede ser llevado en el Tótem.

4.5.2. El Banderín sólo se puede usar si la Manada tiene Lobatos.

5. SEÑA, SALUDO Y UNIFORME

5.1. SEÑA

La seña del Lobato se realiza con la mano derecha, juntando el pulgar sobre los dedos meñiques y anular, dejando algo separados y extendidos los otros dos dedos, simbolizando la cabeza de un lobo bien atento. Los dos dedos extendidos recuerdan los dos puntos de la Ley de la Manada, la unión de los otros dedos expresan la unión que existe entre los miembros de la Gran Hermandad Mundial Scout, y el dedo pulgar sobre los dedos meñique y anular recuerdan que el mayor protege al menor.



5.2. SALUDO

El saludo del Lobato se realiza haciendo la seña del Lobato. Al saludar los Lobatos deberán decir "Siempre Mejor".

5.2.1. El Gran Saludo se hace llevando las dos manos a la altura de las sienes como la seña del Lobato pero con los dedos índice y medio unidos, imitando las orejas del lobo: lo que significa que el Lobato hará lo mejor que pueda con ambas manos. Se utiliza en el Gran Aullido.



5.2.3. Cuando el Lobato quiera saludar a un miembro del Movimiento Scout lo hará tendiendo la mano izquierda, entrelazando los dedos meñique y anular que al cruzarse forman una cruz, significando: "Unidos en la Cruz de Cristo", haciendo la Seña de Lobato y pronunciando a la vez, el Lema "Siempre Mejor".

5.2.4. El Dirigente de Manada saludará al Lobato de igual a igual, con el mismo saludo del Lobato. Lo mismo hará en el Gran Aullido, no así en los Símbolos Patrios, otros dirigentes, castores, chispitas, scouts, raiders o rovers, a quienes saludará con el Saludo Scout.

5.3. UNIFORME

Una vez investido, el Lobato usará el uniforme con todas las insignias correspondientes.

5.3.1. Como todos los Uniformes scouts, es sencillo y apto para la vida al aire libre. Su significado se hace claro aún para quienes no conocen a fondo el Movimiento Scout. Por ello debe ser llevado con dignidad y pulcritud, sin añadiduras. Debe usarse con responsabilidad y orgullo.

5.3.2. El Uniforme del Lobato se compone de una camisa color verde inglés, bermudas de color azul marino, medias grises, zapatos o zapatillas negras o marrones.

5.3.1. Se completa el Uniforme con una boina verde de tela o de paño.

5.3.2. Las insignias y demás detalles del Uniforme se encontrarán en la "Cartilla de Uniformes" de ADISCA La Plata.

6. PROGRESIÓN

6.1. La progresión es un medio que utiliza el Lobatismo para la formación del carácter y el desarrollo físico, espiritual, religioso, e intelectual del Lobato, canalizando su auto educación.

6.2. Cada etapa de la progresión tiene los siguientes objetivos:

- Cachorro: Adaptación e integración. Comienzo de la progresión.
- Pata Tierna: Participación, interés, disponibilidad y superación. Realización de la Primera Estrella.
- Primera Estrella: Servicio. Realización de la Segunda Estrella.
- Segunda Estrella: Servicio. Preparación para el pase a la Tropa Scout.
- Lobo Rampante: Máxima distinción a la que puede aspirar un Lobato.

6.3. Las áreas de la progresión son:

- a. Vida Scout
- b. Comunidad
- c. Deportiva
- d. Naturaleza
- e. Religiosa

6.4. La Formación Religiosa, aunque enunciada como un Área, abarca a todas las demás dándoles sentido y valor.

6.5. La obtención de las insignias o estrellas de cada etapa representa para el Lobato haber cumplido con la formación integral de todas las Áreas de Progresión para esa etapa.

6.6. La Progresión en general, tiene como objetivos:

- a) Desarrollar la Creatividad, el respeto hacia los demás, y la responsabilidad.
- b) Aprender a valerse por sí mismo, estimulando su iniciativa y el uso de los sentidos a través del contacto con la naturaleza.
- c) Conocer su cuerpo de manera natural, desarrollando y respetándolo de acuerdo a sus posibilidades.
- d) Adquirir conocimientos técnicos.
- e) Descubrir a Dios y a sus hermanos a través de la naturaleza.

6.7. El Lobato puede, además, orientar sus actividades hacia la obtención de insignias de progresión denominadas Aptitudes o Especialidades, donde encontrará otro medio para bastarse a sí mismo y prepararse para un mejor servicio a sus hermanos.

6.8. PLAN DE ADELANTO

6.8.1. Para ser admitido como Cachorro es preciso:

- a) Tener entre 7 y 10 años.
- b) Sin perjuicio de la edad precedentemente estipulada, se tendrá en cuenta la edad evolutiva del niño, tanto para el ingreso como para el pase a la Tropa Scout.
- c) Ser presentado por Amatista en caso que provenga de la Gran Colonia.
- d) Ser presentado por sus padres o responsables, los que deberán comprometerse a hacer cumplir al niño sus deberes como Lobato.
- e) Hacer la solicitud por escrito.

6.8.2. Luego de un plazo total no inferior de seis (6) semanas, el Consejo de Manada puede autorizar el uso del pañuelo de juego, y puede darle a cada Lobato un Nombre de Caza, extraído del libro “Lobatos” de Gilcraft.

6.8.3. Transcurrido un período de prueba no inferior a tres (3) meses, el Consejo de Manada puede autorizar el uso del uniforme, portando como insignias el distintivo de la Asociación (Cinta de ADISCA), la insignia de Grupo Scout (“bananita”), la Bandera Argentina, y el triángulo de seisena.

6.8.4. Al formular su promesa el Cachorro, se convertirá en Lobato Pata Tierna y pasa a formar parte de la Gran Hermandad Scout Mundial.

6.8.5. Una vez que formuló su promesa, usará el uniforme con todas las insignias correspondientes.

6.8.6. El superar las pruebas de la progresión le permitirá ser un Lobato de Primera Estrella y luego de Segunda Estrella.

6.9. LOBO RAMPANTE

La insignia de Lobo Rampante es la culminación de la vida en la Manada y sólo podrá otorgarse al Lobato que:

- Haya superado la Segunda Estrella.
- Haya obtenido al menos seis (6) Aptitudes de distintas Áreas.

- Haya demostrado al mismo tiempo vivo espíritu de Lobato (con todo lo que ello implica en el crecimiento espiritual, en su vivencia comunitaria y en el cumplimiento de la Ley y la Promesa).

6.9.1. La insignia de Lobo Rampante la entrega el Jefe de Grupo o el Auxiliar Diocesano de la Sección Menor, a pedido de la Jefe de Manada, previa propuesta del Consejo de Manada; y se coloca a unos dos (2) centímetros arriba del bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme.

6.9.2. Esta insignia es la única que el Lobato conservará al pasar a la Tropa Scout hasta el momento en que obtenga la Tercera Clase, cuya insignia reemplazará a la de Lobo Rampante.

6.9.3. La insignia de Lobo Rampante podrá entregarse hasta tres (3) meses antes del pase del Lobato a la Tropa Scout.

6.10. PASE DE RAMA

El último período de la vida del Lobato se caracteriza por tener una relación con algunas actividades de la Rama Scout, buscando que el pase de Lobato a Scout se realice siguiendo la continuidad que debe mantener el método scout. Lleva el nombre de “Interrama”, su duración aproximada es de dos (2) meses y se realizará una adaptación compartiendo en forma progresiva, en cantidad e importancia, actividades con la Tropa Scout. Son objetivos de este período:

- A) Facilitar la adaptación del Lobato a la etapa posterior.
- B) Estimular la continuación del Lobato en el Movimiento Scout.
- C) Cumplir la mayoría de los requisitos previos a la Promesa Scout.
- D) Posibilitar que el Lobato elija la Patrulla en la cual se sentirá mejor contenido al ser un Scout.
- E) Permitir el conocimiento mutuo del Educando y Educador mediante el contacto del Lobato con la Jefatura de Tropa Scout.

6.11. APTITUDES

Las Aptitudes (o especialidades) son un medio propio del Lobatismo que adquiere distintas características según sea el propósito a lograr. Los objetivos son:

- a) Desarrollar y encausar inclinaciones naturales del Lobato.
- b) Ayudar a corregir defectos.
- c) Cumplir con los objetivos específicos de cada Aptitud.

6.11.1. Sea cual fuere la aplicación de las Aptitudes entre las anteriormente mencionadas, éstas deben contener en sí mismas una actitud de servicio hacia la Manada en particular y la comunidad en general.

6.11.2. Para su preparación podrá solicitar la colaboración y supervisión a Dirigentes de la Manada o a personas fuera de ella que se destaquen por su idoneidad en la materia. Estas personas se denominan Sinodales.

6.11.3. Para la realización de las Aptitudes se utilizará la “Cartilla de Especialidades” de ADISCA La Plata, teniendo en cuenta las inquietudes del Lobato y las potencialidades a desarrollar. Serán entregadas de acuerdo a la “Cartilla de Ceremonias Scouts” de ADISCA La Plata.

6.12. Para más detalles de la Progresión del Lobato, ver “Cartilla de Progresiones” de ADISCA La Plata.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. El Lobatismo y su mística se basan en los siguientes libros principales:

- “Manual de los Lobatos” de B. P.
- “El Libro de las Tierras Vírgenes” de Rudyard Kipling.
- “Lobatos” de Gilcraft.
- “Cómo dirigir una Manada” de Gilcraft.
- Reglamento, Ceremonial, Cartillas, de ADISCA.

7.2. Para profundizar los conocimientos de la Rama, encontramos entre otros, los siguientes libros:

- “La mística de las danzas de la selva” de USCA.
- “La Mística del Lobatismo” de USCA.
- “Educación física y recreación en el Lobatismo” de USCA.
- “Expediciones y reuniones especiales de Manada” de ESI.
- “Juegos de Lobatos” de Gilcraft.
- “300 Juegos de Lobatos” de ESI.
- “Cartas a un Lobato” de Gilcraft.
- “El Lobatismo y la formación del carácter” de V. Barclay.
- “La Manada Acampa”, de M. J. Cools.
- “Yo acampo tres días”, de M.J. Cools.
- “8 Reuniones de Manada” de ESI.
- “Manual del Jefe de Manada y sus Ayudantes I ”, de ESI.
- “Manual del Jefe de Manada y sus Ayudantes II “, de ESI.

REGLAMENTO DE LA RAMA ARCO IRIS



ADISCA LA PLATA

REGLAMENTO DE LA RAMA ARCO IRIS

1. FUNDAMENTOS

1.1. La Chispa es una niña que habiendo cumplido con la etapa establecida por la Rama, ha formulado su promesa y se dispone a mejorar para llegar a ser una buena Scout.

1.2. El sistema pedagógico del Arco Iris se fundamenta en los Principios, la Ley de la Ronda, el Lema, las Máximas del Parque Nacional y la Promesa.

1.3. LOS PRINCIPIOS

1. La Chispa ama a Jesús y a la Virgen María.
2. La Chispa ama a su Patria.
3. La Chispa ama a su familia.

1.4. LA LEY DE LA RONDA

- a) La Chispa escucha y respeta a los mayores.
- b) La Chispa se supera día a día.

1.5. EL LEMA

El Lema de la Chispa es: "Siempre Mejor."

1.6. LAS MAXIMAS DEL PARQUE NACIONAL

- a) La Chispa es activa y observadora.
- b) La Chispa es limpia y está bien arreglada.
- c) La Chispa es alegre.
- d) La Chispa dice la verdad.
- e) La Chispa piensa en los demás.

1.7. LA PROMESA

"Yo....., Prometo hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia, mi Patria, mis Padres y la Ley de la Ronda; y hacer cada día un favor a alguien. "

1.8. LA ORACIÓN DE LA CHISPA

"Señor Jesús, enséñanos a conocerte y a amarte cada vez más, a ser bondadosas como Tú. Quédate con nosotras hoy y siempre, para que podamos con tu ayuda hacer siempre lo mejor. Así sea."

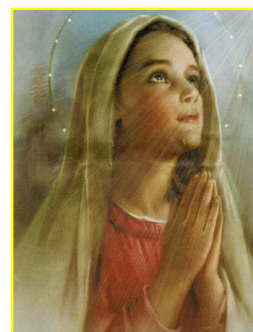
1.9. LA PATRONA

La santa Patrona de las Chispas es la Virgen Niña.

1.10. LA BUENA ACCION DIARIA

La Buena Acción Diaria en la Ronda tiene como objetivo incentivar, poco a poco, el espíritu de servicio que caracteriza a quienes forman parte del Movimiento. Esto implica motivar permanentemente una actitud de disposición y entrega, que se manifieste en acciones concretas que estén al alcance de las niñas.

1.10.1. Cada día las Chispas deben tratar de hacer algún tipo de servicio pequeño, pero



significativo.

1.10.2. Como Dirigentes debemos fomentar que cada Chispa realice una Buena Acción Diaria. Para esto, es recomendable presentarlas como un juego o actividad que motive a la niña a realizarla con gusto.

2. LA RONDA.

2.1. La Ronda es la unidad metodológica que nuclea a las Chispas y fundamenta el sistema pedagógico de la Rama. Se concibe como “La Familia Feliz” en la cual todas son hermanas.

2.2. LA RONDA

La Ronda es el conjunto de Seisenas que está bajo la responsabilidad de una Dirigente llamada Alhué, nombre mapuche que significa "alma".

2.2.1. La Ronda está formada por un mínimo de seis (6) Chispas y un máximo de veinticuatro (24) Chispas; pudiendo llegar a treinta (30), sólo si se cuenta con un Dirigente por cada ocho (8) Chispas sin tener en cuenta a Alhué.

2.2.2. La Ronda está bajo la responsabilidad de una Scouter denominada Jefa de Ronda, es la responsable máxima de la misma y de ella, junto al Consejo de Ronda, depende el éxito en la aplicación del método Scout. La Jefa de Ronda, junto al Subjefe y a los Ayudantes se registrarán en sus funciones de acuerdo al presente Reglamento, los Estatutos y el Reglamento General de ADISCA La Plata.

2.2.3. La Ronda debe tener sus propias actividades y ceremonias, y en lo posible un local diferente de la Tropa y Comunidad Scout, Tropa y Comunidad Raider, y del Clan y Comunidad Rover.

2.2.4. El local donde se reúne la Ronda se denomina "Gran Árbol" y donde se encuentran las Seisenas "Brotos".

2.2.5. Cada Ronda tendrá su propio nombre de acuerdo a:

- A) Valores a descubrir; por ejemplo "Ronda de la Paz", "Ronda de la Amistad", etc.
- B) Virtudes a desarrollar; por ejemplo "Ronda de la Esperanza", "Ronda de la Alegría", etc.
- C) Animales del Cuento con cuyas cualidades se sientan identificadas; por ejemplo "Ronda de las Ardillas", "Ronda de las Abejas", etc.

2.3. SEISENA

Los miembros de la Ronda se organizan en Seisenas.

2.3.1. Cada una de las Seisenas está formada por un máximo de seis (6) Chispas, una de ellas denominada Seisenera y otra Subseisenera ambas designadas por el Consejo de Ronda. La función de la Seisenera y de la Subseisenera es la de colaborar con los Dirigentes a mantener el orden y ayudar en las formaciones y en lo que dispongan los dirigentes de la rama.

2.3.2. El color de las Seisenas será: roja, naranja, amarilla, verde, azul y violeta; los cuales corresponden a los colores del arco iris.

2.3.3. Las integrantes de una Seisena se distinguen por un parche triangular de pañolenci que mide cinco (5) centímetros de lado y es del color de la Seisena, colocado en el brazo izquierdo con el vértice superior hacia arriba, debajo de la Bandera Argentina.

2.4. FORMACIONES

Las Chispas usan las formaciones para presentarse ordenadas en sus actividades en conjunto, para los juegos, para la izada y arriada de las banderas, para ceremonias, etc.

2.4.1. Las Chispas se reúnen habitualmente en semicírculo porque simboliza el Arco Iris.

2.4.2. Todas las formaciones de las Chispas se realizan ubicando a las Seisenas por orden alfabético comenzando por el lado izquierdo de Alhué, con la Seisenera en el primer lugar y la Subseisenera en el último lugar.

2.4.3. Las formaciones de las Chispas son las siguientes:

- # Círculo de Consejo: El Dirigente efectúa el llamado y juntará sus puños a la altura de la cintura, describiendo un círculo alrededor de su cuerpo. Las Chispas se dispondrán por Seisenas formando un círculo tomadas de las manos con los brazos extendidos. Una vez que el círculo ha tomado su forma y dimensiones correctas las Chispas soltarán las manos.
- # En Colores (Por Seisenas): El Dirigente efectúa el llamado y extenderá sus brazos con los puños cerrados hacia la derecha y a la altura de los hombros. Las Chispas forman por Seisenas en filas paralelas a tres pasos del Dirigente, en su orden comenzando por el lado izquierdo del Dirigente.
- # En Hilera: El Dirigente efectúa el llamado y extenderá su brazo derecho con el puño cerrado hacia el frente y a la altura del hombro. Las Chispas formarán ubicando una Seisena a continuación de la otra en una única hilera, en su orden y comenzarán a tres pasos del Dirigente.
- # En Arco Iris (Semicírculo): El Dirigente efectúa el llamado y juntará sus puños extendidos hacia abajo describiendo un medio círculo frente a su cuerpo. Las Chispas formarán el semicírculo por Seisenas tomadas de las manos. Una vez que el semicírculo ha tomado su forma y dimensiones correctas las Chispas soltarán las manos. La formación comienza a la altura del hombro izquierdo del Dirigente y finaliza a la altura de su hombro derecho. La formación en Arco Iris se utiliza generalmente para las Ceremonias.

2.4.4. Los llamados a formaciones se hacen a viva voz, pero se puede utilizar silbatos en casos especiales debido a la cantidad de miembros.

2.4.5. Para ello el Dirigente dice "Ronda" y las Chispas permanecerán quietas en sus lugares y atentas a la siguiente consigna. Luego el Dirigente dice "Ronda, ronda, ronda" y hace la seña correspondiente a la formación requerida. Las Chispas responden "Ronda" y llegan corriendo para formarse según la indicación dada. Las Seiseneras llamarán por el nombre de su Seisena a las Chispas. Una vez que la Ronda está formada, el Dirigente baja sus brazos y realiza el grito de la Ronda. No hay gritos por Seisena.

2.4.6. En caso de emplearse silbato se procede como en el caso de viva voz acompañando con uno o tres silbidos según corresponda.

2.4.7. Cuando el Dirigente dice "Ronda" y/o levanta su mano derecha haciendo la seña significa silencio y atención. Las Chispas se quedan en silencio sin hacer nada más que escuchar.

3. ORGANISMOS

3.1. EL CONSEJO DE RONDA

El Consejo de Ronda es el organismo responsable de la Evangelización de los miembros de la Rama y el apropiado empleo del método Scout.

3.1.1. El Consejo de Ronda está integrado por la Jefa de Ronda, la Subjefa de Ronda, los Ayudantes de Ronda y el Capellán.

3.1.2. Es función del Consejo de Ronda animar, organizar y evaluar todo lo referente a la Ronda y a la progresión de las Chispas. Tener y llevar completo el legajo personal de cada Chispa, con las fichas personales y el seguro personal al día.

3.1.3. El Consejo de Ronda debe registrar sus actividades en los siguientes Libros, los cuales estarán reservados en forma exclusiva a los Dirigentes:

- # Inscripciones: En forma de libro o fichas con los datos personales completos de cada Chispa, fotocopias del DNI y el seguro personal.
- # Progresión: Donde se anota la evolución de las Chispas en su ficha individual.
- # Programas: Donde se registra la programación y evaluación de todas las actividades de la Ronda (reuniones, salidas, Acantonamientos, Encuentros, Grandes Aventuras, etcétera)
- # Libro del Arco Iris: Donde se registrará la vida y los acontecimientos especiales de la Ronda (Ceremonias, eventos, acantonamientos, anécdotas, etc.) a través de relatos, fotos, recuerdos, firmas de personas, etc. Lo confeccionan entre todas las Chispas pero siempre hay un Dirigente responsable del mismo. Su realización implica respeto y orgullo por el pasado.

3.1.4. Además de estos Libros de carácter obligatorio, el Consejo de Ronda podrá llevar otros de especial utilidad para los futuros miembros de este organismo, tales como: libro de canciones, libro de juegos, libro de manualidades, libro de direcciones útiles, libro de lugares de acantonamiento, etc.

3.1.5. En caso de haber varias Rondas en un Grupo Scout, el Consejo de Ronda será individual a cada una.

3.1.6. Los Dirigentes de Ronda llevarán por nombre uno que será tomado de los personajes que ayudan a Chispa en la historia del "Diario de Chispa" de la Asociación Diocesana de Scouts Católicos (ADISCA).

3.1.7. La Jefa de Ronda es llamada Alhué, que significa "alma" en mapuche.

3.1.8. La Subjefa de Ronda, los Ayudantes de Ronda y el Capellán llevarán un nombre propuesto por las Chispas el cual estará acorde con la personalidad de cada uno, preferentemente: Tuca, Dan, Jarú, Libuk y Leila.

3.1.9. La adecuada aplicación del método Scout exige que en cada Ronda haya un dirigente que sea Scouter (o con el curso Nivel 3 aprobado). Si no es posible, es importante que los mismos se comprometan a alcanzar ese nivel de adiestramiento en el mediano plazo.

3.2. EL CONSEJO DEL ARCO IRIS

El Consejo del Arco Iris está formado por la Jefa de Ronda, la Subjefa de Ronda, los Ayudantes de Ronda, el Capellán, las Seiseneras y las Subseiseneras.

3.2.1. El Consejo del Arco Iris tiene como función reunir los elementos que permitan al Consejo de Ronda animar, organizar y evaluar la marcha del Arco Iris.

3.2.2. Las Seiseneras y las Subseiseneras serán únicamente vehículos de expresión de los intereses e inquietudes de la Familia Feliz.

3.3. EL CONSEJO DEL GRAN ARBOL

El Consejo del Gran Árbol debe reunirse una vez cada tres (3) meses. Tiene como función intercambiar opiniones, escuchar a Alhué y armar los proyectos de la Ronda.

3.3.1. El Consejo del Gran Árbol está formado por la Jefa de Ronda, la Subjefa de Ronda, los Ayudantes de Ronda, el Capellán y todas las Chispas.

3.3.2. Ocupa un lugar muy importante, ya que es el momento íntimo de la Ronda por excelencia.

4. SIMBOLOGÍA

4.1. El símbolo que identifica a las Chispas como tales es el Arco Iris con la Cruz de la Nueva Evangelización sobre el borde superior de la izquierda y la flor de lis de la Asociación Diocesana de Scouts Católicos (ADISCA) bajo el borde inferior sobre el lado derecho.



4.2. TOTEM DE LA RONDA

Cada Ronda tiene un Tótem, constituido por un bordón rematado por un emblema que represente solamente la imagen de la Virgen Niña. El Tótem es el símbolo que representa la vida de la Ronda, por lo tanto no puede existir una Ronda que no posea Tótem. Donde la Ronda se encuentre, allí estará su Tótem. En el Gran Árbol, ocupa un lugar de privilegio.

4.2.1. El Tótem preside todas las actividades de la Ronda. En él se colocarán cintas de colores con los nombres de las Chispas que forman parte de la Ronda indicando su progresión, aptitudes rendidas, etc. El color de las cintas será de acuerdo al color de la Seisena en que se encuentre la Chispa.

4.2.2. El Tótem podrá ser llevado únicamente por las Seiseneras promesadas, a excepción en el Gran Arco Iris, en que será sostenido por una Chispita.

4.3. COLOR DE LA RAMA

El color de la Rama es el Amarillo.

4.4 GRAN ARCO IRIS

El Gran Arco Iris es la formación en semicírculo alrededor de Alhué y el Tótem. Es símbolo de alegría que se realiza en acontecimientos muy importantes para la Ronda. En la Promesa y en el Pase de Rama de una Chispa a la Comunidad Scout se realizará en honor de esa Chispa. En el Gran Arco Iris las Chispas expresan a viva voz y movimientos acordes que van hacia Dios haciendo siempre lo mejor.

4.4.1. Para su realización, deben estar todos los integrantes de Uniforme y el Tótem presente.

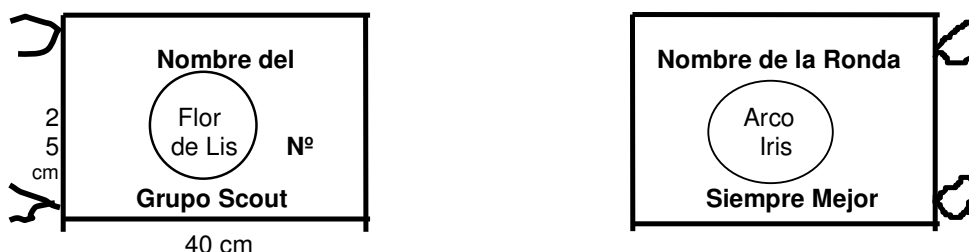
4.4.2. Cuando Alhué lo indique, reúne a las Chispas con el clásico llamado "Ronda, Ronda, Ronda...". Las Chispas forman en Arco Iris, donde las Chispitas se ubican a dos pasos fuera del semicírculo, y la menor de las Chispas se ubica, sentada en el centro, sosteniendo el Tótem.

4.4.3. Alhué se coloca enfrente de la formación. Y las Chispas, por cuyo honor se realiza el Gran Arco Iris, en el centro, cerca del Tótem.

4.4.4. Comienza en el momento en que Alhue llega hasta el Tótem y lo toca haciendo el saludo. Las Chispas, que están en el centro expresan en voz alta: "Yo, chispa de luz voy hacia Ti Señor haciendo siempre lo mejor". Luego, levantan los brazos y se levanta el Tótem. Alhue hace el grito de la rama: "Ronda Siempre... Mejor". Al terminar Alhue levanta el Tótem.

4.4. BANDERIN

La Ronda tiene un Banderín que la identifica, confeccionado en pañolenci amarillo de forma rectangular de cuarenta (40) centímetros de base por veinticinco (25) centímetros de altura; con figuras, ribetes y letras de pañolenci negro. En una de sus caras se coloca el nombre y el número del Grupo Scout, con el emblema diocesano en el centro; en la otra cara el nombre de la Ronda y el lema con un parche representando el símbolo de la Rama.



4.4.1. El Banderín se lleva atado a un coligüe scout o bordón, y no puede ser llevado en el Tótem.

4.4.2. El Banderín sólo se puede usar si la Ronda tiene Chispas.

5. SEÑA, SALUDO Y UNIFORME

5.1. SEÑA

La seña de la Chispa se realiza con la mano derecha, juntando dedo el pulgar sobre los dedos meñique y anular, dejando juntos y extendidos los otros dos dedos. Los dos dedos extendidos recuerdan los dos puntos de la Ley de la Ronda, la unión de los otros dedos expresan la unión que existe entre los miembros de la Gran Hermandad Mundial Scout, y el dedo pulgar sobre los dedos meñique y anular recuerdan que el mayor protege al menor.



5.2. SALUDO

El Saludo de la Chispa se realiza haciendo la seña de la Chispa. Al saludarse las Chispas deberán decir el lema. El saludo y el medio saludo se rigen por la "Cartilla de Ceremonias Scouts" de ADISCA La Plata.

5.2.1. El "Gran Saludo" se hace llevando las dos manos a la altura de las sienes como en la seña de la Chispa pero con los dedos índice y mayor unidos lo que significa que la Chispa hará lo mejor que pueda con ambas manos. El Gran Saludo se utiliza solamente en el Gran Arco Iris.

5.2.2. Cuando una Chispa quiera saludar a un miembro del Movimiento Scout lo hará tendiendo la mano izquierda entrelazando los dedos meñique y anular que al cruzarse forman una cruz significando "unidos en la Cruz de Cristo" haciendo la seña de la Chispa y pronunciando a la vez el lema.

5.2.3. El Dirigente de Ronda saludará a la Chispa de igual a igual con el mismo saludo de Chispa, lo mismo hará en el Gran Arco Iris. Pero saludará con el Saludo Scout a los Símbolos Patrios, a los castores, lobatos, scouts, raiders, rovers y a otros dirigentes.

5.3. UNIFORME

Una vez investida, la Chispa usará el uniforme con todas las insignias correspondientes.

5.3.1. Como todos los Uniformes scouts, es sencillo y apto para la vida al aire libre. Su significado se hace claro aún para quienes no conocen a fondo el Movimiento Scout. Por ello debe ser llevado con dignidad y pulcritud, sin añadiduras. Debe usarse con responsabilidad y orgullo.

5.3.2. El Uniforme de la Chispa se compone de una camisa color verde inglés, pollera pantalón de color azul marino, medias negras, zapatos o zapatillas negras o marrones.

5.3.1. Se completa el Uniforme con una boina verde de tela o de paño.

5.3.2. Las insignias y demás detalles del Uniforme se encontrarán en la “Cartilla de Uniformes” de ADISCA La Plata.

6. PROGRESIÓN

6.1. La Progresión es un medio que utiliza la Rama Arco Iris para la formación del carácter y el desarrollo físico, espiritual, religioso e intelectual de la Chispa; es una forma de ir canalizando su educación teniendo en cuenta todos los aspectos de la formación.

6.2. Cada etapa de la Progresión, que se denomina “Senda”, tiene los siguientes objetivos:

- A) Chispita: Adaptación, ambientación e integración; comienzo de la progresión (Pasos previos a la Promesa).
- B) Chispa Blanca: Promesa, etapa de conocimiento; realización de la Primera Senda.
- C) Chispa Azul: Servicio, etapa de compromiso; realización de la Segunda Senda.
- D) Chispa Plateada: Servicio, etapa de responsabilidad, apertura a la comunidad parroquial.
- E) Chispa de Oro: Máxima distinción a la que puede aspirar una Chispa.

6.3. Las Áreas de la progresión son:

- a) Vida Scout
- b) Comunidad
- c) Deportiva
- d) Naturaleza
- e) Religiosa

6.3.1 Pero para que estén acordes con la Mística de la Ronda, llevarán respectivamente los siguientes nombres:

- a) La Vida en el Parque.
- b) Progresando.
- c) Creciendo sana.

- d) Descubriendo.
- e) Caminando con la Virgen Niña.

6.4. La Formación Religiosa (Caminando con la Virgen Niña), aunque enunciada como un Área, abarca a todas las demás dándoles sentido y valor.

6.5. La obtención de las insignias de cada Senda representa para la Chispa haber cumplido con la formación integral de todas las Áreas de Progresión para cada etapa.

6.6. La Progresión en general, tiene como objetivos:

- a) Desarrollar la Creatividad, el respeto hacia los demás, y la responsabilidad.
- b) Aprender a valerse por sí mismo, estimulando su iniciativa y el uso de los sentidos a través del contacto con la naturaleza.
- c) Conocer su cuerpo de manera natural, desarrollando y respetándolo de acuerdo a sus posibilidades.
- d) Adquirir conocimientos técnicos.
- e) Descubrir a Dios y a sus hermanos a través de la naturaleza.

6.7. La Chispa puede, además, orientar sus actividades hacia la obtención de insignias de progresión denominadas Aptitudes o Especialidades, donde encontrará otro medio para bastarse a sí mismo y prepararse para un mejor servicio a sus hermanos.

6.8. PLAN DE ADELANTO.

6.8.1. Para ser admitida como Chispita es preciso:

- a) Tener entre siete (7) y diez (10) años de edad.
- b) Sin perjuicio de la edad precedentemente estipulada, se tendrá en cuenta la edad evolutiva de la niña, tanto para el ingreso como para el pase a la Comunidad Scout.
- c) Ser presentado por Amatista en caso que provenga de la Gran Colonia.
- d) Ser presentada por sus padres o responsables en caso que no provenga del Movimiento, quienes deberán comprometerse a hacer cumplir a la niña sus deberes como Chispa.
- e) Hacer la solicitud por escrito.

6.8.2. Luego de un plazo total no inferior de seis (6) semanas, el Consejo de Ronda puede autorizar el uso del pañuelo de juego.

6.8.3. Transcurrido un período de prueba no inferior a tres (3) meses, el Consejo de Ronda puede autorizar el uso del uniforme, portando como insignias el distintivo de la Asociación (Cinta de ADISCA), la insignia de Grupo Scout ("bananita"), la Bandera Argentina, y el triángulo de seisena.

6.8.4. Al formular la Promesa la Chispita se convertirá en Chispa Blanca y pasa a formar parte de la Gran Hermandad Scout Mundial.

6.8.5. Una vez que formuló la Promesa usará el uniforme con todas las insignias correspondientes.

6.8.6. Luego de formulada su Promesa se orientará a la Chispa hacia el desarrollo de las Aptitudes, conforme a este Reglamento.

6.8.7. Luego de evidenciar una integración plena a la Ronda y por ende al Movimiento Scout, identificándose con la mística y el marco simbólico de la Rama, la Chispa recibirá su Nombre de Luz con el que será reconocida mientras esté en el Parque Nacional.

6.8.8. A medida que alcance el objetivo de cada una de las sendas pasará a ser una Chispa Azul y luego una Chispa Plateada.

6.9. CHISPA DE ORO

La insignia de Chispa de Oro es la culminación de la vida en la Ronda y sólo podrá otorgarse a la Chispa que:

- Haber obtenido la insignia de Chispa Plateada.
- Haya obtenido al menos seis (6) Aptitudes de distintas Áreas.
- Haya demostrado al mismo tiempo vivo espíritu de Chispa (con todo lo que ello implica en el crecimiento espiritual, en su vivencia comunitaria y en el cumplimiento de la Ley y la Promesa).

6.9.1. La insignia de Chispa de Oro la entrega el Jefe de Grupo o el Auxiliar Diocesano de la Sección Menor, a pedido de la Jefa de Ronda, previa propuesta del Consejo de Ronda; y se coloca a unos dos (2) centímetros arriba del bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme.

6.9.2. Esta insignia es la única que la Chispa conservará al pasar a la Comunidad Scout hasta el momento en que obtenga la Tercera Clase, cuya insignia reemplazará a la de Chispa de Oro.

6.9.3. La insignia de Chispa de Oro podrá entregarse hasta tres (3) meses antes del pase de la Chispa a la Comunidad Scout.

6.10. PASE DE RAMA

El último período de la vida de la Chispa se caracteriza por tener una relación con algunas actividades de la Comunidad Scout, buscando que el pase de Chispa a Scout se realice siguiendo la continuidad que debe mantener el método scout. Lleva el nombre de “Interrama”, su duración aproximada es de dos (2) meses y se realizará una adaptación compartiendo en forma progresiva, en cantidad e importancia, actividades con la Comunidad Scout. Son objetivos de este período:

- A) Facilitar la adaptación de la Chispa a la etapa posterior.
- B) Estimular la continuación de la Chispa en el Movimiento Scout.
- C) Cumplir la mayoría de los requisitos previos a la Promesa Scout.
- D) Posibilitar que la Chispa elija la Patrulla en la cual se sentirá mejor contenido al ser una Scout.
- E) Permitir el conocimiento mutuo del Educando y Educador mediante el contacto de la Chispa con la Jefatura de Comunidad Scout.

6.11. APTITUDES

Las Aptitudes (o especialidades) son un medio propio del Arco Iris que adquiere distintas características según sea el objetivo a lograr; son el logro del desarrollo de una habilidad y gusto natural por un aspecto de la vida de la Chispa.

6.11.1. Los objetivos del uso de las Aptitudes son los siguientes:

- Desarrollar y encausar inclinaciones naturales de la Chispa.
- Ayudar a corregir defectos de la Chispa.
- Cumplir con los objetivos específicos de cada Aptitud.

6.11.2. Sea cual fuere la aplicación de las Aptitudes entre las anteriormente mencionadas, éstas deben contener en sí mismas una actitud de servicio hacia la Ronda en particular y la comunidad en general.

6.11.3. Para su preparación podrá solicitar la colaboración y supervisión a Dirigentes de la Ronda o a personas fuera de ella que se destaquen por su idoneidad en la materia. Estas personas se denominan Sinodales.

6.11.4. Los requisitos de cada especialidad tendrán una guía, que se encuentran en la “Cartilla de Especialidades” de ADISCA La Plata, teniendo en cuenta las inquietudes de la Chispa y las potencialidades a desarrollar. Serán entregadas de acuerdo a la “Cartilla de Ceremonias Scouts” de ADISCA La Plata.

6.12. Para más detalles de la Progresión de la Chispa, ver “Cartilla de Progresiones” de ADISCA La Plata.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. El Arco Iris y su mística se basan en los siguientes libros principales:

- “Diario de Chispa”
- Reglamento, Ceremonial, Cartillas, de ADISCA.
- “Manual de los Lobatos” de B. P.

7.2. Para profundizar los conocimientos de la Rama, encontramos entre otros, los siguientes libros:

- “Cómo dirigir una Manada” de Gilcraft
- “Educación física y recreación en el Lobatismo” de USCA
- “Expediciones y reuniones especiales de Manada” de ESI
- "Juegos de Lobatos” de Gilcraft
- “300 Juegos de Lobatos” de ESI
- “8 Reuniones de Manada” de ESI
- “El Lobatismo y la formación del carácter” de V. Barclay
- “La Manada Acampa”, de M. J. Cools
- “Yo acampo tres días”, de M.J. Cools
- “Manual del Jefe de Manada y sus Ayudantes I ”, de ESI
- “Manual del Jefe de Manada y sus Ayudantes II “, de ESI

REGLAMENTO DE LA RAMA SCOUT



ADISCA LA PLATA

REGLAMENTO DE LA RAMA SCOUT

Nota aclaratoria: Se ha elegido una redacción genérica en masculino, pero abarca tanto a los miembros femeninos y como masculinos.

B.P. habla de muchachos y de Tropa, por lo tanto debe entenderse Tropa como designación genérica de Comunidad.

1. FUNDAMENTOS

1.1. El Scout es un muchacho que habiendo vivido y compartido en la Patrulla un tiempo necesario, comprende y desea comprometerse a vivir según la Ley Scout el resto de su vida y, cumpliendo con los requerimientos necesarios a juicio de la Rama, formula su Promesa Scout.

1.2. La vivencia del Espíritu Scout en la Rama Scout se fundamenta en los Principios, la Ley Scout, el Lema, las Virtudes y la Promesa. Todo Scout deberá estar muy consciente de ello a la hora de formular la Promesa.

1.2.1. “El objetivo del Escultismo es muy sencillo:

- El Jefe de Tropa transmite al muchacho el ansia y deseo de aprender por sí solo, sugiriéndole actividades que le sean atrayentes, y que desempeñará hasta que la experiencia le diga que están bien hechas.

- El Jefe de Tropa trabaja por medio de sus Guías de Patrulla.” B.P.

1.3. LOS PRINCIPIOS

- a) El Scout se muestra orgulloso de su Fe Católica y a ella somete toda su vida.
- b) El Scout ama a su Patria y es buen ciudadano.
- c) El deber del Scout comienza en el hogar.

1.4. LA LEY SCOUT

“La Ley Scout es la Base sobre la cual descansa toda la educación del Escultismo” B.P.

1.4.1. “La Ley Scout se considera como guía de sus acciones, no como barrera contra sus faltas. Se concreta a señalarle la pauta y lo que se espera de él como Scout digno de merecer la distinción que se le confiere” B.P.

1.4.2. La Ley Scout está formada por diez (10) artículos, inspirados en los Mandamientos y el Código de los Caballeros, y son los siguientes:

- 1) El Scout es digno de toda confianza.
- 2) El Scout es leal.
- 3) El Scout sirve y ayuda al prójimo sin esperar recompensa ni alabanza.
- 4) El Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scouts.
- 5) El Scout es cortés.
- 6) El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios y por eso es bueno con los animales y las plantas.
- 7) El Scout obedece sin réplicas y nada hace a medias.
- 8) El Scout sonríe y canta en las dificultades.
- 9) El Scout es económico y respeta el bien ajeno.
- 10) El Scout es puro en sus pensamientos, palabras y obras, y en el uso de todos sus sentidos.

1.5. EL LEMA

El Lema "Siempre Listo" representa la actitud permanente del Scout ante la llamada del Gran Jefe y el Prójimo.

1.6. LAS VIRTUDES

- a) Sinceridad.
- b) Abnegación.
- c) Pureza.

1.7. LA PROMESA SCOUT

La Promesa Scout es un voto a Dios, reafirmación de las promesas bautismales y posee carácter permanente, pudiéndose reformularse como signo saludable de renovación del compromiso.

1.7.1. La fidelidad a la promesa es el vínculo imprescindible de unión con ADISCA y la Hermandad Scout Mundial.

1.7.2. El texto de la Promesa es: "Yo....., por mi honor y con la gracia de Dios, Prometo: hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia y la Patria; ayudar a mi prójimo en todas las circunstancias y observar la Ley Scout".

1.7.3. El novicio que formula la promesa recibirá la investidura de acuerdo a la "Cartilla de Ceremonias Scouts" de ADISCA La Plata.

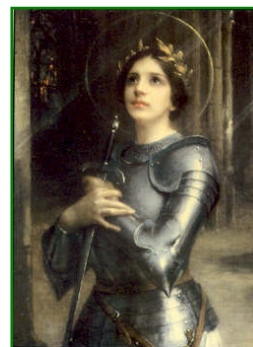
1.7.4. Con la promesa se convierte en un miembro beneficiario con pleno derecho.

1.8. LA ORACION SCOUT

"Señor Jesús, Tú que me has dado este aviso: Está Siempre Listo, y me has hecho la gracia de escogerlo por divisa, concédeme cumplir con él, que todas las circunstancias de la vida, me hallen listo para el deber, amando lo que es verdadero, haciendo lo que es bueno; fiel a la Iglesia y leal a la Patria, siempre listo a perdonar, siempre pronto a socorrer, alegre y sonriente en el sufrir, casto y puro de corazón. Éstas son, Señor, las huellas de tus pasos; yo quiero seguirte a través de todo, sin miedo y sin tacha, el alma fuerte y la frente levantada. Esta es mi promesa de cristiano y de scout, por mi honor no la traicionaré jamás, confiando, Señor, en tu bondad y en tu gracia. Así sea"

1.9. LOS PATRONOS

Los Patronos de los Scouts son: San Jorge y Santa Juana de Arco.



1.10. LA BUENA ACCIÓN

Si el Jefe de Tropa estimula un poco a los muchachos a que hagan diariamente una buena acción, la práctica pronto se vuelve un hábito en ellos, y es el mejor paso hacia la formación de un cristiano práctico y no teórico. El niño se inclina naturalmente hacia el bien si ve que hay una forma práctica de hacerlo; y el precepto de la Buena Acción Diaria le brinda la oportunidad para desarrollar y manifestar el instinto de la bondad, haciendo brotar en el espíritu de caridad cristiana hacia el prójimo. "La expresión de esa tendencia hacia el bien es más efectiva, más espontánea, en el muchacho, y está más de acuerdo con los métodos del Escultismo que la aceptación pasiva de los preceptos didácticos", B.P.

1.10.1. Por lo antes indicado, los Scouts realizarán la Buena Acción Diaria (B.A.D.).

2. LA TROPA (COMUNIDAD)

2.1. LA TROPA

La Tropa o Comunidad es la unidad compuesta por un conjunto de patrullas (con miembros del mismo sexo).

2.1.1. La Tropa está bajo la responsabilidad de un Scouter denominado Jefe de Tropa, es el responsable máximo de la misma y de él, junto al Consejo de Tropa, depende el éxito en la aplicación del método Scout. El Jefe de Tropa, junto al Subjefe y a los Ayudantes se regirán en sus funciones de acuerdo al presente Reglamento, los Estatutos y el Reglamento General de ADISCA La Plata.

2.1.2. La Tropa está formada por un máximo de cuatro patrullas y un mínimo de dos.
“Es preferible que el número de muchachos que compongan una Tropa no pase de treinta y dos. Sugiero esta cifra porque al adiestrarlos he descubierto que dieciséis es el mayor número de muchachos que he podido dirigir con éxito, en la empresa de hacer que revelen y afirmen su carácter” B.P

2.1.3. Cada Tropa adoptará un nombre propio para identificarse, este nombre será elegido cuidando que tenga significación de valores y tradiciones del Escultismo Católico.

2.1.4. Los organismos que rigen el funcionamiento de la Tropa son: La Corte de Honor, el Consejo de Tropa, el Consejo de Guías y el Consejo de Patrulla.

2.2. LA PATRULLA

La Patrulla es la unidad metodológica para todas las actividades y está compuesta por un mínimo de seis (6) y un máximo de ocho (8) miembros, incluyendo al Guía y al Subguía de Patrulla.

2.2.1. “La Patrulla es la escuela del carácter del individuo” B.P.
Ella es la forma de aplicar el método Scout en la Rama y formar a los Scouts.

2.2.2. La Patrulla es donde el muchacho “comprende que es en sí una unidad responsable y que el honor de su Grupo depende, en cierto grado, de la habilidad con que él represente su papel.” B.P.

2.2.3. “Cada Patrulla está compuesta por una cantidad de Scouts de seis a ocho, y su adiestramiento como unidades separadas bajo la responsabilidad de sus propios jefes (Guías de patrulla), el Guía de Patrulla es asistido por otro denominado Subguía de Patrulla” B.P.

2.2.4. “Las Patrullas constituyen siempre la unidad en el Escultismo, tanto en el trabajo como en el juego, en los ejercicios y en los deberes.” B.P.

2.3. EL GUIA DE PATRULLA

El Guía de Patrulla tiene como función:

- a) Crear, mantener y elevar el espíritu de la Patrulla.
- b) Preocuparse por el adiestramiento de sus patrulleros.
- c) Ver y ayudar a que cada uno cumpla con las tareas o cargos asignados.
- d) Actuar como principal vía de comunicación entre su Patrulla, el Consejo de Tropa, y la Tropa.
- e) Preparar a los novicios para la promesa o designar a un patrullero a tal efecto.
- f) Acompañar desde la Vela de Armas, hasta la formulación de promesa a su novicio.

- g) Preside el Consejo de Patrulla.
- h) Representar a su patrulla en las reuniones de Consejo de Guías y de la Corte de Honor.
- i) Elegir a su Subguía de Patrulla.

2.3.1. El Guía de Patrulla porta en el uniforme, dos cintas blancas a ambos lados de la promesa

2.4. EL SUBGUIA DE PATRULLA

Las funciones del Subguía de Patrulla son:

- a) Ayudar en el desempeño de sus funciones al Guía de Patrulla.
- b) Representar junto con el Guía a su patrulla en el Consejo de Guías.
- c) Reemplazar al Guía en caso de ausencia.
- d) En las formaciones, es el encargado de ordenar a la Patrulla.

2.4.1. El Subguía de Patrulla porta en el uniforme, una cinta blanca, al lado interno de la promesa

2.5. PATRULLA DE GUIAS

La Patrulla de Guías tiene por finalidad la formación de quienes la integran.

2.5.1. Está integrada por los Guías y Subguías de Patrulla.

2.5.2. Es dirigida por uno de los Guías, llamado Primer Guía, o “Guía de Guías”.

2.5.3. El Subguía de esta Patrulla será también un Guía, quien será elegido por el Primer Guía.

2.5.4. El Consejo de Tropa organizará actividades y cursos especiales para la misma, como también salidas y campamentos.

2.6. PATRULLEROS

Se denominan "Patrulleros" a aquellos miembros que hayan formulado la promesa de fidelidad a la Patrulla y reciban el pañuelo de juego de la Patrulla.

2.7. CARGOS Y FUNCIONES

Los Scouts desempeñarán algunos de los siguientes cargos:

➤ De función:

Bibliotecario, bodeguero, cocinero, enfermero, fogonero, guardián de leyenda, secretario, tesorero y otros. En caso de necesidad, pueden ser rotativos.

➤ De Jerarquía:

Guía, Subguía, 1° Scout, 2° Scout, 3° Scout, 4° Scout, 5° Scout y 6° Scout.

3. ORGANISMOS

3.1. CONSEJO DE TROPA

El Consejo de Tropa es el organismo responsable de la Evangelización de los miembros de la Rama y el apropiado empleo del método Scout.

3.1.1. Está integrado por el Jefe de Tropa, el Subjefe de Tropa, el Capellán y los Ayudantes de Tropa.

3.1.2. Su función es planificar el Programa Scout, controlar todo lo referente a la Tropa y a la progresión de los Scouts. Tener y llevar completo el legajo personal de cada Scout, con las fichas

personales y el seguro personal al día; y todo otro requisito indispensable para el correcto funcionamiento de la Rama.

3.1.3. La adecuada aplicación del método Scout exige que en cada Tropa haya un dirigente que sea Scouter (o con el curso Nivel 3 aprobado). Si no es posible, es importante que los mismos se comprometan a alcanzar ese nivel de adiestramiento en el mediano plazo.

3.1.4. En caso de haber varias Tropas, el Consejo de Tropa debe hacerse en forma individual.

3.1.5. El Consejo de Tropa deberá registrar sus actividades en los libros siguientes, cuyo acceso estará reservado en forma exclusiva a los Dirigentes.

- a) Inscripciones: en forma de libro o fichas con los datos personales completos de cada Scout, fotocopias del DNI y el seguro personal.
- b) Progresión o Plan de Adelanto: donde se anota la evolución de los Scouts en la ficha de cada uno.
- c) Programas: donde conste la programación y evaluación de todas las actividades de la Tropa (reuniones, salidas, acantonamientos, etc.).

3.1.6. Además de estos libros, el Consejo de Tropa podrá llevar otros de especial utilidad para los futuros integrantes de dicho Consejo, tales como: libro de cantos, de juegos, de manualidades, de direcciones útiles, de lugares de acantonamiento, etc.

3.2. CONSEJO DE PATRULLA

El Consejo de Patrulla está formado por los miembros de la Patrulla.

3.2.1. Sus funciones son:

- a) Proponer a la Corte de Honor el nombramiento del Guía de Patrulla.
- b) Aceptar al Subguía de Patrulla, elegido por el Guía.
- c) Distribuir los cargos en la Patrulla de función y de jerarquía, salvo el de Subguía.
- d) Establecer las pautas de trabajo, para llevar adelante la progresión de cada uno de los patrulleros.
- e) Planificar Buenas Acciones de Patrulla.
- f) Fijar las normas y tradiciones propias de la Patrulla.
- g) Discutir los temas que serán llevados al Consejo de Guías y a la Corte de Honor.

3.2.2. El Consejo de Patrulla sesionará semanalmente y se registrarán sus temas en un libro de actas que será llevado por el secretario de la Patrulla.

3.3. CONSEJO DE GUIAS

El Consejo de Guías tiene por función ejercer responsabilidades en la planificación, desarrollo y evaluación en la Tropa.

3.3.1. Establece lineamientos sobre los cuales se realizan todas las actividades de la Tropa y evalúa el desarrollo de la misma.

3.3.2. El Consejo de Guías es integrado por el Consejo de Tropa, los Guías y Subguías de cada Patrulla. Lo preside el Jefe de Tropa.

3.3.3. Los Guías tienen voz y voto, los Subguías voz, y votan únicamente cuando reemplazan al Guía. El Consejo de Tropa tiene voz y el Jefe de Tropa tiene derecho al veto.

3.3.4. Las reuniones se realizarán por lo menos una vez al mes, siendo preferible cada quince días.

3.3.5. Las reuniones se harán cuidando el debido equilibrio entre la jovialidad y la necesaria formalidad que requiere el mencionado organismo, los temas tratados se registrarán en un libro de actas por el secretario de la Patrulla de Guías o un miembro designado por un período de tiempo preestablecido o en forma alternativa en cada reunión, manteniéndose en reserva todas las resoluciones hasta que el Jefe de Tropa permita que sean públicos.

3.4. CORTE DE HONOR

La Corte de Honor es el organismo de la Tropa que “constituye un comité permanente que, bajo la dirección del Jefe de Tropa, resuelve los asuntos de la Tropa, los casos administrativos y disciplinarios. Inculca en los miembros que lo forman la dignidad, los ideales de libertad y el sentido de la responsabilidad y respeto a la autoridad constituida, y al mismo tiempo, proporciona práctica individual y colectiva en estos procedimientos tan valiosos para los muchachos que han de constituir los ciudadanos del mañana” B.P.

3.4.1. En este contexto, vela por el honor y el espíritu Scout de la Tropa. “La Corte de Honor decide sobre recompensas, castigos, programas de trabajo, campamentos y otros asuntos concernientes al manejo de la Tropa” B.P.

3.4.2. Son Funciones de la Corte de Honor:

- a) Evaluar las propuestas y nombrar a los Guías de Patrulla.
- b) Confirmar al Subguía de Patrulla.
- c) Admitir a los novicios.
- d) Juzgar la progresión de cada Scout.
- e) Admitir la promesa de los novicios.
- f) Aprobar las clases y autorizar la entrega de insignias.
- g) Aprobar las especialidades y autorizar la entrega de insignias
- h) Autorizar la excursión de primera clase.
- i) Aprobar la insignia de Caballero Scout
- j) Autorizar el pase de un Scout a la Tropa Raider.
- k) Destacar el acto de un Scout.
- l) Otorgar premios o menciones.
- m) Elegir al primer Guía de la Tropa y confirmar al Subguía de la Patrulla de Guías.
- n) Sancionar una falta cometida.

3.4.3. La corte de Honor está integrada por el Consejo de Tropa y por los Guías de Patrulla. Es Presidido por el Primer Guía. Mientras no se cuente con primer Guía, la corte de Honor elegirá un Guía distinto para que la dirija, en cada reunión.

3.4.4. Para sesionar deben, sin excepción, estar presentes el Jefe de Tropa y/o el primer Guía.

3.4.5. Los Guías de Patrulla tienen voz y voto; el Consejo Tropa tiene voz. El Jefe de Tropa tiene derecho de veto, que es una medida extraordinaria y como último recurso de una situación inmanejable. Un buen Jefe de Tropa rara vez o nunca utiliza el veto.

3.4.6. La convocatoria a reunión de la Corte será realizada por el Jefe de Tropa, por decisión del Consejo de Tropa o a requerimiento de cualquier Guía (por causa razonable).

3.4.7. Las resoluciones de la Corte de Honor serán documentadas en un Libro de Actas y el mismo estará a cargo de un secretario rotativo.

3.4.8. “Los miembros de la Corte de Honor están obligados a guardar secreto; solamente aquellas decisiones que afecten a la Tropa en conjunto, tales como nombramientos, competencias, etc., se harán públicas”. B.P.

3.4.9. Las resoluciones son secretas hasta que el Jefe de Tropa permita que sean de conocimiento de los Scouts.

3.4.10. Se realiza de estricto uniforme (sin excepción) y es preferible un lugar especial acondicionado a tal efecto.

4. SIMBOLOGÍA.

4.1. FLOR DE LIS

El símbolo que identifica a la Rama Scout es la Flor de Lis, que es también el símbolo del Movimiento Scout por excelencia.



4.1.1. La Insignia de ADISCA La Plata es una Flor de Lis verde, con borde amarillo, en el centro un cáliz color amarillo y sobre él una hostia de color blanco con una cruz en el centro que significa nuestra Fe cristocéntrica y la Eucaristía, fuente y cima de nuestra vida Cristiana.

4.1.2. Dos estrellas de cinco puntas (cada una representando un artículo de la Ley Scout) en cada pétalo lateral de color amarillas.

4.1.3. Bajo la flor de lis una cinta verde con borde amarillo con el lema "Siempre Listo" en amarillo, imitando la sonrisa del Scout como signo que él está siempre listo, sonriendo aún en las dificultades, con la alegría de poder hacer la Buena Acción Diaria.

4.1.4. Un nudo verde representa el deber de todos los Scouts de realizar la Buena Acción Diaria.

4.1.5. La flor de lis se apoya sobre un bordón marrón con un banderín Scout amarillo y blanco, (colores de la Bandera del Vaticano) simbolizando nuestra fidelidad al Santo Padre. Cruzado con el Báculo del Obispo de color marrón signo de nuestra plena obediencia y unión fraterna con él.

4.2. COLOR DE LA RAMA

El color de la Rama es el Verde.

4.3. LA PATRULLA

Cada patrulla se distingue por el nombre de un animal cuyas cualidades debe conocer muy bien y desee imitar.

4.3.1. Para la elección del nombre se tendrá en cuenta:

- a) Un grado de conocimiento mínimo y razonable sobre el mismo.
- b) Considerar si las características del animal pueden ser inspiradoras de virtudes humanas.

4.3.2. El Lema de la Patrulla representa las aspiraciones a alcanzar por la Patrulla. Cuando no sea así, el Consejo de Patrulla puede cambiarlo por otro más acorde al momento y a los integrantes.

4.3.3. El Grito de Patrulla consistirá en que el Guía de Patrulla pronuncie con voz clara y fuerte el nombre y el lema de la Patrulla, los patrulleros a continuación imitarán el sonido del animal. Luego el Subguía dirá "Siempre" y los patrulleros contestarán "Listos".

4.4. LIBRO DE ORO

El Libro de Oro de la Patrulla reflejará todos los hechos importantes que se produzcan o tengan significación para la Patrulla desde que inicio su vida. El Consejo de Patrulla controlará este libro mensualmente.

4.5. BANDERÍN

El Banderín de Patrulla es el emblema característico de la Patrulla que reúne sus signos y símbolos más representativos: El Espíritu y el Honor de la Patrulla, resumidos en el Lema y el Animal que los representa.

4.5.1. La silueta de cada animal y los colores del Banderín de Patrulla serán los establecidos por B.P. en "Escultismo para Muchachos". Si el animal no se encuentra en el siguiente listado, será a elección de la patrulla tanto la silueta y como los colores, los cuales deberán ser aprobados por la Corte de Honor.



CAIMAN
Bramido duro:
"Ju-a-er"
Verde y Kaki.



ANTILOPE
Mugido agudo:
"Miou-oc"
Azul oscuro y Blanco.



TEJON
Grito agudo con los
dientes cerrados:
"Shit-tt-tt"
Malva y Blanco.



MURCIELAGO
Silbido muy agudo:
"Pitz-pitz"
Azul Claro y Negro.



OSO
Gruñido:
"Burrrr"
Café y Negro.



CASTOR
Palmadas para
imitar los golpes
que da con la cola
Azul y Amarillo.



ALCARAVAN
Grito:
"Karr-Karr"
Gris y Verde



MIRLO
Grito:
"For-for-for-yi"
Negro y Kaki.



BUFALO
Mugido profundo:
"Uum-mauumm"
Rojo y Blanco.



TORO
Mugido:
"Um-mauu"
Rojo.



BULL-DOG
Gruñido:
"Grr-rr"
Azul claro y Café.



SALTARIN
Grito:
"Peter-Peler-Peler"
Café y Gris.



GATO
Maulido:
"Miaaou"
Gris y Café.



COBRA
Silbido:
"Pssst"
Naranja y Negro.



GALLO
Canto:
"Ki-ki-ri-ki"
Rojo y Café.



CUCLILLO
Llamada:
"Cu-cu"
Gris.



CHOVA
Grito:
"Cri-cii-a cii-a"
Negro y Rojo.



CORVEJON
Grito:
"Cr-waar"
Blanco y Gris.



TIPITASTE
Grito:
"Crreik"
Morado y Gris.



CHORLITO
Grito:
"Corley"
Verde.



PALOMA
Llamada:
"Curru-cutu-cu"
Gris y Blanco.



AGUILA
Grito muy estridente:
"Krii"
Verde y Negro.



ELEFANTE
Bramido semejante a trompetazo:
"Tre-aum-aump-er"
Morado y Blanco.



ZORRA
Grañido:
"Ja-ja"
Amarillo y Verde.



PATO
Grito (nasal):
"Jij"
Café y Amarillo.



FRAILECILLO
DE ORO
Grito:
Silbido alto y bajo
Naranja y Gris.



PERDIZ
Grito:
"Go-bac, go-bac"
Café oscuro y claro.



GAVILAN
Grito:
"Krii"
Rosa.



GARZA
Grito:
"Cuashk"
Verde y Gris.



HIPOPOTAMO
Zumbido:
"Brussh"
Rosa y Negro.



CABALLO
Relincho:
"Ji-iii"
Negro y Blanco.



PERRO
Ladrido:
"Guau-guau"
Naranja.



HIENA
Risa burlona:
"Uu-ua, uu-ua-aa"
Amarillo y Blanco.



CHACAL
Risa burlona:
"Ua-ua-ua"
Gris Negro.



CANGURO
Llamada:
"Cuu-ii, cuu-ii"
Rojo y Gris.



MARTIN PESCADOR
Grito:
"Chip-chip-chip"
Azul, tono de pajaró.



HALCON
Grito:
"Jik-jik-jik"
Marrón y Naranja.



BUBIA
Grito:
"Aarr"
Amarillo y Azul oscuro.



CERNICALO
Grito:
"Kii-kii"
Azul oscuro y Verde.



LEON
Rugido:
"lu-ugh"
Amarillo y Rojo.



MANGOSTA
Chirrido:
"Chiip"
Café y Naranja.



CHOTACABRAS
Grito con la lengua
en el paladar:
"Churr-rr-rr"
Negro y Ante.



NUTRIA
Grito:
"Jci-oi-cick"
Café y Blanco"



LECHUZA
Grito:
"Cut-cut-cut"
Azul.



PANTERA
Ruido con la lengua
a un lado de la boca:
"Kiiouk"
Amarillo.



PAVO REAL
Grito:
"Bi-oik"
Verde y Azul.



ABUBILLA
Grito:
"Tiwiitt"
Verde y Blanco.



FAISAN
Grito:
"Cockerr"
Café y Amarillo.



PATO DE MAR
Grito:
"Err-err"
Castaño y Gris.



MERLIN
Grito:
"Kik-kik-kik"
azul oscuro y Marrón.



PELICANO
Grito:
"Croak-croak"
Gris y Violeta.



PINGÜINO
Siseo:
"Sii-sii"
Blanco y Naranja.



ALCA
Grito:
"Ugh-ugh"
Gris y Amarillo.



CARNERO
Balido:
"Be-eee"
Café.



VIBORA DE
CASCABEL
Ruido:
Sacudir una piedra
en una caja de lata.
Rosa y Blanco.



ESTORNINO
Graznido:
"Kar-kau"
Negro.



RINOCERONTE
Rugido:
"Uar-uar"
Azul oscuro y Naranja.



GAVIOTA
Grito:
"Ui-ui-ui"
Azul Claro y Escarlata.



FOCA
Llamada:
"Jork"
Rojo y Negro.



MAPACHE
Ladrado:
"Churr"
Negro y Café.



SKUA
Grito:
"Mii-auk"
Azul oscuro y Kaki.



AGACHONA
Grito:
"Tjick-tjick"
Azul oscuro y
Escarlata.



CUERVO
Silbido:
Subiendo y bajando
la escala
Negro y Amarillo.



GACELA
Grito:
"Luj-iuj"
Escarlata y Amarillo.



ARDILLA
Grito:
"Nutt-nutt-nutt"
Gris y Rojo oscuro.



CIERVO
Bramido:
"Baouu"
Violeta y Negro.



AVE FRIA
Grito:
Golpear dos guijarros
Castaño y Negro.



CIGÜEÑA
Grito:
"Korr"
Azul y Blanco.



CISNE
Grito:
"S-s-s-s"
Gris y Escarlata.



GOLONDRINA
Grito:
"Cuii"
Azul oscuro.



PETREL
Llamada:
"Kekereki"
Azul oscuro y Gris.



MORSA O LEON MARINO
Ladrado profundo:
"Ouff"
Blanco y Kaki.



CHOTACABRA AMERICANA
Llamada:
"jip-pur-will"
Amarillo y Café



TIGRE
Rugido:
"Grrao"
Violeta.



GALLARETA
Grito:
"Gui-ou"
Kaki.

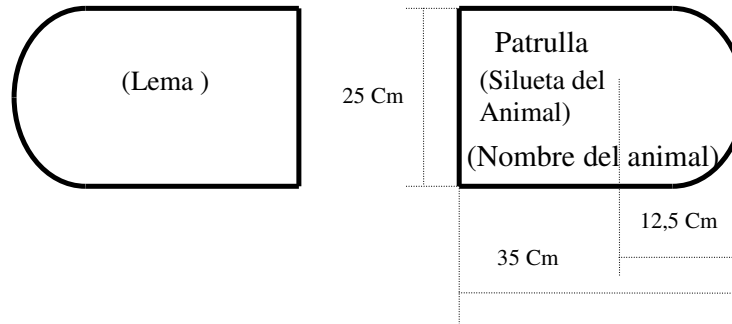


JABALI
Gruñido:
"Bruf-bruf"
Gris y Rosa.



4.5.2. El Banderín estará normalmente sujeto a un bordón, cuya altura coincidirá con la del Guía de Patrulla. La Patrulla cuidará de ellos de un modo especial y nunca permitirán que estos se hallen en estado de deterioro o colocados de manera impropia a la dignidad que representan.

4.5.3. El Banderín llevará la silueta del animal, el nombre de la patrulla y el Lema. Es portado por el Guía de Patrulla. Su forma y tamaño son los que figuran en el siguiente gráfico.



4.6. CINTAS DE PATRULLA

Las cintas de patrulla son aquellas que identifican a los miembros de una patrulla cuyos colores son los mismos que los del banderín. Se portan en cuatro tiras de diez (10) centímetros aproximadamente, en la porta charretera izquierda, siendo las dos tiras interiores del color de fondo del banderín, y las dos tiras exteriores del color de las letras.

4.7. RINCON DE PATRULLA

El lugar de la Patrulla es el Rincón de Patrulla, el mismo puede ser:

- Permanente (en la Sede Scout),
- Temporal (fuera de la Sede, en las salidas, campamentos, etc.),
- Virtual (en direcciones de correo electrónico o en lugar en páginas de internet)

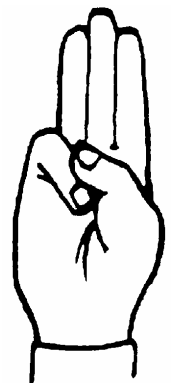
4.8. FIRMA SCOUT

La firma Scout, es aquella que identifica a cada miembro de la patrulla y sólo puede ser usada por aquellos que hayan recibido el Pañuelo de Juego de la Patrulla.

5. SEÑA, SALUDO Y UNIFORME

5.1. SEÑA

La Señal Scout, es aquella por la cual nos damos a conocer. Se realiza levantando la mano derecha a la altura del hombro y con la palma hacia adelante, juntando el pulgar sobre el meñique dejando extendidos los demás dedos hacia arriba, con los



que se obtiene el siguiente simbolismo: los tres dedos extendidos y unidos recuerdan los tres principios del Scout (el dedo mayor: Dios; el dedo anular: Patria; el dedo índice: Hogar); la unión de los dedos extremos simboliza la que ha de existir entre los miembros de la Hermandad Scout Mundial y la colocación del pulgar sobre el meñique recuerda que el mayor protege al menor.

5.1.1. "La Señal Scout se hace al otorgar la Promesa, o como saludo." B.P.

5.2. SALUDO

"Saludar significa sencillamente demostrar que uno es persona educada y piensa bien de los demás" B.P.

5.2.1. El saludo Scout se realiza sólo entre miembros del movimiento y consiste en realizar la Señal a la altura del hombro, ofreciendo la mano izquierda entrelazando el meñique y el anular que al cruzarse forman una cruz, significando: "Unidos en la Cruz de Cristo", haciendo la Señal Scout y pronunciando a la vez, el Lema "Siempre Listo".

5.2.2. El saludo se realiza cuando dos hermanos del Movimiento Scout se encuentran y cada uno toma la iniciativa para saludar, sin esperar que lo haga el otro.

5.2.3. El Dirigente de Tropa saludará al Scout de igual a igual con el mismo Saludo Scout. Lo mismo hará para saludar a los Símbolos Patrios, a los castores, lobatos, chispitas, raiders, rovers y a otros dirigentes.

5.3. UNIFORME

Una vez investido, el Scout usará el uniforme con todas las insignias correspondientes.

5.3.1. "He dicho a menudo que no me importaba si el scout viste uniforme o no, con tal que ponga su corazón en el trabajo y se ajuste a la Ley Scout. Pero es raro ver a un scout que no lo use si puede comprarlo. El espíritu del Escultismo lo impulsa a lucirlo. Esta misma regla se aplica a aquellos que dirigen el desarrollo del Escultismo, es decir, a los Jefes de Tropa y Comisionados, quienes no están obligados a usar uniforme cuando no les agrada, pero que en su categoría de dirigentes tienen que subordinar sus preferencias para dar el ejemplo a los demás.

Personalmente, yo me pongo uniforme aunque solo sea para inspeccionar a una patrulla, porque tengo la seguridad de que levanta el Espíritu de los muchachos. Eleva su estimación por sus propios uniformes cuando ven que un hombre mayor no siente reparo en llevarlo." B.P.

5.3.2. El Uniforme del Scout se compone de una camisa color arena, bermudas color azul marino o pollera pantalón para las niñas, medias grises o medias negras para las niñas, zapatos o zapatillas negras o marrones.

5.3.3. Se completa el Uniforme con una boina negra de tela o de paño.

5.3.4. Las insignias y demás detalles del Uniforme se encontrarán en la "Cartilla de Uniformes" de ADISCA La Plata.

6. PROGRESIÓN

6.1. La progresión es un medio que utiliza el Scoutismo para la formación del carácter y el desarrollo físico, espiritual, religioso, e intelectual del Scout, canalizando su auto educación.

6.2. Cada etapa de la Progresión tiene los siguientes objetivos:

- Scout Pata Tierna: Adaptación e integración. Comienzo de la progresión y preparación para la Promesa.
- Scout Tercera Clase: Participación, interés, disponibilidad y superación. Hacia la Segunda Clase.
- Scout Segunda Clase: Participación, interés, disponibilidad y superación. Hacia la Primera Clase.
- Scout Primera Clase: Servicio. Preparación para el pase a la Tropa Raider.
- Caballero Scout: Máxima distinción a la que puede aspirar un Scout.

6.3. Las áreas de la progresión son:

- A) Vida Scout
- B) Comunidad
- C) Deportiva
- D) Naturaleza
- E) Religiosa

6.4. La Formación Religiosa, aunque enunciada como un Área, abarca a todas las demás dándoles sentido y valor.

6.5. La obtención de las insignias de Tercera, Segunda o Primera Clase en cada etapa representa para el Scout haber cumplido con la formación integral de todas las Áreas de Progresión para esa etapa. A medida que supere las exigencias, el Jefe de Tropa entregará las insignias respectivas de acuerdo con la Corte de Honor.

6.6. La Progresión en general, tiene como objetivos:

- a) Desarrollar la Creatividad, el respeto hacia los demás, y la responsabilidad.
- b) Aprender a valerse por sí mismo, estimulando su iniciativa y el uso de los sentidos a través del contacto con la naturaleza.
- c) Conocer su cuerpo de manera natural, desarrollando y respetándolo de acuerdo a sus posibilidades.
- d) Adquirir conocimientos técnicos.
- e) Descubrir a Dios y a sus hermanos a través de la naturaleza.

6.7. El Scout puede, además, orientar sus actividades hacia la obtención de insignias de progresión denominadas Especialidades, donde encontrará otro medio para bastarse a sí mismo y prepararse para un mejor servicio a sus hermanos.

6.8. PLAN DE ADELANTO

6.8.1. Para poder ser recibido en la Rama es necesario:

- a) Tener entre 11 años y 13 años cumplidos (a los 14 pasa a la rama Raider)
- b) Ser presentado por sus padres o responsables.
- c) Hacer la solicitud por escrito.
- d) Ser presentado por Akela, en el caso que provenga de la Manada.
- e) Ser aceptado por la Corte de Honor.

6.8.2. La Progresión se divide en tres Clases: Tercera, Segunda y Primera. Las insignias se usarán con fondo de paño verde, en la manga derecha, debajo de la insignia de Grupo o de la insignia Diocesana.

6.8.3. Conjuntamente con el inicio de la Progresión, el Scout comienza a prepararse para formular su Promesa, que es un voto a Dios, reafirmación de las promesas bautismales y posee carácter permanente.

6.8.4. Una vez autorizado por la Corte de Honor, el Scout formulará su Promesa, de acuerdo con la “Cartilla de Ceremonias Scouts” de ADISCA La Plata, y usará en el uniforme las insignias correspondientes.

6.9. CABALLERO SCOUT

La insignia de Caballero Scout o Doncella Scout para las niñas, es la culminación de la vida en la Tropa y sólo podrá otorgarse al Scout que:

- Haya obtenido la Primera Clase.
- Haya obtenido al menos cinco (5) Especialidades de distintas Áreas.
- Haya demostrado al mismo tiempo vivo espíritu Scout (con todo lo que ello implica en el crecimiento espiritual, en su vivencia comunitaria y en el cumplimiento de la Ley y la Promesa).



6.9.1. La insignia la entrega el Jefe de Grupo o el Auxiliar Diocesano de la Sección Scout, a pedido del Jefe de Tropa, al Scout de Primera Clase previa aprobación de la Corte de Honor; y se coloca a unos dos (2) centímetros arriba del bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme.

6.9.2. Esta insignia es la única que el Scout conservará al pasar a la Tropa Raider hasta el momento en que obtenga la Investidura Raider, cuya insignia reemplazará a la de Caballero Scout.

6.9.3. La insignia de Caballero Scout podrá entregarse hasta tres (3) meses antes del pase del Scout a la Tropa Raider.

6.10. PASE DE RAMA

El último período de la vida del Scout se caracteriza por tener una relación con algunas actividades de la Rama Raider, buscando que el pase de Scout a Raider se realice siguiendo la continuidad que debe mantener el método scout. Lleva el nombre de “Interrama”, su duración aproximada es de dos (2) meses y se realizará una adaptación compartiendo en forma progresiva, en cantidad e importancia, actividades con la Tropa Raider. Son objetivos de este período:

- A) Facilitar la adaptación del Scout a la etapa posterior.
- B) Estimular la continuación del Scout en el Movimiento Scout.
- C) Posibilitar que el Scout elija la Patrulla en la cual se sentirá mejor contenido al ser un Raider.
- D) Permitir el conocimiento mutuo del Educando y Educador mediante el contacto del Scout con la Jefatura de Tropa Raider.

6.11. ESPECIALIDADES

Las Especialidades son el logro de desarrollo de una inclinación natural, la creación de una disposición que hace referencia a los distintos aspectos de la vida del hombre.

6.11.1. Para la mejor preparación se podrá recurrir a Sinodales, integrados por personas que tengan capacidad para desarrollarlas, según el programa de cada Especialidad.

6.11.2. La preparación de una Especialidad, supone un esfuerzo del interesado en alcanzarla y la tarea del Consejo de Tropa para colaborar en la obtención de los medios necesarios y un adecuado estímulo y seguimiento.

6.11.3. Los requisitos de cada Especialidad tendrán una guía, que se encuentran en la “Cartilla de Especialidades” de ADISCA La Plata, teniendo siempre en cuenta las inquietudes y capacidad del Scout y las potencialidades a desarrollar. Serán entregadas de acuerdo a la “Cartilla de Ceremonias Scouts” de ADISCA La Plata.

6.12. Para más detalles de la Progresión Scout, ver “Cartilla de Progresiones” de ADISCA La Plata.

7. BIBLIOGRAFÍA

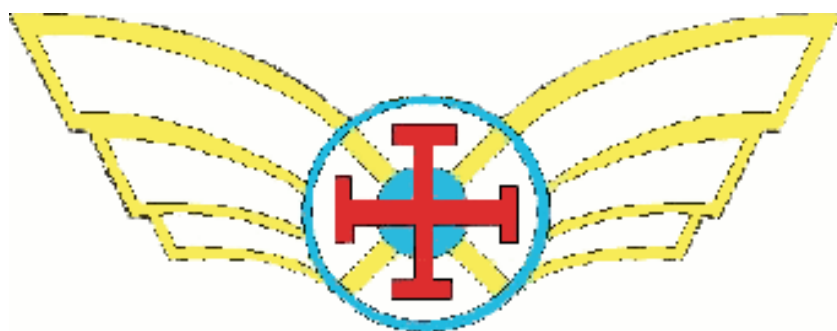
7.1. Los siguientes libros son tomados como imprescindibles para comprender el Escultismo y su mística en la Rama Scout:

- “Escultismo para Muchachos” de B. P.
- “Notas para Instructores” de B.P.
- “Guía para el Jefe de Tropa” de B.P.
- “El Sistema de Patrullas” de Roland Philipps
- “La Corte de Honor” de J. Thurman
- Reglamento, Ceremonial, Cartillas, de ADISCA.

7.2. Para profundizar los conocimientos de la rama, encontramos entre otros, los siguientes libros:

- “Scouts” de Gilcraft
- “Cómo dirigir una Tropa” de Gilcraft
- “Qué pueden hacer los Scouts” de B.P.
- “Mi Patrulla” de Philipe – Alouis; ESI
- “Para ti, Guía de Patrulla”; ESI
- “Juegos al Aire Libre” de Gilcraft
- “Juegos de Salón” de Gilcraft
- “Manual del Jefe de Tropa y sus Ayudantes”, de ESI
- “Manual Scout: Vida Scout” de USCA
- “Los primeros cuatro meses de una Tropa Scout” de ESI

REGLAMENTO DE LA RAMA RAIDER



ADISCA LA PLATA

REGLAMENTO DE LA RAMA RAIDER

Nota aclaratoria: Se ha elegido una redacción genérica en masculino, pero abarca tanto a los miembros femeninos y como masculinos.

B.P. habla de muchachos y de Tropa, por lo tanto debe entenderse Tropa como designación genérica de Comunidad.

1. FUNDAMENTOS

1.1. El Raider es un adolescente que habiendo cumplido con los requisitos establecidos por la Rama, adquiere su Investidura Raider y desarrolla su sentido de responsabilidad y compromiso para llegar a ser un Rover.

1.2. La vivencia del Espíritu Scout en la Rama Raider se fundamenta en los Principios, la Ley Scout, el Lema, las Virtudes y la Promesa.

1.3. LOS PRINCIPIOS

- a) El Scout se muestra orgulloso de su Fe Católica y a ella somete toda su vida.
- b) El Scout ama a su Patria y es buen ciudadano.
- c) El deber del Scout comienza en el Hogar.

1.4. LA LEY SCOUT

La ley Scout está formada por diez (10) artículos, inspirados en los Mandamientos y el Código de los Caballeros, y son los siguientes:

- 1) El Scout es digno de toda confianza.
- 2) El Scout es leal.
- 3) El Scout sirve y ayuda al prójimo sin esperar recompensa ni alabanza.
- 4) El Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scouts.
- 5) El Scout es cortés.
- 6) El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios y por eso es bueno con los animales y las plantas.
- 7) El Scout obedece sin réplicas y nada hace a medias.
- 8) El Scout sonríe y canta en las dificultades.
- 9) El Scout es económico y respeta el bien ajeno.
- 10) El Scout es puro en sus pensamientos, palabras y obras, y en el uso de todos sus sentidos.

1.5. EL LEMA

El lema de los Raiders es "Siempre Listo para Salvar" y al saludar dice solamente "Salvar".

1.6. LAS VIRTUDES

- a) Sinceridad.
- b) Abnegación.
- c) Pureza.

1.7. LA PROMESA

La Promesa Scout es un voto a Dios, reafirmación de las promesas bautismales y posee carácter permanente, pudiéndose reformularse como signo saludable de renovación del compromiso.

1.7.1. La fidelidad a la promesa es el vínculo imprescindible de unión con ADISCA y la Hermandad Scout Mundial. Su formula es la misma que la Rama Scout.

1.7.2. El texto de la Promesa es: "Yo....., por mi honor y con la gracia de Dios, Prometo: hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia y la Patria, ayudar a mi prójimo en todas las circunstancias y observar la Ley Scout".

1.8. LA ORACION RAIDER

"Señor Jesús: enséñame a ser generoso, a servirte como Tú lo mereces, a entregarme a Ti sin reservas, a combatir sin preocuparme de las dificultades, a trabajar sin buscar reposo, y a sacrificarme sin esperar otra recompensa que la de hacer tu Santa Voluntad. Así sea".

1.9. LOS PATRONOS

Los Patronos de los Raiders son: San Francisco Javier y Santa Rosa de Lima.

1.10. El sistema pedagógico en la Rama Raider se basa en que el Raider viva la aventura; entendiéndose por tal las actividades hacia las cuales se siente naturalmente inclinado y que le permiten una superación de sí mismo.



1.11. METODOLOGÍA DE TRABAJO

El método consiste en la aplicación de dos sistemas de trabajo que se complementan entre sí:

- a) El Sistema de Patrulla, que tiende a optimizar el desarrollo del Sistema de Empresas.
- b) El Sistema de Empresas, que consiste en la elaboración, análisis ejecución y evaluación de las actividades.

2. LA TROPA (COMUNIDAD)

2.1. LA TROPA

Constituye una Tropa o Comunidad, un máximo de cuatro y un mínimo de dos Patrullas, con miembros del mismo sexo.

2.1.1. La Tropa está bajo la responsabilidad de un Scouter llamado Jefe de Tropa, es el responsable máximo de la misma y de él, junto al Consejo de Ley, depende el éxito en la aplicación del método Scout. El Jefe de Tropa, junto al Subjefe y a los Ayudantes se regirán en sus funciones de acuerdo al presente Reglamento, los Estatutos y el Reglamento General de ADISCA La Plata.

2.1.2. El local propio de la Tropa es la Base Taller Raider.

2.1.3. La historia de la Tropa debe registrarse en un Diario de la Tropa.

2.1.4. Cada Tropa adoptará un nombre propio para identificarse, este nombre será elegido cuidando que tenga significación de valores y tradiciones del Escultismo Católico.

2.1.5. Los organismos que rigen el funcionamiento de la Tropa son: El Consejo de la Ley, el Consejo de Tropa, el Consejo de Patrulla, la Asamblea Raider y el Consejo de Empresa.

2.2. LA PATRULLA

La Patrulla es la unidad metodológica para todas las actividades y está compuesta por cuatro (4) a seis (6) miembros, incluyendo al Guía y al Subguía de patrulla.

2.2.1. “La Patrulla es la escuela del carácter del individuo” B.P.

Ella es la forma de aplicar el método Scout en la Rama y formar a los Scouts.



2.3. EL GUÍA DE PATRULLA

El Guía de Patrulla tiene como función:

- a) Crear, mantener y elevar el espíritu de la Patrulla.
- b) Preocuparse por el adiestramiento de sus patrulleros.
- c) Ver y ayudar a que cada uno cumpla con las tareas o cargos asignados.
- d) Actuar como principal vía de comunicación entre su patrulla, el Consejo de Tropa, y la Tropa.
- e) Preparar a los novicios para la promesa o designar a un patrullero a tal efecto.
- f) Acompañar desde la Vela de Armas, hasta la formulación de promesa a su novicio.
- g) Preside el Consejo de Patrulla.
- h) Representar a su patrulla en las reuniones de Consejo de la Ley y Consejo de Empresa.
- i) Elegir a su Subguía de Patrulla.

2.3.1. El Guía de Patrulla porta en el uniforme, dos cintas blancas a ambos lados de la promesa

2.4. EL SUBGUÍA DE PATRULLA

Las funciones del Subguía de Patrulla son:

- a) Ayudar en el desempeño de sus funciones al Guía de Patrulla.
- b) Representar junto con el Guía a su patrulla en el Consejo de Ley.
- c) Reemplazar al Guía en caso de ausencia.
- d) En las formaciones, es el encargado de ordenar a la Patrulla.

2.4.1. El Subguía de Patrulla porta en el uniforme, una cinta blanca, al lado interno de la promesa

2.5. PATRULLA DE GUIAS

La Patrulla de Guías tiene por finalidad la formación de quienes la integran.

2.5.1. Está integrada por los Guías y Subguías de Patrulla.

2.5.2. Es dirigida por uno de los Guías, llamado Primer Guía, o “Guía de Guías”, nombrado por el Consejo de Ley.

2.5.3. El Subguía de esta Patrulla será también un Guía, quien será elegido por el Primer Guía y confirmado por el Consejo de Ley.

2.5.4. El Consejo de Tropa organizará actividades y cursos especiales para la misma, como también salidas y campamentos.

2.6. PATRULLEROS

Se denominan "patrulleros" a aquellos miembros que hayan formulado la promesa de fidelidad a la Patrulla y reciban el pañuelo de juego de la Patrulla.

2.7. CARGOS Y FUNCIONES

Los Raiders desempeñarán algunos de los siguientes cargos:

➤ De función:

Bibliotecario, bodeguero, cocinero, enfermero, fogonero, guardián de leyenda, secretario, tesorero

y otros. En caso de necesidad, pueden ser rotativos.

➤ De Jerarquía:

Guía, Subguía, 1º Raider, 2º Raider, 3º Raider, y 4º Raider.

3. ORGANISMOS

3.1. CONSEJO DE TROPA

El Consejo de Tropa es el organismo responsable de la Evangelización de los miembros de la Rama y el apropiado empleo del método Scout.

3.1.1. Está integrado por el Jefe de Tropa, el Subjefe de Tropa, el Capellán y los Ayudantes de Tropa.

3.1.2. Su función es planificar el Programa Scout, controlar todo lo referente a la Tropa y a la progresión de los Scouts. Tener y llevar completo el legajo personal de cada Scout, con las fichas personales y el seguro personal al día; y todo otro requisito indispensable para el correcto funcionamiento de la Rama.

3.1.3. La adecuada aplicación del método Scout exige que en cada Tropa haya un dirigente que sea Scouter (o con el curso Nivel 3 aprobado). Si no es posible, es importante que los mismos se comprometan a alcanzar ese nivel de adiestramiento en el mediano plazo.

3.1.4. En caso de haber varias Tropas, el Consejo de Tropa debe hacerse en forma individual.

3.1.5. El Consejo de Tropa deberá registrar sus actividades en los libros siguientes, cuyo acceso estará reservado en forma exclusiva a los Dirigentes.

- a) Inscripciones: en forma de libro o fichas con los datos personales completos de cada Raider, fotocopias del DNI y el seguro personal.
- b) Progresión o Plan de Adelanto: donde se anota la evolución de los Raiders en la ficha de cada uno.
- c) Programas: donde conste la programación y evaluación de todas las actividades de la Tropa (reuniones, salidas, acantonamientos, etc.).

3.1.6. Además de estos libros, el Consejo de Tropa podrá llevar otros de especial utilidad para los futuros integrantes de dicho Consejo, tales como: libro de cantos, de juegos, de manualidades, de direcciones útiles, de lugares de acantonamiento, etc.

3.2. CONSEJO DE PATRULLA

El Consejo de Patrulla está formado por los miembros de la Patrulla.

3.2.1. Sus funciones son:

- a) Elegir el Guía de Patrulla con acuerdo del Consejo de la Ley.
- b) Confirmar al Subguía.
- c) Determinar el Proyecto de la Empresa para su presentación en la Asamblea Raider.
- d) Determinar las actividades propias de la Patrulla.
- e) Distribuir responsabilidades entre sus miembros.
- f) Planificar Buenas Acciones de Patrulla.
- g) Fijar las normas y tradiciones propias de la Patrulla.

3.2.2. El Consejo de Patrulla sesionará semanalmente y se registrarán sus temas en un libro de actas que será llevado por el secretario de la Patrulla.

3.3. ASAMBLEA RAIDER

La Asamblea Raider es el organismo que tiene por finalidad permitir a cada miembro sentirse responsable por la marcha de la Tropa y descubrirse a sí mismo como elemento necesario en la construcción del mundo.

3.3.1. Dentro del Sistema de Empresas desempeña un rol activo en la elección y evaluación de las mismas. A través de la Asamblea, la Empresa se transforma de un proyecto en una actividad concreta a realizar por toda la Tropa.

3.3.2. Está integrada por los miembros que tengan Promesa Scout y el Consejo de Tropa Raider.

3.3.3. Se reúne periódicamente a pedido de cualquiera de sus miembros por convocatoria de Jefe de Tropa, para:

- a) Elección de empresas.
- b) Admisión de novicios.
- c) Tratar los asuntos internos de la Tropa.
- d) Invertir de responsabilidades a los miembros de la Tropa.
- e) Ver y juzgar el compromiso de todos los miembros de la Tropa en el cumplimiento de las empresas y de las responsabilidades otorgadas por la Asamblea.

3.3.4. Está presidida por el Jefe de Tropa, que tiene derecho a veto, y coordinada por un miembro cuya función es rotativa. Sus miembros participan con voz y voto.

3.3.5. Las decisiones de la Asamblea Raider, se registrarán en el Libro de Actas.

3.4. CONSEJO DE LA LEY

El Consejo de la Ley es el organismo que tiene por finalidad velar por el honor y el espíritu Scout de la Tropa; por el cumplimiento de la progresión, y el compromiso de sus miembros aprendiendo a compartir el Evangelio.

3.4.1. Dentro del Sistema de Empresas desempeña un rol reflexivo en el desarrollo de la Empresa.

3.4.2. A través del Consejo de la Ley, la Empresa se transforma en motivo de maduración para la Tropa y en especial para el compromiso de los Raiders Investidos.

3.4.3. Está integrado por el Consejo de Tropa y los Raiders Investidos.

3.4.4. Se reúne periódicamente a pedido de cualquiera de sus miembros, por convocatoria del Jefe de Tropa, quien lo preside. A las reuniones se asiste con uniforme y es coordinada por un Raider cuya función es rotativa.

3.4.5. Las funciones del Consejo de la Ley, son:

- a) Ver y juzgar el compromiso de los Raiders Investidos.
- b) Aceptar o rechazar solicitudes de realización del Raid.
- c) Otorgar la Investidura Raider, la Licencia Raider y las Licencias de Competencia.
- d) Proponer los candidatos para la Licencia de Servicio.
- e) Analizar la marcha de la Tropa a la luz de la Ley y el Evangelio.
- f) Determinar el Raid previo a la investidura, y juzgar al resultado del mismo.

- g) Reconocer las horas de trabajo mencionadas en la progresión raider en la etapa Licencia Raider.
- h) Elegir al primer Guía Raider de la Tropa y confirmar al Subguía de la Patrulla de Guías Raiders.
- i) Autorizar la Promesa Scout.
- j) Otorgar premios y menciones.
- k) Sancionar faltas cometidas.
- l) Autorizar el pase de un Raider al Clan Rover, de acuerdo con el Consejo de Clan respectivo.

3.4.6. En caso de no existir el Consejo de la Ley, sus funciones serán desempeñadas por el Consejo de Tropa y los Guías de Patrulla.

3.5. CONSEJO DE EMPRESA

El Consejo de Empresa es el organismo que tiene por finalidad coordinar y dirigir las empresas elegidas por la Asamblea Raider para llevarlas a buen término, asignando un rol específico a cada una de las patrullas de la Tropa.

3.5.1. Desempeña un rol ejecutivo en el desarrollo de la Empresa.

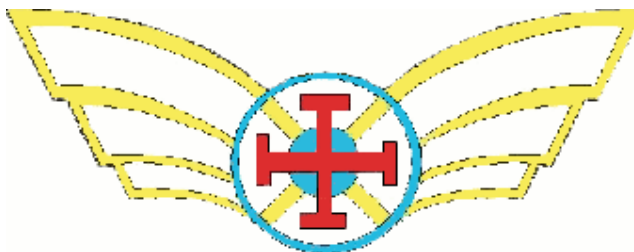
3.5.2. A través del Consejo de Empresa los roles específicos se transforman en motivo de progreso personal para cada Raider.

3.5.3. Está integrado por el Consejo de Tropa, los Guías y Subguías de Patrulla.

4. SIMBOLOGIA

4.1. ALA RAIDER

El símbolo que identifica a la Rama es el Ala Raider.



4.1.1. El Ala Raider empuja a los miembros de la Rama a superarse día a día, a crecer tanto personal como espiritualmente, a "volar" cada día más alto. Su significado se remonta a los famosos raids aéreos que soldados franceses e ingleses efectuaban sobre la Francia ocupada por los alemanes, buscando su liberación.

4.1.2. El salvavidas interior nos dice que la misión del Raider es salvar, como lo hizo San Francisco Javier, evangelizando y llevando la palabra de Cristo.

4.1.3. La cruz de Jerusalén nos identifica como católicos.

4.1.4. Con el fondo celeste, que es el color de la Rama y el color del cielo.

4.2. COLOR DE LA RAMA

El color de la Rama es el Celeste, con el significado de cielo, y que cada Raider debe mirar a lo alto, buscando siempre a Nuestro Salvador, Cristo Jesús.

4.3. LA PATRULLA

La Patrulla se distingue, para los varones, con el nombre de una tribu de indios autóctonos argentinos cuya idiosincrasia y virtudes se pretende imitar, y el lema según el Espíritu de la Patrulla. Para las mujeres, se distingue con el nombre de una Santa o de una mujer destacada, cuya virtudes y cualidades se busca imitar.

4.3.1. Para la elección del nombre se tendrá en cuenta:

- a) Un grado de conocimiento mínimo y razonable sobre el mismo.
- b) Considerar si las características del nombre de la Patrulla propuesta, pueden ser inspiradoras de virtudes humanas.

4.3.2. El Lema de la Patrulla representa las aspiraciones a alcanzar por la Patrulla. Cuando no sea así, el Consejo de Patrulla puede cambiarlo por otro más acorde al momento y a los integrantes.

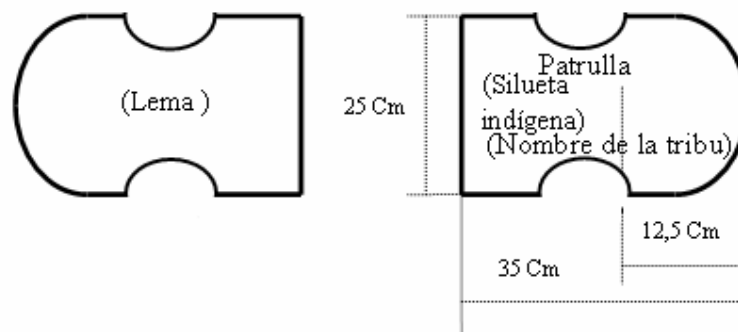
4.3.3. El Grito de Patrulla consistirá en que el Guía de Patrulla pronuncie con voz clara y fuerte el nombre de la Patrulla, los patrulleros a continuación pronunciarán el lema; luego, el Subguía dirá "Siempre listos para...." y todos juntos responderán "Salvar".

4.4. DIARIO DE PATRULLA

El Libro Diario de la Patrulla reflejará todos los hechos importantes que se produzcan o tengan significación para la Patrulla desde que inicio su vida. El Consejo de Patrulla controlará este libro mensualmente.

4.5. BANDERIN

El Banderín de Patrulla lleva la forma de una punta de flecha, con el nombre y el lema de la Patrulla. Los colores son a elección de la patrulla. Las dimensiones y la forma son de acuerdo al siguiente gráfico:



4.6. CINTAS DE PATRULLA

Las cintas de patrullas, son aquellas que identifican a los miembros de una patrulla, cuyos colores son los mismos que los del banderín.

4.7. BASE TALLER

El lugar de trabajo propio de la Rama se llama Base Taller Raider. Es un ámbito acondicionado y arreglado para el desarrollo de las distintas tareas y trabajos que realizan los Raiders durante su Progresión.

4.8. FIRMA SCOUT

La firma Scout, es aquella que identifica a cada miembro de la patrulla y sólo puede ser usada por aquellos que hayan recibido el Pañuelo de Juego de la Patrulla.

5. SEÑA, SALUDO Y UNIFORME

5.1. SEÑA

Al igual que en la Rama Scout, se realiza levantando la mano derecha a la altura del hombro y con la palma hacia adelante, juntando el pulgar sobre el meñique dejando extendidos los demás dedos hacia arriba, con los que se obtiene el siguiente simbolismo: los tres dedos extendidos y unidos recuerdan los tres principios del Raider (el dedo mayor: Dios; el dedo anular: Patria; el dedo índice: Hogar); la unión de los dedos extremos simboliza la que ha de existir entre los miembros de la hermandad scout mundial y la colocación del pulgar sobre el meñique recuerda que el mayor protege al menor.



5.1.1. La Seña Scout se hace al otorgar la Promesa, al izar o arriar banderas, en ceremonias, o como saludo.

5.2. SALUDO

“Saludar significa sencillamente demostrar que uno es persona educada y piensa bien de los demás”
B.P.

5.2.1. El saludo Raider se realiza sólo entre miembros del movimiento y consiste en realizar la Seña a la altura del hombro, ofreciendo la mano izquierda entrelazando el meñique y el anular que al cruzarse forman una cruz, significando: "Unidos en la Cruz de Cristo", haciendo la Seña Raider y pronunciando a la vez, el Lema "Salvar".

5.2.2. El saludo se realiza cuando dos hermanos del Movimiento Scout se encuentran y cada uno toma la iniciativa para saludar, sin esperar que lo haga el otro.

5.2.3. El Dirigente de Tropa Raider saludará al Raider de igual a igual con el mismo Saludo Raider. En cambio para saludar a los Símbolos Patrios, a otros dirigentes, lobatos, castores, chispitas, scouts o rovers, lo hará con el Saludo Scout.

5.3. UNIFORME

Una vez investido, usará el uniforme con todas las insignias correspondientes.

5.3.1. “He dicho a menudo que no me importaba si el scout viste uniforme o no, con tal que ponga su corazón en el trabajo y se ajuste a la Ley Scout. Pero es raro ver a un scout que no lo use si puede comprarlo. El espíritu del Escultismo lo impulsa a lucirlo. Esta misma regla se aplica a aquellos que dirigen el desarrollo del Escultismo, es decir, a los Jefes de Tropa y Comisionados, quienes no están obligados a usar uniforme cuando no les agrada, pero que en su categoría de dirigentes tienen que subordinar sus preferencias para dar el ejemplo a los demás.

Personalmente, yo me pongo uniforme aunque solo sea para inspeccionar a una patrulla, porque tengo la seguridad de que levanta el Espíritu de los muchachos. Eleva su estimación por sus propios uniformes cuando ven que un hombre mayor no siente reparo en llevarlo.” B.P.

5.3.2. El Uniforme del Raider se compone de una camisa color arena, pantalones largos color arena o pollera pantalón para las mujeres, medias grises o medias negras para las mujeres, zapatos o zapatillas negras o marrones.

5.3.3. Se completa el Uniforme con una boina negra de tela o de paño.

5.3.4. Las insignias y demás detalles del Uniforme se encontrarán en la “Cartilla de Uniformes” de ADISCA La Plata.

6. PROGRESIÓN

6.1. La progresión es un medio que utiliza el Raiderismo para la formación del carácter y el desarrollo físico, espiritual, religioso, e intelectual del Raider, canalizando su auto educación.

6.2. Cada etapa de la progresión tiene los siguientes objetivos:

- Raider Novicio: Adaptación e integración. Comienzo de la progresión.
- Raider Investido: Participación, interés, disponibilidad y superación. Hacia la Licencia Raider.
- Licencia Raider: Servicio. Preparación para el pase al Clan Rover.
- Licencia de Servicio Raider: Máxima distinción a la que puede aspirar un Raider.

6.3. Las áreas de la progresión son:

- A) Vida Scout
- B) Comunidad
- C) Deportiva
- D) Naturaleza
- E) Religiosa

6.4. La Formación Religiosa, aunque enunciada como un Área, abarca a todas las demás dándoles sentido y valor.

6.5. La obtención de las insignias en cada etapa representa para el Raider haber cumplido con la formación integral de todas las Áreas de Progresión para esa etapa.

6.6. La Progresión en general, tiene como objetivos:

- a) Desarrollar la Creatividad, el respeto hacia los demás, y la responsabilidad.
- b) Aprender a valerse por sí mismo, estimulando su iniciativa y el uso de los sentidos a través del contacto con la naturaleza.
- c) Conocer su cuerpo de manera natural, desarrollando y respetándolo de acuerdo a sus posibilidades.
- d) Adquirir conocimientos técnicos.
- e) Descubrir a Dios y a sus hermanos a través de la naturaleza.

6.7. El Raider puede, además, orientar sus actividades hacia la obtención de insignias de progresión denominadas Licencias de Competencia o Especialidades, donde encontrará otro medio para bastarse a sí mismo y prepararse para un mejor servicio a sus hermanos.

6.8. PLAN DE ADELANTO

6.8.1. Para ser admitido como Novicio Raider es necesario:

- a) Tener entre 14 años y 16 años cumplidos (a los 17 pasa a la rama Rover)
- b) Ser presentado por sus padres o responsables.
- c) Hacer la solicitud por escrito.
- d) Ser presentado por el Jefe de Tropa, en el caso que provenga de la Tropa Scout.
- e) Ser aceptado por la Asamblea Raider.

6.8.2. Las exigencias del Noviciado Raider son:

- a) Adaptación a la Tropa.
- b) Formular la Promesa Scout.
- c) Cumplir a satisfacción del Consejo de la Ley con las áreas de progresión Raider.

6.8.3. El Raider Novicio, usará el Ala Raider con un fondo de paño blanco en la parte posterior del Pañuelo de Grupo (de Promesa).

6.8.4. El Novicio orientará además su actividad hacia las Especialidades (Licencias de Competencia) donde encontrará otro medio para completar su Progresión.

6.8.5. Al considerar el Novicio Raider que está preparado, y habiendo cumplido con las exigencias indicadas en la Progresión Raider, solicitará la realización del Raid de Investidura al Consejo de la Ley.

6.9. RAID

El Raid es la marcha que realizan los Novicios como vigilia previa a la Investidura.

6.9.1. La duración del Raid, será de dos a tres días y consta de cuatro etapas: Aplicación, Capacitación, Servicio y Afirmación.

6.9.2. Una vez autorizado por el Consejo de la Ley, el Raider Novicio recibirá su Investidura de acuerdo con la “Cartilla de Ceremonias Scouts” de ADISCA La Plata, y usará en el uniforme las insignias correspondientes.

6.9.3. El Raider Investido, usará el Ala Raider con un fondo de paño blanco colocado a unos dos (2) centímetros arriba del bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme.

6.9.4. Una vez obtenida la Investidura, la progresión continúa con la obtención de la Licencia Raider.

6.10. LICENCIA RAIDER

La Licencia Raider es la etapa final hacia el Roverismo.

6.10.1. Cumplimentada la Progresión respectiva, el Raider Investido será autorizado, por el Consejo de la Ley, a recibir su insignia de Licencia Raider; de acuerdo con la “Cartilla de Ceremonias Scouts” de ADISCA La Plata.

6.10.2. El Raider que obtuvo su Licencia Raider, usará el Ala Raider con un fondo de paño celeste colocado a unos dos (2) centímetros arriba del bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme.

6.11. LICENCIA DE SERVICIO

La insignia de Licencia de Servicio es la culminación de la vida en la Tropa y sólo podrá otorgarse al Raider que:

- Haya superado la Licencia Raider.
- Haya obtenido al menos cuatro (4) Licencias de Competencia de distintas Áreas.
- Haya demostrado al mismo tiempo vivo espíritu Raider (con todo lo que ello implica en el crecimiento espiritual, en su vivencia comunitaria y en el cumplimiento de la Ley y la Promesa).

6.11.1. La Licencia de Servicio, la otorga el Jefe de Grupo o el Auxiliar Diocesano de la Sección Raider, a pedido del Jefe de Tropa, según propuesta del Consejo de la Ley; y usará el Ala Raider

con un fondo de paño rojo colocado a unos dos (2) centímetros arriba del bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme

6.11.2. Esta insignia es la única que el Raider conservará al pasar al Clan Rover hasta el momento en que obtenga la Investidura Rover, cuya insignia reemplazará a la de Licencia de Servicio.

6.11.3. La insignia de Licencia de Servicio podrá entregarse hasta tres (3) meses antes del pase del Raider al Clan Rover.

6.12. PASE DE RAMA

El último período de la vida del Raider se caracteriza por tener una relación con algunas actividades de la Rama Rover, buscando que el pase de Raider a Rover se realice siguiendo la continuidad que debe mantener el método scout. Lleva el nombre de “Interrama”, su duración aproximada es de dos (2) meses y se realizará una adaptación compartiendo en forma progresiva, en cantidad e importancia, actividades con el Clan Rover. Son objetivos de este período:

- A) Facilitar la adaptación del Raider a la etapa posterior.
- B) Estimular la continuación del Raider en el Movimiento Scout.
- C) Posibilitar que el Raider elija el Equipo en la cual se sentirá mejor contenido al ser un Rover.
- D) Permitir el conocimiento mutuo del Educando y Educador mediante el contacto del Raider con la Jefatura del Clan Rover.

6.13. LICENCIAS DE COMPETENCIA

Las Licencias de Competencia (o especialidades) son un medio propio del Raiderismo que adquiere distintas características según sea el propósito a lograr. Los objetivos son:

- a) Desarrollar y encausar inclinaciones naturales del Raider.
- b) Ayudar a corregir defectos.
- c) Cumplir con los objetivos específicos de cada Licencia de Competencia.
- d) Deben tener un servicio a la Tropa y a la comunidad en general.

6.13.1. Para su preparación podrá solicitar la colaboración y supervisión a Dirigentes de la Tropa o a personas fuera de ella que se destaquen por su idoneidad en la materia. Estas personas se denominan Sinodales.

6.13.2. Los requisitos de cada Licencia de Competencia tendrán una guía, que se encuentran en la “Cartilla de Especialidades” de ADISCA La Plata, teniendo siempre en cuenta las inquietudes y capacidad del Raider y las potencialidades a desarrollar. Serán entregadas de acuerdo a la “Cartilla de Ceremonias Scouts” de ADISCA La Plata.

6.14. Para más detalles de la Progresión Raider, ver “Cartilla de Progresiones” de ADISCA La Plata.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. El Raiderismo, su metodología y mística, se encuentran en los siguientes libros:

- “Escultismo para Muchachos” de B. P.
- “Notas para Instructores” de B.P.
- “Apuntes para el Dirigente Raider” de USCA
- “Mística y Signos” de USCA
- “El Sistema de Patrullas y la Empresa en la Tropa Raider” de Basualda - Montero

- “El Sistema de Patrullas” de Roland Philipps
- Reglamento, Ceremonial, Cartillas, de ADISCA.

7.2. Para profundizar los conocimientos de la Rama, encontramos entre otros, los siguientes libros:

- “Raiderismo en marcha” de USCA
- “Guía para el Jefe de Tropa” de B.P.
- “Cómo dirigir una Tropa” de Gilcraft
- “Orientaciones para Guías de Patrullas Raiders” de USCA
- “El Raid” de H. Wild
- “Mi Patrulla” de Philipe – Alouis; ESI
- “Para ti, Guía de Patrulla”; ESI
- “Juegos al Aire Libre” de Gilcraft
- “Juegos de Salón” de Gilcraft
- “Manual del Jefe de Tropa y sus Ayudantes”, de ESI

REGLAMENTO DE LA RAMA ROVER



ADISCA LA PLATA

REGLAMENTO DE LA RAMA ROVER

Nota aclaratoria: Se ha elegido una redacción genérica en masculino, pero abarca tanto a los miembros femeninos y como masculinos.

1. FUNDAMENTOS

1.1. El Rover es un joven que habiendo cumplido los requisitos establecidos por la rama, ha sido investido y pone en práctica su responsabilidad y el servicio para asumir, en la Partida Rover, plenamente su compromiso como ciudadano y como cristiano.

1.2. La vivencia del Espíritu Scout en la Rama Rover se fundamenta en los Principios, la Ley Scout, el Lema, las Virtudes y la Promesa.

1.3. LOS PRINCIPIOS

- a) El Scout se muestra orgulloso de su Fe Católica y a ella somete toda su vida.
- b) El Scout ama a su Patria y es buen ciudadano.
- c) El deber del Scout comienza en el hogar.

1.4. LA LEY SCOUT

La ley Scout está formada por diez (10) artículos, inspirados en los Mandamientos y el Código de los Caballeros, y son los siguientes:

- 1) El Scout es digno de toda confianza.
- 2) El Scout es leal.
- 3) El Scout sirve y ayuda al prójimo sin esperar recompensa ni alabanza.
- 4) El Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scouts.
- 5) El Scout es cortés.
- 6) El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios y por eso es bueno con los animales y las plantas.
- 7) El Scout obedece sin réplicas y nada hace a medias.
- 8) El Scout sonríe y canta en las dificultades.
- 9) El Scout es económico y respeta el bien ajeno.
- 10) El Scout es puro en sus pensamientos, palabras y obras, y en el uso de todos sus sentidos.

1.5. EL LEMA

El lema de los Rovers es "Siempre Listo para Servir" y al saludar dice solamente "Servir".

1.5.1. El "Servir", completa y corona una disposición de ánimo, una vivencia interior comenzada en el Lobatismo con el "Siempre Mejor", aumentada en el Scoutismo con el "Siempre Listo", y aclarada en el Raiderismo con el "Siempre Listo para Salvar".

1.6. LAS VIRTUDES

- a) Sinceridad.
- b) Abnegación.
- c) Pureza.

1.7. LA PROMESA

La Promesa Scout es un voto a Dios, reafirmación de las promesas bautismales y posee carácter permanente, pudiéndose reformularse como signo saludable de renovación del compromiso.

1.7.1 La fidelidad a la promesa es el vínculo imprescindible de unión con A.D.I.S.C.A. y la Hermandad Scout Mundial. Su formula es la misma que la Rama Scout.

1.7.2. El texto de la Promesa es: "Yo....., por mi honor y con la gracia de Dios, prometo: hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia y la Patria, ayudar a mi prójimo en todas las circunstancias y observar la Ley Scout".

1.8. LA ORACION ROVER

"Dame Señor Jesús, un corazón vigilante que ningún pensamiento vano aleje de Ti; un corazón noble, que ningún afecto indigno rebaje; un corazón recto, que ninguna maldad desvíe; un corazón fuerte que ninguna pasión esclavice; un corazón generoso para servir. Así sea."

1.9. LOS PATRONOS

Los Patronos de los Rovers son: San Pablo Apóstol y Santa Teresa de Jesús.

1.10. EL ROVERISMO

El Roverismo es la última etapa de formación del muchacho según el Método Scout.



1.10.1. El Rover, pudo o no haber comenzado en el Lobatismo y luego haber pasado por las Ramas Scout y Raider. En el primer caso, ha ido desarrollando a través de su infancia y adolescencia las ideas fundamentales del Método Scout.

1.10.2. Si el Rover no proviene de la Rama Raider, debería adquirir:

- La vivencia de la Ley y la Promesa.
- La continua actitud de servicio.
- La vivencia de un espíritu de equipo.
- El gusto por la vida al aire libre y los conocimientos necesarios para vivirla.

1.10.3. La Rama Rover culmina con la formación del muchacho dentro del Método Scout, y al momento de la Partida Rover, admite que ha cumplido con los objetivos del Movimiento Scout: "promover la educación integral de sus miembros"; y dentro del Escultismo Católico, "formar buenos cristianos y mejores ciudadanos", según el espíritu y método de B.P.

1.10.4. Se debe recordar aquí, que la formación personal solo termina con la muerte. La Partida Rover es sólo un hito pedagógico. Sobre ella, cada individuo seguirá acumulando vivencias, experiencias y ciencia, durante toda su vida.

2. EL CLAN (COMUNIDAD)

2.1. EL CLAN

El Clan o Comunidad es la unidad metodológica que fundamenta el sistema pedagógico de la Rama Rover, y que culmina con la Partida.

2.1.1. El Clan está bajo la responsabilidad de un Scouter denominado Jefe de Clan, es el responsable máximo de la misma y de él, junto al Consejo de Ley, depende el éxito en la aplicación del método Scout. El Jefe de Clan, junto al Subjefe y a los Ayudantes se regirán en sus funciones de acuerdo al presente Reglamento, los Estatutos y el Reglamento General de ADISCA La Plata.

2.1.2. El Clan esta formado por uno o más Equipos.

2.1.3. El local donde se reúne el Clan es denominado Kraal. Significa “lugar de los más viejos” y es un ámbito confortable, construido y mantenido por los Rovers. En un lugar preferencial se encontrará un atril con la Biblia permanentemente abierta en una carta de San Pablo.

2.1.4. Cada Clan adoptará un nombre propio para identificarse, este nombre será elegido cuidando que tenga significación de valores y tradiciones del Escultismo Católico.

2.1.5. La historia del Clan debe registrarse en el Libro de Oro del Clan, en el cual constarán sucesivamente, las actividades y eventos del mismo, incluyendo fotos, mapas, etc.

2.1.6. Los organismos que rigen el funcionamiento del Clan son: la Jefatura de Clan, el Consejo de Clan y la Asamblea de la Ruta.

2.2. EL EQUIPO

Los Rovers se reúnen en Equipos organizados según los objetivos y afinidades o gustos de quienes lo componen.

2.2.1. Cada Equipo esta formado por dos o más Rovers y es animado y coordinado por un Jefe de Equipo, elegido por sus componentes y aceptado por el Consejo de Clan.

2.2.2. De acuerdo a sus modalidades los Equipos pueden ser:

- a) Según el tiempo que duren: estables o transitorios
- b) Según la naturaleza de la actividad: de progresión o de servicio
- c) Según las etapas personales de sus miembros: verticales u horizontales

2.2.3. Conforme a la división anterior cada Rover puede pertenecer simultáneamente a más de un Equipo.

2.2.4. Los Equipos tienen dinámica y cumplen función propia. En los mismos se aprende a participar, a tomar iniciativas, a saber juzgar y valorar a los demás.

2.2.5. Los Equipos tomaran nombres de santos, próceres o grandes hombres de la humanidad a quienes se conocerá en profundidad.

2.3. LA CARTA DE CLAN

Es el conjunto de normas que rigen la vida de los Rovers en el Clan, fijándoles pautas de acción. Está destinada a la progresión de los Rovers Compañeros en función de su Partida y de los Rovers Escuderos en función de su Enrolamiento.

2.3.1 La Carta es confeccionada por el Consejo de Clan, donde se proveerá de un mecanismo por el cual pueda ser modificada en el futuro.

2.3.2. En la faz práctica, es un documento en forma de cuaderno o libro, en el cual se puede incluir:

- a) Historia y mística del Clan.
- b) Formación espiritual y personal del Rover.
- c) Los servicios permanentes que el Clan aspira a cumplir.
- d) Pautas para la realización de la vocación, sentido cívico y compromiso de servicio.
- e) Los otros elementos que se juzguen convenientes añadir.

2.3.3. Cada Rover Compañero se compromete en el enrolamiento a cumplir con la Carta de Clan de un modo personal y libre.

2.3.4. Los Rovers Escuderos deben adherir en la Investidura a los principios de la Carta con el compromiso que los lleve a la aceptación total de la misma.

3. ORGANISMOS

3.1. JEFATURA DE CLAN

La Jefatura de Clan es el organismo responsable de la Evangelización de los miembros de la Rama y el apropiado empleo del método Scout.

3.1.1. La Jefatura de Clan está integrado por el Jefe de Clan, el Subjefe de Clan, los Ayudantes y el Capellán.

3.1.2. Es función de la Jefatura de Clan animar, organizar y evaluar todo lo referente al Clan y a la progresión de los Rovers. Tener y llevar completo el legajo personal de cada Rover, con las fichas personales y el seguro personal al día.

3.1.3. En caso de haber varios Clanes, la Jefatura de Clan debe hacerse en forma individual.

3.1.4. La Jefatura de Clan deberá registrar sus actividades en los libros siguientes, cuyo acceso estará reservado en forma exclusiva a los Dirigentes.

- a) Inscripciones: en forma de libro o fichas con los datos personales completos de cada Rover, fotocopias del DNI y el seguro personal.
- b) Progresión o Plan de Adelanto: donde se anota la evolución de los Rovers en la ficha de cada uno.
- c) Programas: donde conste la programación y evaluación de todas las actividades de la Rovers (reuniones, salidas, acantonamientos, etc.).

3.1.5. Además de estos libros, la Jefatura de Clan podrá llevar otros de especial utilidad para los futuros integrantes de dicha Jefatura, tales como: libro de cantos, de juegos, de manualidades, de direcciones útiles, de lugares de campamento, etc.

3.1.6. La adecuada aplicación del método Scout exige que en cada Clan haya un dirigente que sea Scouter (o con el curso Nivel 3 aprobado). Si no es posible, es importante que los mismos se comprometan a alcanzar ese nivel de adiestramiento en el mediano plazo

3.2. CONSEJO DE CLAN

El Consejo de Clan es el organismo que tiene por finalidad velar por el buen nombre y honor del Clan. El mismo es presidido por el Jefe de Clan.

3.2.1. Son funciones del Consejo de Clan:

- 1) Confeccionar y/o actualizar la Carta de Clan.
- 2) Evaluar el cumplimiento de la Carta de Clan.
- 3) Considerar y aprobar las solicitudes de enrolamiento.
- 4) Considerar y aprobar las solicitudes de partida.
- 5) Otorgar premios o menciones.
- 6) Autorizar la utilización de insignias.
- 7) Evaluar y sancionar faltas cometidas.

8) Aceptar la designación del Jefe de Equipo.

3.2.2. El Consejo de Clan esta integrado por el Jefe de Clan, el Subjefe, los Ayudantes, el Capellán y los Rovers Compañeros. Cuando el clan esta en formación se compondrá de la jefatura y los jefes de equipo permanentes. Al producirse los primeros enrolamientos, tomará su forma definitiva.

3.2.3. Sus integrantes tienen voz y voto, el Jefe de Clan, además, tiene derecho a veto.

3.2.4. Se realiza de uniforme.

3.3. ASAMBLEA DE LA RUTA

Es el organismo que posibilita una mayor expresión y participación de los integrantes del Clan.

3.3.1. Está integrado por el jefe de Clan, el Subjefe de Clan, los Ayudantes, el Capellán y todos los Rovers Investidos.

3.3.2. Se reúne periódicamente convocada por el Jefe de Clan a pedido de uno de sus miembros.

3.3.3. Es presidida por el Jefe de Clan y dirigida por uno de sus miembros de derecho en forma rotativa.

3.3.4. Sus integrantes tienen voz y voto y el Jefe de Clan derecho a veto.

3.3.5. En Clanes reducidos podrán participar los Novicios con voz pero sin voto.

3.3.6. Son funciones de la Asamblea de la Ruta:

- 1.- Considerar y aprobar las solicitudes de ingreso al Clan.
- 2.- Considerar y aprobar las solicitudes de Investidura.
- 3.- Elaborar la programación anual del Clan.
- 4.- Supervisar la marcha de la programación.
- 5.- Evaluar periódicamente la marcha de los servicios.

4. SIMBOLOGIA

4.1. CRUZ ROVER

El símbolo que identifica a la Rama es la Cruz Rover, o también conocida como “Rombo” Rover.

4.1.1. Representa a la Cruz que el Gran Jefe santificó al redimirnos en ella.

4.1.2. También es la Cruz del Sur, la constelación que nos orienta fácilmente en la noche y en la incertidumbre. Pero cada uno de sus extremos tiene una punta de flecha, que marca los cuatro rumbos o los cuatro puntos cardinales hacia los cuales marcha el Rover constantemente. Es de color blanco de la rectitud de las intenciones y de la pureza, y en su interior todo está marcado con el color rojo de la Rama.

4.1.3. Color rojo de la sangre vital y generosa del Rover. Sus símbolos interiores son el bastón Rover y las letras R S : Rover Scout.

4.2. COLOR DE LA RAMA



El color de la Rama es el Rojo, de la sangre derramada de Cristo y de la generosidad del Rover, plasmada en el servicio.

4.3. EL BASTÓN ROVER

En las ceremonias y en las caminatas, los Rovers utilizan un bastón con uno de los extremos en horqueta. Esta punta bifurcada significa la constante elección que el Rover, caminante, hace entre las rutas que se le presentan, ya sea en el camino material, como en el camino de su vida en el cual elige constantemente entre el bien y el mal.

4.3.1. El Bastón Rover, puede llevar grabado la vida de cada uno, mediante inscripciones que marquen jalones importantes de la misma.

4.3.2. El Bastón Rover también es conocido como “Cayado” Rover.



5. SEÑA, SALUDO Y UNIFORME

5.1. SEÑA

Al igual que en la Rama Scout, se realiza levantando la mano derecha a la altura del hombro y con la palma hacia adelante, juntando el pulgar sobre el meñique dejando extendidos los demás dedos hacia arriba, con los que se obtiene el siguiente simbolismo: los tres dedos extendidos y unidos recuerdan los tres principios del Rover (el dedo mayor: Dios; el dedo anular: Patria; el dedo índice: Hogar); la unión de los dedos extremos simboliza la que ha de existir entre los miembros de la hermandad scout mundial y la colocación del pulgar sobre el meñique recuerda que el mayor protege al menor.



5.2. La Señal Rover se hace al otorgar la Promesa, al izar o arriar banderas, en ceremonias, o como saludo.

5.3. SALUDO

“Saludar significa sencillamente demostrar que uno es persona educada y piensa bien de los demás” B.P.

5.4. El Saludo Rover se realiza sólo entre miembros del movimiento y consiste en realizar la Señal a la altura del hombro, ofreciendo la mano izquierda entrelazando el meñique y el anular que al cruzarse forman una cruz, significando: "Unidos en la Cruz de Cristo", haciendo la Señal Rover y pronunciando a la vez, el Lema "Servir".

5.5. El saludo se realiza cuando dos hermanos del Movimiento Scout se encuentran y cada uno toma la iniciativa para saludar, sin esperar que lo haga el otro.

5.6. El Dirigente del Clan Rover saludará al Rover de igual a igual con el mismo Saludo Rover. En cambio para saludar a los Símbolos Patrios, a otros dirigentes, lobatos, castores, chispitas, scouts o raiders, lo hará con el Saludo Scout.

5.7. UNIFORME

Una vez investido, usará el uniforme con todas las insignias correspondientes.

5.7.1. Como todos los Uniformes scouts, es sencillo y apto para la vida al aire libre. Su significado se hace claro aún para quienes no conocen a fondo el Movimiento Scout. Por ello debe ser llevado con dignidad y pulcritud, sin añadiduras. Debe usarse con responsabilidad y orgullo.

5.7.2. El Uniforme del Rover se compone de una camisa color arena, pantalones largos o bermudas color arena o pollera pantalón en las mujeres, medias grises o medias negras en las mujeres, zapatos o zapatillas negras o marrones.

5.7.3. Se completa el Uniforme con una boina negra de tela o de paño.

5.7.4. Los Rovers gustan usar dos elementos tradicionales del Uniforme: el Sombrero de cuatro pozos y el Bastón Rover, como símbolo visible de su mayor compromiso.



5.7.5. Las insignias y demás detalles del Uniforme se encontrarán en la “Cartilla de Uniformes” de ADISCA La Plata.

6. PROGRESIÓN

6.1. La progresión es un medio que utiliza el Roverismo para la formación del carácter y el desarrollo físico, espiritual, religioso, e intelectual del Rover, canalizando su auto educación.

6.2. Cada etapa de la progresión tiene los siguientes objetivos:

- Rover Novicio: Adaptación e integración. Comienzo de la progresión.
- Rover Escudero: Participación, interés, disponibilidad y superación. Hacia el enrolamiento.
- Rover Compañero: Servicio. Preparación para la Partida Rover.
- Rover de Partida: Culminación de la formación como beneficiario dentro Movimiento Scout.

6.3. La progresión tendrá en cuenta todos los aspectos de la formación del hombre de acuerdo a su cultura. Las áreas de la progresión son:

- a.- Vida Scout
- b.- Comunidad
- c.- Deportiva
- d.- Naturaleza
- e.- Religiosa

6.4. La Formación Religiosa, aunque enunciada como un Área, abarca a todas las demás dándoles sentido y valor.

6.5. La obtención de las insignias en cada etapa representa para el Rover haber cumplido con la formación integral de todas las Áreas de Progresión para esa etapa.

6.6. La Progresión en general, tiene como objetivos:

- a) Desarrollar la creatividad, el respeto hacia los demás, y la responsabilidad.
- b) Aprender a valerse por sí mismo, estimulando su iniciativa y el uso de los sentidos a través del contacto con la naturaleza.
- c) Conocer su cuerpo de manera natural, desarrollando y respetándolo de acuerdo a sus posibilidades.
- d) Adquirir conocimientos técnicos.
- e) Descubrir a Dios y a sus hermanos a través de la naturaleza.

6.7. El Rover puede además orientar sus actividades hacia la obtención de las insignias de progresión denominado Órdenes.

6.8. PLAN DE ADELANTO

El Plan de Adelanto o simplemente “la Ruta”, se caracteriza por tener etapas bien demarcadas a partir de los 17 años en que el joven entra en ella, de acuerdo con su personal evolución pedagógica. Entendemos por etapas, los pasos a seguir para culminar con un compromiso de vida, tomando los principios del Scoutismo.

6.8.1. Para poder ser recibido en la Rama es necesario:

- a) Tener entre 17 años y 21 años cumplidos.
- b) Hacer la solicitud por escrito.
- c) Ser presentado por dos Rovers en caso de que recién ingrese al movimiento.
- d) Ser presentado por el Jefe de Tropa, en el caso que provenga de la Tropa Raider.
- e) Ser aceptado por la Asamblea de la Ruta.

6.8.2. El Plan de Adelanto se divide en tres etapas

- a) Noviciado (Rover Novicio): es el periodo durante el cual, el raider que ha dejado la tropa y el joven con más de 17 años que desea ingresar a movimiento, reciben una evangelización de sus esperanzas o sea una visión adulta de su misión como cristiano y scout, encaminándose hacia la Investidura.
- b) Joven Ruta de los Escuderos (Rover Escudero): este periodo de la vida del Rover, se caracteriza por un trabajo de profundización y de búsqueda de horizontes, tendiendo a su propia formación y a la formación de su rol.
- c) Ruta de los Compañeros (Rovers Compañeros): esta etapa tiene como finalidad vivir toda la vida con una dimensión cristiana. Aquí se aspira a alcanzar algún día la Partida, símbolo de que se ha verificado una maduración humana y cristiana.

6.8.3. El Rover Novicio, usará la Cruz Rover, con fondo de un paño blanco en forma de círculo, en el triángulo posterior del Pañuelo de Promesa.

6.8.4. El Novicio realizará su Investidura formulando o reformulando la promesa, de acuerdo a la “Cartilla de Ceremonias Scouts” de ADISCA La Plata.

6.8.5. Una vez Investido como Rover Escudero, usará la Cruz Rover con fondo de paño verde en forma de rombo, a unos dos (2) centímetros arriba del bolsillo izquierdo.

6.8.6. Al realizar el Enrolamiento como Rover Compañero, usará la Cruz Rover con fondo de paño rojo en forma de rombo, a unos dos (2) centímetros arriba del bolsillo izquierdo.

6.8.7. Y por último, al efectuar la Partida, usará la Cruz Rover con fondo de cuero en forma de rombo, a unos dos (2) centímetros arriba del bolsillo izquierdo. Esta insignia, será la única insignia de una rama que podrá conservar en el uniforme durante el resto de su vida, como símbolo de su paso como beneficiario en el Movimiento Scout.

6.9. LA PARTIDA

Con la Partida, llega el momento más importante de la vida del Rover. Deberá hacer realidad en la vida de todos los días, los valores profundos descubiertos a lo largo de las diversas etapas.

6.9.1. La Partida Rover implica una voluntad de comprometerse con la humanidad, por amor a Dios, la cual ha de ser por el resto de la vida. Contrae además la obligación de ser un participante activo en el advenimiento del reino de Dios, a través de su ejemplo de vida Cristiana.

6.9.2. Con la Partida, el movimiento reconoce haber cumplido en cuanto de el dependió los objetivos trazados en el estatuto y reglamentos, y considera al Rover de Partida, como un adulto formado de acuerdo a esos fines.

6.10. ORDENES

Las Órdenes (o especialidades) son un medio propio del Roverismo que adquiere distintas características según sea el propósito a lograr. Los objetivos son:

- a) Desarrollar y encausar inclinaciones naturales del Rover.
- b) Ayudar a corregir defectos.
- c) Cumplir con los objetivos específicos de cada Orden.
- d) Deben tener un servicio al Clan y a la comunidad en general.

6.10.1. Para su preparación podrá solicitar la colaboración y supervisión a Dirigentes del Clan o a personas fuera de ella que se destaquen por su idoneidad en la materia. Estas personas se denominan Sinodales.

6.10.2. Los requisitos de cada Orden o Especialidad tendrán una guía, que se encuentran en la “Cartilla de Especialidades” de ADISCA La Plata, teniendo siempre en cuenta las inquietudes y capacidad del Rover y las potencialidades a desarrollar. Serán entregadas de acuerdo a la “Cartilla de Ceremonias Scouts” de ADISCA La Plata.

6.11. Para más detalles de la Progresión Rover, ver “Cartilla de Progresiones” de ADISCA La Plata.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. El Roverismo, su metodología y mística, se encuentran en los siguientes libros:

- “Roverismo hacia el Éxito” de B. P.
- “Rema tu propia Canoa” de B.P.
- “Rovers” de Gilcraft.
- “Metodología de la Rama Rover” de USCA.
- Reglamento, Ceremonial, Cartillas, de ADISCA.

7.2. Para profundizar los conocimientos de la Rama, encontramos entre otros, los siguientes libros:

- “Tropiezos de la vida y como encararlos” de B.P.
- “Rover Scouts, lo que son, lo que hacen” de B.P.
- “Aventura hacia la edad viril” de B.P.
- “Lecciones en la universidad de la vida” de B.P.
- “Escultismo para Muchachos” de B. P.
- “Llegar a ser Rover, ¿por qué?” de MSC.
- “Juegos al Aire Libre” de Gilcraft
- “Juegos de Salón” de Gilcraft