



11 pasos para fundar un Grupo Scout

Basado la idea de la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile

AGRUPACIÓN SCOUT MEXICANA, A. C.

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS
Literatura básica para Toda la Membresía.

México – 2007

PRÓLOGO

Este folleto está dirigido a aquellas personas, organismos o instituciones, que comprendiendo el valor del **Escultismo** como **Método Educativo**, deseen organizar un **Grupo Scout**.

En éste se encuentran las indicaciones mínimas para iniciar los pasos tendientes a la organización de un Grupo Scout.

La **Agrupación Scout Mexicana, A. C.** y sus oficinas **Distritales** a lo largo del país, tendrán mucho gusto de proporcionarte toda la Información anexa que se precise. Además, de prestar la asesoría que corresponda para el éxito del proyecto.

Tenemos plena seguridad que en alguna oportunidad habrás visto a los **Scouts** o simplemente habrás sabido de ellos por o tras personas, cualquiera haya sido la situación, deseamos ahora, que inicia su exploración en el sendero del **Movimiento Scout**, descubra mediante el contenido de este folleto una serie de interrogantes que en más de una oportunidad se habrá formulado.

¿QUÉ ES EL ESCULTISMO?



El Escultismo es un **método de educación integral**, complementario del hogar y la escuela, que busca contribuir en la formación del carácter de los Miembros Beneficiarios, fomentándoles el cumplimiento de sus deberes cívicos y religiosos a través de la promoción de principios de disciplina, lealtad y ayuda al prójimo; preparándolos para bastarse a sí mismos y ayudarles a desarrollarse física, mental y espiritualmente; desarrollando sus capacidades físicas, intelectuales y espirituales de los jóvenes no sólo como miembros de su comunidad inmediata sino como miembros de la comunidad local, nacional e internacional.

Como **método de educación**, el Escultismo es instrumento de liberación, que busca fomentar la formación de los niños, adolescentes y jóvenes para que logren ser:

- ✓ Autónomos, al ser capaces de tomar sus propias decisiones y hacerse cargo de su propia vida.
- ✓ Solidarios, al preocuparse activamente por los demás.
- ✓ Responsables, al ser capaz de asumir las consecuencias de las decisiones que toma, capaz de asumir y mantener compromisos y llevar a cabo lo que piensa.
- ✓ Comprometidos, al vivir acorde con su escala de valores y apoyando los ideales que cree, son importantes.

Como **Movimiento juvenil** que vive en medio de la comunidad y surge de ella, el Escultismo promueven en los jóvenes su integración solidaria en el acontecer ciudadano e impulsa su compromiso en la historia y el destino de su Patria.

El **Método Scout** se presenta cada vez más como un humanismo que responde a las aspiraciones y necesidades de la niñez y juventud de hoy. Esta identificación del Escultismo con la juventud es condición de autenticidad y de fidelidad al espíritu de su Fundador Lord Baden Powell of Gilwell. El niño, el adolescente y el joven son el centro del quehacer pedagógico, razón y causa de la participación de adultos en el Movimiento, vocación y justificación de su papel de dirigente.

El **Escultismo** es un método activo de educación que desarrolla la imaginación y la responsabilidad del joven, proporcionándole actividades progresivas que lo convierten en el propio agente de su propia formación.

El **Método Scout** es esencialmente creativo y dinámico. Su contenido y modo de entregarlo se hayan vinculado al espíritu del Fundador más que a la letra de su obra, lo que exige audacia, continuidad en su elaboración y renovación permanente, pero dentro del esquema dado por el Fundador, por tanto, la Asociación busca siempre mejorar, actualizar y adaptar su sistema educativo con los avances que generen las ciencias de la educación; de manera que responda a las características y necesidades de los jóvenes y la sociedad contemporáneos.

La vida en la Naturaleza es un medio de expresión original del **Método Scout**. Por su intermedio, el niño, adolescente y joven aprende a valerse por sí mismo, despliega su esfuerzo físico, practica el trabajo en equipo, se libera de las apariencias y convencionalismos de la vida urbana, descubre el orden de lo creado y retorna a los sencillos y fundamentales valores de la vida, humana.

El **Escultismo** posee un sistema de valores que se expresa en una serie de símbolos y solemnidades. Debe ser criterio de la aplicación del método, evitar que estos elementos se conviertan en simples formulismos que ahoguen la vitalidad y el sentido de los valores que transmite.

Es inherente al **Método Scout** la aceptación espontánea por parte del muchacho de la disciplina que brota del ambiente natural de vida en que aquel se desarrolla. Es así que hablamos de una disciplina libremente aceptada y libremente vivida.

¿QUE RECONOCIMIENTO TIENE LA AGRUPACIÓN SCOUT MEXICANA, A. C. COMO PROMOTORA DEL ESCULTISMO?

Los Estatutos de la Agrupación SCOUT MEXICANA, A. C., fueron suscritos con el #50981 volumen 511 de la notaría #1 de la ciudad de Puebla e inscrita en el registro público de la propiedad y el comercio con el #1185 tomo 2004.

De la misma forma, la Agrupación Scout Mexicana, A. C. está reconocida internacionalmente por la World Federation of Independent Scouts, con ello garantizando la calidad y es Sistema Educativo Scout que se lleva al contar con las características tanto pedagógicas y metodológicas que dicha organización solicita.

¿QUIENES NORMALMENTE ESTÁN INTERESADOS EN ORGANIZAR UN GRUPO SCOUT?

Por lo general el entusiasmo por organizar un **Grupo Scout** nace de los siguientes grupos humanos:

a.- Organismos o Instituciones que comprendiendo el valor del Escultismo, como método de formación, deciden crear un Grupo o varios Grupos para cubrir una necesidad.

Normalmente estos Grupos serán: **Colegios, Juntas de Vecinos, Clubes Deportivos, Centros de Trabajo, Centros religiosos, Sindicatos, Hogares de Menores. etc.**

b.- Grupos de personas adultas que sin tener una relación común, tienen la idea de crear un **Grupo Scout**.

En muchas ocasiones las experiencias vividas en su niñez o juventud de alguno de ellos en el Escultismo, son el impulso que los lleva a organizar un Grupo Scout.

c.- Los mismos niños que motivados por la cercanía de algún **Grupo Scout** o porque en los colegios en donde estudian, existen los Scouts, se unen y piden la ayuda de algún adulto para iniciar un Grupo.



¿CUALES SON LOS PASOS NECESARIOS PARA FORMAR UN GRUPO SCOUT?

La **Agrupación Scout Mexicana, A. C.**, en el deseo de lograr que los pasos que sean dados para organizar un **Grupo Scout** correspondan a los establecidos en los Estatutos y Reglamento que regulan el funcionamiento de la Asociación y considerando la responsabilidad que le cabe en la supervisión de éstos, ha determinado crear una serie de pasos, los cuales deberán estar plasmados dentro de un **Proyecto de fundación de Grupo**, con una duración de entre tres y seis meses.

Cada uno de estos pasos debe ser considerado, analizado, verificando los objetivos, el tiempo para cumplirlo.



De esta forma, tanto el Director de Distrito local, como el Jefe de Grupo irán evaluando aspecto por aspecto, dando asesoría y a su vez retroalimentándose del trabajo que se realiza.

Un vez que se ha cumplido con dichos objetivos, en reunión de Consejo de Distrito que lo conforman el Director de Distrito y los Jefes de Grupo de la localidad.

PASO N° 1: LOCAL DEL GRUPO

Buscar un inmueble para hacer las reuniones del **Grupo Scout**.

Para ello se puede buscar el apoyo de una **Institución Patrocinante** que es un organismo de la Comunidad que promueve y otorga las facilidades para la creación de un Grupo. La Institución que probablemente desee patrocinar al **Grupo Scout**, debe tener un claro conocimiento de la responsabilidad que le corresponderá, como así mismo de los derechos que tendrá. La **Institución Patrocinante** estará ligada al Grupo de sus orígenes, por tal motivo contraerá ciertas obligaciones y gozará de algunos derechos como lo marca el Reglamento de la Asociación.

2.2.3. Responsabilidades del Consejo de Grupo para con la Institución Patrocinante:

- a) Debe aceptar que la Institución Patrocinante exija el fiel cumplimiento del Propósito, los Principios y Método del Movimiento Scout, expresado en el Estatuto, Reglamento y el Proyecto Educativo de la Agrupación Scout Mexicana A.C.
- b) Debe responder con lealtad a la confianza y apoyo otorgados por la Institución Patrocinante, respetando el nombre y prestigio de la misma.
- c) Debe integrar a un representante de la Institución Patrocinante al Consejo de Grupo.
- d) Puede no aceptar aquellos servicios, solicitados por la Institución Patrocinante, que le parezcan atentatorios al Método, a las finalidades del Movimiento Scout o al Programa Scout.

2.2.4. La Institución Patrocinante tiene la facultad de:

- a) Exigir al Consejo de Grupo el fiel cumplimiento del Propósito, los Principios y Método del Movimiento Scout, expresado en el Estatuto, Reglamento, la Política y el Proyecto Educativo de la Agrupación Scout Mexicana A.C.
- b) Velar porque el Grupo responda con lealtad a la confianza y al apoyo otorgado por la Institución Patrocinante y respete el nombre y prestigio de la misma.
- c) Solicitar, con anticipación, ciertos servicios de parte del Grupo Scout, los que estarán contemplados en el cronograma de actividades del Grupo Scout.

2.2.5. La Institución Patrocinante se compromete a:

- a) Respetar el Propósito, los Principios y Método del Movimiento Scout, expresado en el Estatuto, Reglamento, la Política y el Proyecto Educativo de la Agrupación Scout Mexicana A.C.
- b) Aceptar la autonomía y estilos propios del Movimiento Scout, entendiendo que el Grupo se vinculará a la estructura denominada Distrito, que es la responsable de la animación territorial.
- c) Respetar las líneas programáticas que la Agrupación Scout Mexicana A.C. entrega a través de sus actividades y publicaciones, por medio del Grupo patrocinado.
- d) Conocer las normas institucionales que rigen el funcionamiento del Grupo, como también las que este Reglamento establece en cuanto a las responsabilidades de la Institución Patrocinante.

- e) Interesarse por el sistema de educación del Movimiento Scout, participando en las actividades a que se le invite.
- f) Participar, por medio de un mismo representante, en el Consejo de Grupo.
- g) Apoyar la gestión del Consejo de Grupo y confiar en su labor educativa.
- h) Proporcionar un lugar y/o las facilidades y la ayuda para que el Grupo Scout obtenga los medios económicos necesarios y desarrolle en él sus actividades educativas, de acuerdo con sus posibilidades.
- i) Participar en aquellas celebraciones que el Consejo de Grupo considere importantes y que, por el prestigio de la Institución o del Grupo, necesiten de una representación especial.

De cualquier manera, no es necesaria una institución patrocinante para iniciar un Grupo; se puede buscar algún inmueble de la comunidad como un centro social, una bodega prestada, etc. en lo que se recaudan los recursos necesario que el aporte de los miembros del Grupo den para la renta de un espacio propio o incluso la donación del mismo.

Una parte que es muy importante dentro de la Asociación, es el espacio físico; primordialmente para la Asociación, debido a la importancia de la herramienta educativa que nos da los Marcos Simbólicos, es necesario el contar con dicho espacio. No importa en realidad tanto el tamaño, (aunque se espera sea un lugar confortable donde puedan guardar todo el equipo y logren hacer actividades manuales en caso de lluvia) sino el ambiente que le darán para que los niños, adolescentes y jóvenes del lugar se sientan dentro de esa magia Scout.

PASO N° 2: UBICAR LAS PERSONAS QUE ASUMIRÁN LA CONDUCCIÓN DEL GRUPO.

Para la concreción efectiva del **Escultismo**, se hace necesario el concurso de algunos adultos, quizás pudiéramos pensar en los padres de los mismos niños (siempre y cuando no estén en la misma Unidad que sus hijos), los profesores del colegio, etc. Personas que estén dispuestas a prepararse para conducir niños, adolescentes o jóvenes.

La responsabilidad del adulto que asuma el papel de Jefe es bastante importante, debido a que éste no se improvisa. El éxito de su trabajo será el producto de su esfuerzo y dedicación. Para esto la **Agrupación Scout Mexicana, A. C.**, cuenta con un esquema de **Capacitación** para Jefes llamado **Cuentas de Madera**, el cual muestra la orientación y pedagogía propias del **Método Scout**.

Sin embargo, todas las personas que pudieran interesarse en realizar este trabajo, se formulan las siguientes interrogantes:

¿Cuánto tiempo se requiere para dedicarlo al Escultismo?

Estimamos que el promedio de horas que se necesita para trabajar en el Escultismo, suma alrededor de 9 horas semanales, divididas éstas en el siguiente orden: Fin de semana, sábado 4 horas y domingo cada quince días 10 horas, trabajo directo con los niños.



Entre semana 2 horas después del trabajo para tareas con los demás Maestres del Grupo, estas tienen por finalidad organizar, programar, evaluar, coordinar todas las actividades de los niños.

Tres campamentos de tres días cada uno durante el año, éstos normalmente son en las vacaciones de los niños o en un puente largo. Recomendablemente son en Semana Santa, verano e invierno.

3 1/2 horas al mes dedicadas a contactos y actividades con la Localidad, estas tienen por finalidad intercambiar experiencias, examinar los programas a nivel Local, recibir información permanente, recibir una capacitación adecuada.

Hay además otro tiempo que debe dedicarse a la Capacitación personal y del cual entregaremos más detalles.

¿Cuál será el beneficio que obtendrás si se decide a ser Maestro Scout?

Ningún adulto que se integre al **Movimiento Scout** deberá esperar obtener una recompensa de tipo material por su trabajo, sin embargo, interpretando el objetivo del Movimiento colaborará eficazmente a entregar a los niños bajo su responsabilidad, un programa que fomente la buena ciudadanía, educando su carácter, hábitos de observación, obediencia, confianza en sí mismo, lealtad y consideración hacia los demás, enseñándoles servicios útiles para su comunidad y promoviendo su desarrollo físico, mental y espiritual.

Su única recompensa será la de acompañar a estos niños en su aventura de crecer y la de contribuir al engrandecimiento de nuestra Patria, aportando mejores ciudadanos.

Ciertamente será importante lo que puedas hacer por un niño; trabajar por su educación y ser parte efectiva en su aventura de crecer.

Es importante destacar que la integración de cada uno de los Maestres (tanto Activos como Colaboradores), cumplan con las **Políticas de Protección a menores** que la Asociación ha dispuesto, así como lo siguiente marcado en el Reglamento.

2.5. El Jefe de Grupo

2.5.5. Los requisitos que debe reunir el Jefe de Grupo son los siguientes:

- a) Ser mayor de veinticinco (25) años.

2.7. El Jefe de Unidad

2.7.2. Los requisitos para ser Jefe de Unidad, son los siguientes:

- a) Tener la edad mínima requerida para las ramas: veintiún (21) años.
Edad mínima para Jefe de Clan Rover: veinticinco (25) años.

2.9. El Miembro Colaborador de Unidad

2.9.2. Los requisitos para cumplir la función de Miembro Colaborador de Unidad, son los siguientes:

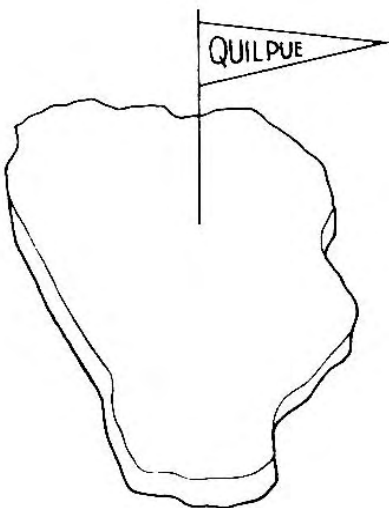
- a) Ser mayor de dieciséis (16) años. Para la Rama Rover: ser mayor de veinticinco (25) años

En el caso de los Subjefes, se registrarán por las mismas edades de los Jefes para cada área y en el caso de los Miembros Colaboradores de Grupo que no participan en una Unidad, se debe solicitar que tengan más de dieciocho (18) años.

Para mayores detalles al respecto, es necesario consultar el Estatuto y Reglamento, pues como es evidente, éste es simplemente una guía.

PASO N° 3: CONTACTO CON EL DISTRITO

¿Qué es el Distrito?



El **Distrito Scout** es una estructura territorial permanente de coordinación de los Grupos, para servir mejor al **Programa Scout**, cuyo territorio comprende la de la respectiva Comuna conforme la división político administrativa del país.

Su función está en permanente contacto con la **Directiva de la Asociación** quienes supervisan y coordinan toda acción.

¿CUAL ES LA IMPORTANCIA DEL CONTACTO CON EL DISTRITO?

Todo el apoyo, coordinación, orientación, informaciones, sugerencias, que el Grupo necesita para su mejor organización, lo encuentra en el Distrito.

El **Comité de Distrito** a través de su **Director de Distrito** deberá dar su aprobación e informar al **Consejo Directivo** respectivamente, si el Grupo ha cumplido las normas y demás disposiciones que reglamentan la formación de un Grupo Scout.

Si todos ellos se hubiesen cumplido, se autorizará su registro en la Asociación.

Es importante una vez entablado el contacto con el Distrito participar activamente en sus reuniones y actividades; dicho contacto servirá para lograr un mejoramiento del Grupo como un intercambio de experiencias.

PASO N° 4: SUSTENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Es de suma importancia que los Maestros que conforman un Grupo Scout una vez aceptada su misión y haber cumplido con los requisitos de la **Política de Protección a**

Menores, empiecen a trabajar, independientemente del curso de capacitación que se ve en el paso N° 5, en su conocimiento sobre la Unidad en la que se desempeñarán.

Los libros básicos necesarios para cada Unidad son los siguientes de entre otros tantos, marcando en negrillas los de mayor prioridad:

Para todos:

- **Estatuto**
- **Reglamento**
- **Reglamento uso del uniforme**
- **Proyecto Educativo de la AGSMEX**
- **Manual operativo a nivel Grupo**
- **Manual de Cuentas de Madera**
- **Políticas de Protección a Menores**
- Inscripción para Beneficiarios menores de edad
- Inscripción para Beneficiarios Mayores de edad
- Bases psicológicas y valor educativo del Escultismo
- Escultismo y movimientos juveniles
- Fundamentos del método Scout
- Ideario de Baden Powell
- **La educación por el amor**
- **La perspectiva de Baden Powell**
- Mis aventuras como espía
- Notas para instructores
- **Propósitos métodos y necesidades**

Manada de Lobit@s:

- **Adelanto Manada**
- Reporte Mensual Manada
- 100 ideas para reuniones de Manada
- 8 reuniones de Manada
- Acantonamientos en la Manada
- Cartas a un Lobato
- Cómo una subjefa de manada ...
- **El consejo de Akela**
- El libro de la Selva
- **El lobatismo y la educación del caracter**
- Expediciones y reuniones especiales de Manada
- **Guía hacia la selva para los viejos lobos**
- **Lobatos de Gilcraft**
- **Manual de Lobatos de B. P.**

Tropa de Scouts y Guías Scouts:

- Tercera Clase
- Segunda Clase
- Primera Clase
- Especialidades
- Método de Patrulla de Guías Scouts – Exclusivo para Guías Scouts-
- Cómo dirigir una Tropa de Guías Scouts – Exclusivo para Guías Scouts-

- **Corte de Tropa de Guías Scouts – Exclusivo para Guías Scouts-**
- Reporte mensual de Tropa
- **Cartas a un Guía de Patrulla**
- **Cartilla para Guías de Patrulla**
- **Cómo dirigir una Patrulla**
- **El Sistema de Patrullas de Roland**
- **El Sistema de Patrullas de Graham**
- **Escultismo para muchachos**
- El programa para Reuniones de Patrulla
- **Flecha Dorada**
- **Guía para el Jefe de Tropa**
- Juegos al aire libre
- Juegos de conocimiento
- Juegos de presentación
- Juegos de recreación
- Juegos de recreación 2
- Juegos Scouts en el local
- **La Corte de Honor**
- La Patrulla va de campamento
- La saga del kanguro
- Los 5 minutos del Jefe de Tropa
- Los primeros 4 meses de una Tropa Scout
- Manual del Guía de Patrulla
- Nudos para Scouts
- Punta de Flecha
- Qué pueden hacer los Scouts
- **Scouts de Gilcraft**

Clan de Rovers y Mujeres Rovers

- **Las Rocas del Rover**
- **Reflexión para la ceremonia de Escudero**
- **Manual del Rover Scout**
- Reporte Mensual Clan
- Aventura hacia la edad viril
- Carta de B. P. a los Rovers
- Ceremonias Rovers
- **Jóvenes caballeros del imperio**
- Qué es un rover
- **Rema tu propia canoa**
- **Roverismo hacia el éxito**
- **Rovers de Gilcraft**
- **Rovers, lo que son y lo que hacen**
- **Tropiezos de la vida y cómo encararlos**

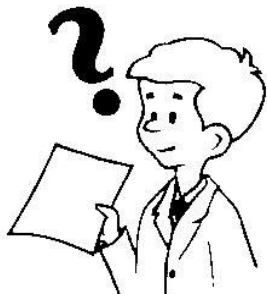
PASO N° 5: CAPACITACIÓN Y PREPARACIÓN DE LOS JEFES.

Todo Maestro que aplique el **Método Scout** en el territorio de la República, deberá aprobar los respectivos **Cursos de Cuentas de Madera**, cuyo esquema general está basado en el sistema de la **World Federation of Independent Scouts**.

El esquema general del Programa de capacitación para de **Maestres** incluye, **Capacitación Formal** a través de **Cursos de Cuentas de Madera** y la **Capacitación Informal** a través de estudios, mesas redondas, visitas a otros Grupos, literatura, apoyo personal, etc.

La **Capacitación Formal**, que la **Agrupación Scout Mexicana, A. C.** ofrece es el siguiente esquema de Cursos:

1. CURSO DE INFORMACIÓN:



Destinado a personas nuevas en el **Movimiento o Maestres** que recién se inician, tiene por finalidad entregar una idea general de lo **"QUE ES EL ESCULTISMO"**.

Requisitos:

Tener un mínimo de **18 años** de edad y tener cursado el **nivel medio superior** o su equivalente, como mínimo.

DURACIÓN DEL CURSO: 20 horas lectiva

2. CURSO PRE CERTIFICADO (Por Unidad)

Este Curso está destinado a **Sub Jefes de Unidad** y tiene por finalidad mostrar la metodología de cada sección (**Lobit@s, Scouts, Guías, Rovers**). **"EL CÓMO"** trabaja el Escultismo o debiera trabajar en la situación particular del **Sub Jefe de Unidad**.

Requisitos:

Tener un mínimo de 18 años de edad.

Poseer un Certificado de aprobación del Curso de Información.

Credencial de Scout al día.

Uniforme completo.

Duración: 30 a 40 horas lectivas.

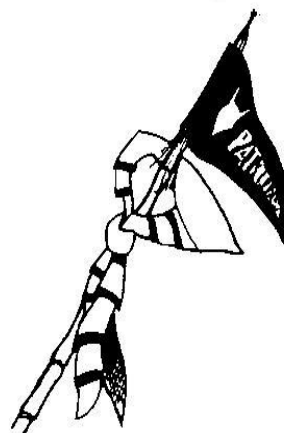
Este Curso capacita al Maestro para ejercer como **Sub Jefe de Unidad**.

3. CURSO PRELIMINAR CUENTAS DE MADERA (Por Unidad)

Este Curso está destinado a **Jefes de Unidad** y tiene por finalidad mostrar la metodología de cada Sección (**Lobit@s, Scouts, Guías, Rovers**). **"EL COMO"** trabaja el Escultismo o debiera trabajar en la situación particular del **Jefe de Unidad**.

Requisitos:

Agrupación Scout Mexicana, A. C.



Tener un mínimo de 18 años de edad.

Poseer un Certificado de aprobación del Curso Pre Certificado.

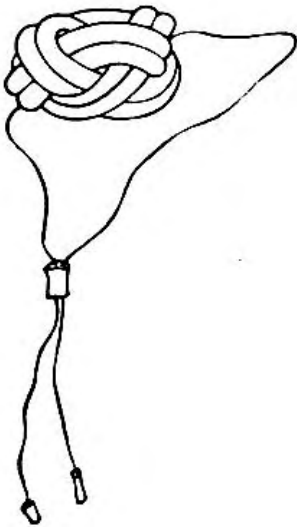
Credencial de Scout al día.

Uniforme completo.

Duración: 30 a 40 horas lectivas.

Este Curso capacita al Maestro para ejercer como **Jefe de Unidad**.

4. CURSO DE CUENTAS DE MADERA (Por Unidad)



Este Curso está destinado a **Jefes y Sub Jefes de Unidad** con una experiencia mínima de un año de trabajo y tiene por finalidad complementar la **Capacitación Formal del Jefe de Unidad**, insistiendo sobre el **"CÓMO DEL ESCULTISMO"** trabaja, pero analizando el **"PORQUÉ"** del Escultismo, como forma de mejorar su eficiencia.

Requisitos:

- a.- Poseer un Certificado de aprobación del Curso Preliminar en la Sección respectiva.
- b.- Credencial Scout al día.
- c.- Uniforme completo.

El Curso Cuentas de Madera consta de tres partes:

- a.- El curso mismo.
- b.- Una práctica controlada de un año de duración.

c.- Un cuestionario.

Duración: 7 días.

Este Curso completa la capacitación del **Jefe de Unidad**.

LA CAPACITACIÓN INFORMAL:

Sin duda alguna el esquema de Cursos no podrá entregar todos los conocimientos que se requieren para poder dirigir una Sección. Habrá muchas interrogantes y dudas que irán surgiendo en la medida que el trabajo se vaya realizando. El campo de **Capacitación Informal** servirá para iniciar un proceso de autoformación en el cual, paulatinamente se irá descubriendo toda una amplia gama de conocimientos y experiencias que complementarán el adiestramiento formal que se haya recibido.

La responsabilidad de dirigir muchachos es bastante importante, no basta con haber sido Scout, o tener otras experiencias pedagógicas. Nuestro Movimiento como tal está en una constante revisión y adaptación, a fin de ser verdaderamente un reflejo de las necesidades de los niños y jóvenes en el mundo de hoy.

Nadie puede pretender educar nuestra juventud de hoy, con un esquema de ayer, con la finalidad de capacitarlos para el mañana. Por todo lo expuesto anteriormente, es indispensable que el adulto inicie su preparación y adiestramiento como Jefe, de ahí la necesidad que asista al primer curso de adiestramiento del esquema de formación. Por otra parte, también es recomendable dar los primeros pasos del Grupo con un número pequeño de niños.

Esto facilitará el trabajo y permitirá cumplir a cabalidad el objetivo del Escultismo. Los primeros niños o niñas serán los futuros líderes, que más tarde contribuirán a fortalecer el Grupo.

PASO N° 6: LA ESTRUCTURA BASE. EL GRUPO SCOUT

El **Grupo Scout** es la unidad básica de la corporación. En él se desarrolla el proceso de la formación del carácter del niño y del joven, finalidad del Escultismo, a través de la aplicación progresiva y coordinada del programa y del **Método Scout**.

El Grupo está formado por secciones: **Manada de Lobit@s**, **Tropa Scout**, **Tropa de Guías**, **Clan de Rovers** y **Clan de Mujeres Rovers**.



¿QUÉ NUMERO DE CHICOS RECOMENDAMOS PARA INICIAR EL TRABAJO?



MANADA DE LOBIT@S:

12 niñ@s de 7 a 11 años de edad.

Para esta Unidad se requiere mínimo 2 Jefes de diferente sexo. Finalizado el proceso de formación de la Unidad, ésta llegará a completarse con 24 niñ@s y deberá incluirse mínimo 2 Jefes más pudiéndose extender hasta 36 niñ@s con un subjefe cada Seisena.

TROPA SCOUT Y GUÍA:

8 Adolescentes de 12 a 16 años de edad.



Se requiere mínimo 2 Jefes, completando su proceso de formación, la Tropa podrá tener hasta un máximo de 48 Miembros Beneficiarios y deberá tener mínimo 3 Jefes.

CLAN DE ROVERS Y MUJERES ROVERS:

4 jóvenes de 17 a 21 años de edad.

Para esta unidad se requiere 1 Jefe. Una vez completado su proceso de formación podrá tener hasta un máximo de 24 jóvenes y 3 Jefes.

El Estatuto nos hace una referencia al Grupo Scout:

Art 86. El Grupo Scout será la estructura básica de la Asociación; en él se aplicará progresiva y coordinadamente el Método Scout y el programa continuo de actividades para los Miembros Beneficiarios.

Los Grupos Scouts estarán formados por las Unidades que la Asociación determina, y se rige por las normas institucionales que establecen estos Estatutos y el Reglamento.

El Grupo Scout tendrá autarquía administrativa y económica en su accionar, pero ajustará su operación a las pautas que en lo operativo, técnico y metodológico dicta la Asociación.

Art 87. La presencia de Miembros Beneficiarios de uno y otro sexo a cualquier nivel, convertirá al Grupo Scout en mixto. En tal caso, la tarea coeducativo requerirá la participación de Maestros Scouts hombres y mujeres con las características que establece el Reglamento.

Art 88. La autoridad máxima del Grupo es el Consejo de Grupo, el que constituirá una Comunidad Educativa integrada de la siguiente forma:

Con derecho a voz y voto:

- a) El Jefe de Grupo, quien lo preside.
- b) El Subjefe de Grupo, si lo hay.
- c) El Jefe de cada una de las Unidades existentes en el Grupo.
- d) Los Subjefes de cada una de las Unidades existentes en el Grupo.

Con derecho a voz:

- a) Un Representante de la institución que patrocina el Grupo, si la hay.
- b) Los Asesores religiosos del Grupo, en caso de que existan.
- c) Un Asesor legal que orienta sobre las leyes y reglamentos, y su aplicación; éste puede o no ser scout.

El Jefe de Grupo será elegido por el Consejo de Grupo, y ratificado por el Director de Distrito, después de comprobar que éste reúne los requisitos y la preparación para ejercer la función, y que no hay impedimento para otorgarle el cargo. En caso de no aceptar al Jefe de Grupo propuesto, se convocará al Consejo de Grupo para informarle de esta decisión, dándole las razones de ella, y solicitándole que realice una nueva elección. Si el Consejo de Grupo no considera validas las razones del Director de Distrito, podrá interponer una queja ante el Consejo de Distrito o la Corte de Honor de la

Asociación, en ese orden, según sea la gravedad del caso, para que analice y resuelva si puede ocupar el cargo.

El Reglamento nos da una referencia sobre el Grupo Scout:

2.3. Conformación del Grupo Scout

- 2.3.1. El Grupo Scout está formado por Unidades de las Ramas Manada, Tropa, y Clan (niños, adolescentes y jóvenes), teniendo especial atención en el caso de personas con capacidad diferenciada cuya pertenencia a la Rama podrá registrarse por su edad mental.
- 2.3.2. Se denomina Unidad a la estructura base para la aplicación del Programa Educativo, integrada por miembros de un mismo grupo de edad que tienen los mismos Maestres Scouts y los mismos órganos de gobierno. Puede agrupar a miembros de uno y otro sexo o a miembros del mismo sexo conforme a las pautas educativas de cada Rama señaladas en este Reglamento.
- 2.3.3. La cantidad ideal de Maestres Scouts con la que debe contar una Unidad tiene que estar de acuerdo a la siguiente relación según la Rama:
 - a) Manada y Tropa: un (1) Maestro por cada seis (6) Miembros Beneficiarios.
 - b) Clan: (1) un Maestro Scout por cada ocho (8) Miembros Beneficiarios.
- 2.3.4. Cada Unidad estará a cargo de un (1) Jefe de Unidad, del mismo sexo que los Miembros Beneficiarios de dicha Unidad, asistido por lo menos por un (1) Subjefe, a los efectos de conformar el Equipo de Maestres Scouts de Unidad. En el caso de la Manada, debe haber por lo menos un Maestro Scout de cada sexo; idealmente Jefe y Subjefe de Unidad deben ser de distinto sexo.
- 2.3.5. La coordinación de las actividades de cada Unidad está a cargo del Equipo de Maestres Scouts de Unidad, integrado por el Jefe de Unidad, los Subjefes y los Miembros Colaboradores.
- 2.3.6. El Grupo Scout contará con el apoyo de una Mesa de Padres de Familia que colaborará con el Consejo de Grupo en las tareas que éste le asigne.

2.12. Unidades del Grupo Scout

- 2.12.1. Las Ramas de un Grupo Scout son las siguientes
 - a) Manada
 - b) Tropa
 - c) Clan
- 2.12.2. La Manada es una Unidad mixta para niños de siete (7) años a antes de cumplir los doce (12) años, y niñas de ocho (8) años a antes de cumplir los once (11) años.
- 2.12.3. La Tropa es compuesta por dos (2) Unidades, la Tropa de Scouts para varones adolescentes de doce (12) años a dieciséis y medio (16.5) años y la Compañía de Guías para mujeres adolescentes de once (11) años a dieciséis y medio (16.5) años, pudiéndose extender hasta antes de los diecisiete (17) años cuando los Miembros Beneficiarios sean Guías u Oficiales de Patrulla respectivamente.

2.12.4. El Clan es compuesto por dos (2) Unidades de jóvenes de dieciséis y medio (16.5) a veintiún años (21), una para cada sexo, trabajando en estrecha relación con respecto a los proyectos de servicio, ceremonias, actividades y adelantos, sin embargo con un Consejo de Clan separado e independiente para las resoluciones internas, programación y evaluación de la Unidad así como los reportes ante el Consejo de Grupo.

2.13. Consejos de Unidad

2.13.1 El Consejo de Unidad dirige a la Unidad, el nombre particular de cada Consejo de Unidad es el siguiente:

- a) El de Manada, Consejo de Manada que se integra con Jefe y Subjefes de Manada.
- b) De Tropa, Corte de Honor, que se integra con Jefe de Tropa, los Subjefes y los Guías u Oficiales de Patrulla.
- c) De Tropa de Guías Scouts, Corte de Tropa, que se integra con la Jefa de Tropa, las Subjefas y las Oficiales de Patrulla.
- d) De Clan, Consejo de Clan, que se integra con Jefe de Clan, los Subjefes y miembros investidos.

2.13.2 Cada Consejo de Unidad, por su propia decisión, puede integrarse a demás con los Miembros Colaboradores de cada Unidad y los Sub-Guías o Sub-Oficiales, en su caso, excepto en la Manada del que obligatoriamente forman parte los Miembros Colaboradores de Manada.

2.13.3 Cada Consejo de Unidad debe reunirse por lo menos una vez al mes con anterioridad a la reunión del Consejo de Grupo, en el se deberán tomar decisiones necesarias para la buena marcha de la Unidad, la admisión de miembros dentro de la Unidad, propuestas y reportes ante el Consejo de Grupo. Para que una sesión del Consejo sea válida, es necesario que esté presente más de la mitad de sus miembros.

2.13.4 Los acuerdos del Consejo de Unidad obligan a todos los miembros de ésta y solamente serán válidos si todos los integrantes del Consejo de Unidad están registrados ante la Asociación.

2.13.5 Los acuerdos y decisiones serán tomados por mayoría de los presentes en la sesión y constatarán en sendas actas que firmarán quien la presidió, quien haya actuado como secretario y los presentes que quisieran hacerlo.

PASO N° 7: MARCO SIMBÓLICO DEL LOCAL O CUARTEL DEL GRUPO Y LOS RECURSOS.

En la actualidad es tarea algo difícil de obtener un local apropiado para el funcionamiento del Grupo, a pesar de ello consideramos elemental contar con un recinto en donde los chicos puedan llegar y crear un ambiente de camaradería. En el se desarrollarán muchas de las actividades del Grupo. Podrán reunirse, guardar sus elementos, trabajar; será el rincón agradable y privado al que puedan llegar con toda tranquilidad.

Es muy posible que tengan la tarea de adaptarlo y acondicionarlo, para ello habrá toda una organización que requerirá el esfuerzo unido de todos los miembros del Grupo.

El Marco Simbólico, es el ambiente romántico por medio del cual se envuelve a los individuos de una etapa específica, éste marco simbólico está bien estructurado y delimitado, caracterizando mediante distintivos los diferentes aspectos del Programa Scout, éste a su vez se divide en:

- Uniforme
- Nombres y símbolos
- Ambiente físico
- Tradiciones
- Espíritu Scout
- Ambiente Scout

En Manada de Lobit@s

- Uniforme

El uniforme que se usa en la Manada está diseñado para que los niños tengan la facilidad de movimiento, identificación rápida en conglomeraciones y protección contra el medio ambiente.

El uniforme cuenta con las siguientes prendas:

- ✓ Gorra azul marino de seis gajos con filetes amarillos.
- ✓ Camisa blanca de manga corta.
- ✓ Pantalón azul marino tipo cargo.
- ✓ Suéter azul marino.
- ✓ Cinturón amarillo.
- ✓ Calcetines azul marino.
- ✓ Zapato negro con agujetas.
- ✓ Insignias

Las insignias de identificación son el escudo de grupo, el sector y el numeral, sirviendo para identificar la pertenencia del individuo a un área, grupo, etc. La pañoleta y la insignia de compromiso otorgan significado y pertenencia a un Movimiento.

Existen otras insignias que manifiestan el progreso que mantiene el individuo, reflejado mediante un símbolo que portará. Es substancial hacer ver al niño, de los significados de cada uno de los elementos del uniforme, explicándole la importancia de traerlo correctamente, promoviéndole hábitos de higiene y porte gallardo.

- Nombres y símbolos

Los nombres que se otorgan en cada aspecto del programa cobran importancia sobre todo en los niños, por ello se acostumbra a ponerles el nombre de un animal que corresponda a las características del niño y a las cualidades que es necesario reforzar en él, teniendo la referencia para éstos al *Libro de la Selva* de Rudyard Kipling, el cual nos cuenta la vivencia de un niño llamado Mowgli con una manada de lobos.

Los nombres no pueden cambiarse con el tiempo, exceptuando cuando son nombrado "Seiseneros", al otorgarles nombres predestinados para dichos cargos.

A un niño que se le dan valores como si fuesen recetas de cocina simplemente se termina por fastidiar, es por ello que *El Libro de la Selva* los promueve de forma en que el niño, de manera interior y muy personal, los vaya asimilando; Akela o el Maestre Scout encargado de promoverlos, debe contar con una ética personal en concordancia con los valores que se quieren transmitir, puesto que no se puede transmitir responsabilidad, si siempre se llega tarde, amor si nunca se abraza a los niños y no participa dentro de sus actividades, etc.

Existen palabras claves que nos ayudarán a promover entre los niños ese ambiente simbólico de lobos, como por ejemplo, a las excursiones nombrándolas "Cacerías"; a los requisitos de adelanto, "Dentelladas"; a los encargados "Viejos Lobos", etc. Las danzas que nos muestra Baden Powell en su manual o las variaciones propuestas por Gilcraft les hacen vivir la experiencia de convertirse en Baloo, *Bagueera*, etc. La ceremonia de apertura y clausura con el "Gran Aullido" les recuerda su compromiso de ser mejores; la despedida con el "Círculo de la roca", les hace sentir la hermandad y finalmente la seña y saludo que se ocupa para distinguir a los "Lobitos".

El uniforme de la misma forma, cuenta con elementos simbólicos, tal es el caso del cinturón amarillo, que no solo sirve para identificarlo en la multitud, sino que refleja el color de la Rama, "amarillo" simbolizando la alegría. La gorra representa en cada uno de sus gajos los caminos para la "Roca del Consejo" donde se realizan de manera democrática los aspectos de gobierno de la "Manada de Lobos".

Por último tenemos el saludo Scout, característico por usar la mano izquierda, en tanto que con la derecha, se extienden los dedos índice y medio, presionando con el pulgar los otros dos, mientras se dice el lema "Siempre lo Mejor".

- Ambiente físico

El entorno físico sobre el cual el romanticismo del niño se va a envolver, tiene como base *El libro de la Selva*, recreando una atmósfera acorde y sencilla para los niños, tratando de que vivan y se sientan dentro una manada de lobos, siendo ellos unos "Lobitos" o "Cachorritos" de esa Manada.

El primer lugar donde se debe destacar ese ambiente físico, es en el local de reunión, contando con dos características mencionadas en *Lobatos de Gilcraft*, es decir, un ambiente de selva y un vínculo con su realidad actual para que se sientan en su medio.

En segundo lugar, la historia de los niños es recabada durante las actividades con fotografías, escritos, recortes de periódico, etc., con el fin de preservar físicamente la historia de la Manada. El libro de Oro guardara esos elementos y se escribirán en él, los hechos sobresalientes que distinguieron a la Manada y a los individuos que la conforman, por tanto, es la historia de los niños a su paso por la Manada.

En tercer lugar contamos con el "Tótem", símbolo físico de la Manada; cada niño es un lobo pequeño que se encuentra representado en él mediante su fotografía, teniendo en la parte superior a un lobo que es Akela, el Viejo Lobo que los guía de manera amorosa.

- Tradiciones

Son las actividades, reglas o actitudes que a tomarse en cuenta en una Manada específica, pudiendo ser: un árbol especial de un lugar de acampado, la forma de comportarse en ciertos lugares, etc., en sí, son todos aquellos elementos que dependen de las condiciones especiales de cada Manada y que cada Akela utiliza de apoyo para interactuar de mejor manera con los Lobitos. Es necesario visualizar que, cuando una tradición impide u obstaculiza el desarrollo o desenvolvimiento hacia el progreso, es importante eliminarla o revisarla en su defecto.

Dentro de las tradiciones trascendentales encontramos las ceremonias, cuyo objetivo es preparar el ambiente y aclarar a los niños el significado de dicho evento de una manera sencilla. Hay que notar que las ceremonias largas aburren a éstos, debiendo ser breves e impactantes, sobre todo para el individuo a quien se celebra.

Las principales ceremonias que se celebran en la Manada son:

- Promesa
- Entrega de cintas de Seisenero o Subseisenero
- Entrega de adelantos
- Entrega del Lobo Rampante
- Honores a la bandera
- Pases a Tropa y Compañía
- Salida de un Maestro Scout

- Espíritu Scout

El Espíritu Scout es el cumplimiento de la Ley y la Promesa Scout. En el caso de los niños, se enfatiza por medio de ejemplos con el fin de que interiorice sus conceptos. El enlace de padre con el Maestro Scout, nos da una gran ayuda para entender los cambios sufridos en el niño con respecto a su compromiso Scout de Lobato y su relación en el entorno familiar y escolar. Es muy bueno que los niños vean a su Akela preocupándose por ellos y no limitándose a su labor dentro de la actividad ordinaria,teniéndolo como un amigo que está al pendiente de sus necesidades.

Dentro de la Manada, aunque la promoción del Servicio como parte del Espíritu Scout es limitada debido a su edad, las visitas a orfanatos, actividades de reforestación, limpieza, etc., brindan un gran sentido social y de desarrollo del compromiso Scout.

- Ambiente Scout

El ambiente Scout, es la relación entre los individuos con el fin de mantener un vínculo armonioso entre los pares, los Maestres Scouts y los individuos con los Maestres Scouts.

Estas relaciones socio-afectivas en esta etapa son relacionadas con la felicidad; específicamente en la Manada se trabaja por mantener una familia feliz, de tal suerte que Akela es como el padre y los Viejos Lobos, son los tíos de una familia singular en donde

todo es alegría y diversión, en donde los niños se contagian y contagian a los demás, de éstas.

El Maestre Scout tiene que sentirse como un niño y convivir como amigo, pero a la vez tiene que ser el guía de esa familia feliz para que durante todo el tiempo posible sea verdaderamente feliz y contenta. La alegría de los niños es fundamental para su desarrollo y para que sean hombres de bien; un niño infeliz seguramente crecerá con frustraciones que, al no poder superar, le provocarán una mayor propensión a la amargura.

En correspondencia con lo anterior, un Maestre Scout siempre cuidará que las acciones de tipo correctivas sean rápidas, efectivas y nunca a largo plazo. El Maestre Scout perdonará y mostrará su afecto tan rápido como sea posible, enseñando que el regaño es por su error cometido ya que de todas formas se le quiere alegremente.

Al referirnos a los recursos, pensamos que es importante que el Grupo pueda contar con algún tipo de elementos que servirán para iniciar su trabajo. Hay muchas actividades que podrán desarrollarse sin contar con materiales, pero éstas irán reduciéndose considerablemente a medida que avance el progreso del Grupo, por ello se hace necesario contar con algunos de los siguientes elementos: archivadores, cartulinas, pizarras, tiza, cuerdas, pañoletas, pelotas, manuales scouts o folletos, libros de la Agrupación Scout Mexicana, A. C., etc.

Por otra parte es importante mantener algún pequeño capital que sirva para adquirir materiales o elementos de poco valor, pero que son importantes para el trabajo que se realizará.

En Tropa de Scouts y Tropa de Guías Scouts:

- Uniforme

El uniforme es similar al usado en algunas campañas militares en Sudáfrica, Kenya, Afganistán y la India por los soldados al mando del fundador. Baden Powell tomó lo que consideró útil para el Escultismo y lo adaptó hasta obtener lo que ahora conocemos como uniforme.

El uniforme cuenta con las siguientes prendas:

- ✓ Sombrero de ala ancha de cuatro pedradas o boina negra militar.
- ✓ Camisola gris de manga corta.
- ✓ Pantalón corto azul marino para los Scouts.
- ✓ Falda o pantalón largo azul marino para las Guías.
- ✓ Cinturón negro con hebilla oficial.
- ✓ Calcetas azul marino y borlas verdes.
- ✓ Zapato con agujetas negro.

El uniforme en el caso de la Rama intermedia está diseñado para la vida en el campo, es decir, que cumpla con las expectativas necesarias de duración, camuflaje, fácil limpieza, facilidad de movimiento para subir, armar y desarrollar estructuras de madera, etc.

En cuanto a las insignias, el Scout y la Guía portarán las mismas insignias de identificación usadas en la Manada, sin embargo, las insignias de progresión son diferentes. También se caracteriza el uso de borlas verdes que sostienen las calcetas y cuyo color significa la aventura; Baden Powell las tomó del uniforme militar escocés.

Aquí el simbolismo que se le da a las insignias y especialidades tiene que ser en dos sentidos; primero como premio al esfuerzo realizado por los individuos al avanzar en su progresión personal y segundo, promoviendo en el individuo un compromiso de servicio al prójimo en las áreas que ha desarrollado. Al individuo que se le otorga una insignia de manera adecuada, se le verá trabajando en ella aún después de haberla obtenido, pues ha comprendido el compromiso adquirido.

- Nombres y símbolos

Originalmente el Método Scout fue diseñado para chicos de ésta edad, es por eso que normalmente se les conoce como "boy Scouts", siendo su traducción correcta en español "chico esculta"; la palabra esculta significa espía, el que indaga, el que escucha o el que atiende, usada por los soldados británicos en el campo de batalla específicamente para aquellos soldados que se adentraban en campo enemigo a observar posiciones, regresar y planear emboscadas. Baden Powell observó en ello algo que deseaba ver en los chicos, salir al mundo, enfrentar dificultades y atender al prójimo con un amplio sentido de servicio.

En el caso de las mujeres Baden Powell veía en la mujer el pilar del desarrollo de una nación, ya que ellas están directamente relacionadas con la educación de sus hijos. Veía que una madre, independiente, libre, fuerte y emprendedora, transmitiría esos mismos valores a sus hijos de manera natural, coadyuvando en gran medida en el mejoramiento de las futuras generaciones; por otro lado, deseaba que no fueran relegadas al ámbito hogareño y que se pudieran desempeñar como líderes sociales, es decir "Guías de la Nación", por ello, tras analizar con diferentes amigos y familiares como su hermana Agnes, decide nombrarlas las Guías del imperio Británico.

Baden Powell las relaciona con los guías del ejército, quienes se arriesgaban a explorar los terrenos buscando mejores caminos para conducir el ejército. Baden Powell ve en ello un perfecto símil para nombrar lo que ahora conocemos como "Guías Scouts".

Aunque en la Rama intermedia, la fantasía ya no juega un papel preponderante, el idealismo sí, es por ello que los individuos al prepararse para obtener su Promesa deciden que nombre desean ponerse con el fin de relacionarse entre sus pares; ésta tradición empezó a integrarse sobre todo en América, al imitar las habilidades de los nativos en los Scouts. La idea es dejar que los chicos elijan su propio nombre con referencia a alguna característica propia.

En México a fin de incitar la identidad nacional, los nombres en lenguas indígenas son los preferentes para ser usados. Una Guía Scout puede escoger por ejemplo llamarse "Kuawtli", que significa águila, ya sea por la fortaleza que representa para ella o por su preocupación del daño que se le ha causado a ésta especie, etc.

Dicho nombre debe estar relacionado con una firma Scout, la cual es diseñada por ellos; éste es un símbolo gráfico que los identifica y al mismo tiempo muestra los datos de su grupo, nivel de adelanto, Patrulla y grado dentro de ésta, etc. En la firma se le agrega el nombre que ha adquirido el individuo.

Por último, el saludo Scout se modifica al levantar en lugar de dos dedos, los tres dedos de en medio de la mano, recordando las tres partes de la Promesa mientras se menciona la divisa de la Rama, "Siempre Listo".

- Ambiente físico

En la Rama intermedia el ambiente físico es directamente influenciado por la vida al aire libre, el deseo de aventura y el idealismo innato de esta etapa.

En consecuencia, el local de Unidad cae en segundo término, los locales de las Patrullas diseñadas, decoradas y construidas por los propios individuos son el punto clave. La labor de los equipos denominados Patrullas es fundamental para el desarrollo de todos los trabajos constructivos, mientras el local de Unidad, proporcionar un espacio para los juegos y actividades de la misma.

Es muy importante en esta etapa, mantener a las Patrullas ocupadas en arreglar y mantener en óptimas condiciones su local, impulsándolos para que sea un medio educativo, de entretenimiento y libertad de expresión.

En cada Unidad se desarrolla el Cuadro de Adelanto, el Libro de Oro, el Periódico Mural, etc., y en una buena Unidad, cada Patrulla trabajará lo necesario para tener sus propios elementos. Los Maestres Scouts evaluarán las actividades de las Patrullas con el fin de premiar mensualmente a la mejor, mientras que los responsables de las Patrullas, Guías en varones y Oficiales en mujeres, harán lo respectivo con sus miembros. Por tanto, cada Patrulla será el fiel reflejo de lo que se realiza en la Unidad. Una Patrulla que no cuenta con un Libro de Oro al corriente, probablemente será por que no encuentra un reflejo en el Libro de Oro de la Unidad.

Cada Patrulla debe contar con su propio estandarte o banderín, siendo realizado por los mismos integrantes a modo de identificación tanto en lo simbólico como en el vínculo de hermandad y camaradería. Cada individuo, contará con su bordón, decorado con las experiencias propias adquiridas durante sus actividades.

- Tradiciones

Las Tradiciones en esta Rama son de mucha importancia al aprovechar el apetito especial con que cuentan los adolescentes a lo secreto y desconocido. A los Guías u Oficiales se les brinda la oportunidad de realizar ceremonias de manera exclusiva con su Patrulla, con el fin de promover la camaradería y la fraternidad de sus miembros.

Con el fin de otorgar un realce o cierta clase de misticismo, es necesario evitar las conglomeraciones; algunas ceremonias son exclusivas para los Guías u Oficiales y otras íntimas de cada Patrulla. En el siguiente cuadro se expondrán las características de las ceremonias:

Ceremonia	Lugar	Participantes
-----------	-------	---------------

Promesa	Una excursión o actividad de Unidad	Abierto
Promesa de Patrulla	Una actividad de Patrulla o en el Local de Patrulla	Solo los miembros de la Patrulla
Entrega de cargo de Guía u Oficial	Una actividad con los Guías u Oficiales	Solo los miembros de la Corte de Honor o Corte de Tropa
Entrega de Suguía	Una actividad de Patrulla o en el Local de Patrulla	Solo los miembros de la Patrulla
Entrega de Suboficial	Una actividad con los Oficiales y Suboficiales de Patrulla	Solo los miembros de la Corte de Tropa
Adelanto	Una excursión o actividad de Unidad	Abierto
Entrega de insignia Terminal	Actividad de Grupo	Abierto
Honores a la bandera	Cualquier actividad	Abierto
Pases a Clan	Actividad de Grupo	Abierto
Salida de un Maestre Scout	Una excursión o actividad de Tropa	Solo la Unidad

- Espíritu Scout

Aquí los individuos empiezan a interactuar profundamente con su compromiso de Promesa, esa interacción es fomentada desde la Patrulla y estimulada por el Maestre Scout, visto como el héroe desde el punto de vista romántico, el cerebro que comanda a las Patrullas y que logra mantener el Espíritu Scout.

Es común que los chicos se fijen en lo que hacen los grandes, aprovechando esto para ser usado como herramienta de imitación de lo positivo hacia la superación. El encargado de la Patrulla copia a sus Maestres Scouts y sus Scouts copian al encargado; consecuentemente, en una situación negativa, si el Maestre Scout no mantiene el suficiente Espíritu Scout, dejará de ser el héroe, para convertirse en un adulto más.

Al lograr ser imitados, los Maestres Scouts vinculan a las Patrullas en la práctica del servicio, en las actividades cívicas y en aquellas que puedan infundirles un mayor compromiso de cambio y afectividad. La Buena Acción es promovida de manera más personal y comprometida, de tal forma que se mantenga dentro del programa de Unidad.

- Ambiente Scout

Las relaciones socio-afectivas en esta etapa son muy difíciles de llevar, sobre todo en el caso de las mujeres en donde los cambios emocionales son más drásticos por lo que el Maestre Scout, supervisará que en cada acción o actitud de los individuos sea usada como herramienta a favor la labor educativa.

Las novatadas, en especial a aquellos que no se han adaptado al ambiente, deben ser eliminadas pues son devastadoras y causantes de la salida de muchos individuos, usándose en contrapartida, una estimulación de los lazos afectivos para los novicios.

El que juega el papel preponderante de relación afectiva es el/la encargad@ de Patrulla, convirtiéndose en confidente, amigo, camarada y guía de los más pequeños de su Patrulla, teniendo como amigo y soporte a su Maestro Scout, es por ello que la edad óptima para ser encargado de una Patrulla es después de los catorce y medio años, cuando su madurez ha llegado a un punto donde es capaz de analizar riesgos, plantear estrategias, estructurar programas y hasta cierto punto, poner encima la razón sobre el sentimentalismo, logrando tomar de forma crítica los problemas.

El/la encargad@, tratará de ayudar y resolver los problemas de sus miembros tanto escolares, familiares o sociales, con la ayuda y apoyo de los Maestros Scouts de Unidad. Es más fácil que un adolescente no caiga en problemas de adicciones, delitos, malas notas, etc., porque su amigo (en este caso el encargado de la Patrulla) le da consejos a su nivel.

En consecuencia para que esto ocurra, los Maestros Scouts no deben de negar o prohibir acciones, sino ir por la sustentación; al respecto podemos ejemplificar cuando se ve a un chico que fuma. Si a éste se le dice, "no debes de fumar porque está mal y porque dejarás de ser Scout", es probable que no se vea interesado de cambiar, tal vez no fume ahora enfrente de quienes lo vean, pero sí a escondidas. El Escultismo debe trabajar de una forma diferente, debe aprovechar el idealismo del individuo, a efecto, una mejor forma será decirle: "Amigo, analiza muy bien el daño que te estas ocasionando al hacerlo. Yo veo en ti un futuro gran hombre y creo que si tu salud es mermada, en la misma medida mermarás tus posibilidades de servir a tus semejantes; recuerda que eres un Scout y no cualquiera es un buen Scout. Se que tomarás en cuenta mi comentario, porque te quiero".

Aunque parezca un poco cursi, claro que depende del tipo de individuo y de su edad, la confianza que se brinda es una arma para su bien, promoviendo la disposición a enfrentarse a la adversidad. A algunos hay que insistirles más que a otros, sin embargo, en gran medida depende del cariño con que se les trate. Al respecto nos menciona Frank Coombs a su libro *Los 5 minutos del Jefe de Tropa*.

"Parte del éxito (de los Maestros Scouts) consistía en la impresión que les quedaba a los muchachos después de sus conversaciones al final de las reuniones junto al fuego en la cabaña, impresión producida no tanto por lo que había dicho, sino por la forma en como la había dicho".

Esa misma forma de relacionarse, es transmitida a los Guías u Oficiales de Patrulla, esa bondad, camaradería y ayuda la manejarán con sus chicos, así, uno podrá observar a toda una Patrulla liderada por el amor que sienten a su Guía y éste a su vez a su Jefe de Unidad. En relación a esto, el capitán Roland Philipps en su libro *El Sistema de Patrullas* nos menciona lo siguiente:

"...el espíritu de Patrulla es una disposición moral, una atmósfera especial o ambiente natural en donde se desenvuelven los muchachos, que les hace sentirse parte esencial de una unidad completa. Su presencia se manifiesta hasta en las paladas más insignificantes y en los actos y gestos de cada muchacho".

Al entender y aplicar estos conceptos, se produce tal amor que los individuos siempre prevén si las acciones que emprenden dañan a sus hermanos menores generando conciencia en sus semejantes.

En Clan de Rovers y Mujeres Rovers:

- Uniforme

El uniforme es el mismo que el del Scout o Guía de Tercera clase solo que la camisola es de color caqui; ambos sexos pueden usar pantalón cargo, agregando las insignias correspondientes al Adelanto.

- Nombres y símbolos

Algunos de los conceptos de la Tropa se mantienen y solo se complementan, por ejemplo a la firma Scout o Guía se le quitan los datos de cargo y nivel de adelanto, pero se incorporan otros como son los de la "Caballería de la edad media", el compromiso de Servir y de enfrentarse a la vida solo como "Caballero errante" en busca del servicio marcan todo el simbolismo del Clan, es decir el servicio al prójimo.

Otro ambiente que se da es el de un río que simboliza la vida y unas Rocas que representan los escollos y problemas que se nos presentan, cada individuo debe de remar su propia canoa para enfrentar este río y sus herramientas para salir victorioso son la Ley y la Promesa Scout.

El saludo de la misma forma se mantiene, sin embargo, el lema ahora va en concordancia con el ambiente, siendo "Servir", no obstante al saludar, se volverá a decir "Siempre Listo" añadiéndole "para Servir".

- Ambiente físico

En esta Rama, el ambiente físico se relaciona como ya se mencionó anteriormente con la vida caballeresca de la edad media de Inglaterra, así pues el local de Clan cuenta con los elementos característicos de esa etapa, con todo lo valioso que pueda enriquece el ambiente personal de cada Clan.

El Clan de la misma forma cuenta con su Libro de Oro, relatando sobre todo lo referente a las ceremonias y actividades preponderantes, aquí las experiencias recogidas por cada nuevo miembro al momento de celebrar alguna ceremonia van dejando constancia de los compromisos personales de superación.

De la misma forma, cada vez que un Escudero se prepara para hacer su Investidura como Rover Scout, debe de realizar un escudo heráldico que se guardará en el local del Clan representando tres momentos de su vida, el ayer, el presente y el futuro que desea; por otro lado en su recorrido para demostrar sus habilidades Scouts antes de hacer la Investidura, deberá de recortar una orquilla que le quede a la altura del pecho aproximadamente, ésta representa los dos caminos que debe de tomar el Rover, el del bien y el mal.

Por último, el Escudero debe de pensar en una divisa o "*Plus ultra*" que lo identifique, dicho lema personal lo identificará como Rover en su vida futura.

- Tradiciones

Aquí las Tradiciones toman su más profundo simbolismo, ya que las ceremonias son reservadas únicamente para aquellos que han pasado por la misma etapa y vivido las Rocas del Roverismo.

Siempre el lugar debe ser propicio para acordarnos del ambiente medieval y que invite a la reflexión profunda, así pues en el caso de la Investidura, se llevará acabo de la misma forma que en el Moot (reunión de Rovers) de 1926 en Londres, tomado de las ceremonias de la antigua caballería medieval inglesa.

El local de Clan debe estar reservado para aquellos que han renovado su compromiso de Servicio como Rovers, promoviendo el deseo de superación para saber que hay en su interior. El misticismo que se guarda en todo momento, las ceremonias de compromiso y el romanticismo medieval realzan profundamente el ambiente.

Mientras que para la Rama menor, las ceremonias deben de ser sencillas, en esta etapa requieren de toda un preparación, tanto del individuo como de los que la organizan; un protocolo riguroso debe ser seguido ya que realmente se espera un cambio "interno y profundo".

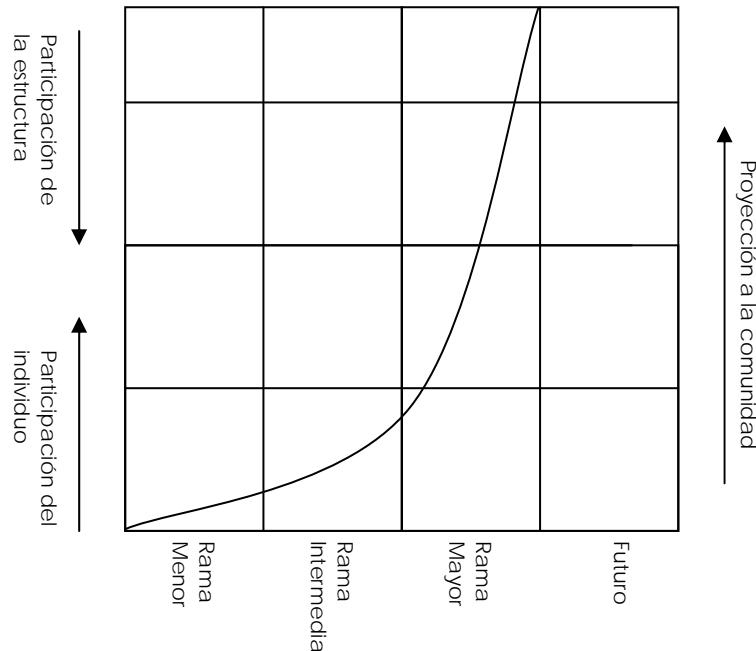
Las ceremonias en ésta etapa son:

Ceremonia	Lugar	Participantes
Promesa (Escudero Rover)	Un lugar antiguo que nos recuerde las abadías de la edad media	Todos los Escuderos y Rovers Scouts.
Investidura Rover	Un templo o Iglesia que nos recuerde a las cortes medievales	Solo los miembros y ex miembros que han sido Rovers.
Entrega del cargo de Piloto Rover	En el local del Clan	Solo los miembros del Clan.
Adelanto	Una actividad de Grupo	Abierto
Entrega de insignia Terminal	Una actividad de Grupo	Abierto
Honores a la bandera	Cualquier actividad	Abierto
Despedida Rover	Actividad de campo	Solo los miembros y ex miembros que han sido Rovers.
Salida de un Maestre Scout	Una excursión o actividad de Clan	Solo la Unidad

- Espiritu Scout

Aquí el Espíritu Scout debe de fraguarse con el Servicio, con la idea de proyectarlos a la comunidad.

En la siguiente gráfica se dará a conocer la influencia de la estructura, es decir de la institución, del individuo y de la proyección que debe tener hacia la comunidad.



Cada especialidad en el Clan busca que la educación del individuo se enfoque hacia un beneficio social y aunque el apoyo del Clan siempre está presente, el individuo debe de entender que la mayor fuerza y empuje está en su propia actividad y entusiasmo. Gilcraft en su libro *Rovers* nos menciona, "La meta del Roverismo es la hermandad y el servicio al prójimo".

Por último el compromiso que tiene el Clan con su Grupo es de mucha importancia, sus miembros deben de sentir orgullo e interés de los trabajos que se realizan en las otras Ramas y por ende en un futuro tal vez impulsarán la creación de otro Grupo Scout. El ejemplo que dan a los Scouts y Lobatos de cómo llevar el uniforme, de cómo comportarse, sus conocimientos, etc., son de gran influencia positiva. El Clan debe de proveer al Grupo de ciertos puestos como son el de bibliotecario, venta de uniformes e insignias, intendente, seguridad, etc. los Rovers pueden apoyar a la Manada en pasar pruebas de Estrellas y en la Tropa de Clases. Es importante no poner a cargo de una Patrulla o Seisena un Rover, ya que mermaría en la eficacia del Escultismo. Poner a un/a Rover a cargo de una Patrulla significaría que no se lleva bien el Sistema de Patrullas.

- Ambiente Scout

La hermandad entre los individuos debe de ser promovida de manera sustancial, de tal suerte que todos los integrantes compartan ciertos valores encaminados hacia objetivos comunitarios de desarrollo, es decir, la aplicación de proyectos mediante el soporte de todo el Clan.

La ética debe de relucir en todo momento y las acciones a emprender no solo enriquecerán al individuo sino a sus pares, retroalimentándose unos con otros de las prácticas vividas, de sus prospectos y planes para el futuro. Un verdadero Rover no es aquel que vive como monje de monasterio, sino aquel que es capaz de tomar riesgos, de emprender aventuras sabiendo que tiene camaradas que lo acompañarán o en su defecto lo apoyarán.

Un Rover que no toma riesgos, que ve primero las dificultades antes que las oportunidades, que se doblega ante la primer vicisitud, es en realidad todo menos lo que dice ser. El Jefe de Clan mantendrá en constante actividad a los Rovers mostrándoles un mar de necesidades y proyectos con el fin de que cada uno elija lo propio a realizar. El Jefe de Clan así mismo, brindará el apoyo necesario para que los proyectos fructifiquen y dejen algo a los individuos.

La disposición individual al Servicio debe ser promovida, los Rovers deben de transmitir esos ideales a los nuevos y en general a todo el Grupo Scout.

PASO N° 8: EL PROGRAMA DE ACTIVIDADES DEL GRUPO.



Como es muy natural el Grupo necesita de un programa de actividades con el cual se inicie su aventura educativa. De ellos se desprende que los Jefes deberán coordinar y diseñar un programa para cubrir los primeros 6 meses del año.

En esta tarea no se puede improvisar, ni en ninguna relacionada con el Escultismo. No podemos arriesgar esfuerzos, recursos, tiempo, etc. Es de suma importancia ordenar las alternativas, de acuerdo a las posibilidades que se presenten y plantear un camino a seguir, con objetivos y metas claras, al alcance de las posibilidades del Grupo. En este caso conviene actuar con mucho realismo.

El **Curso de Información** capacita al Jefe para que pueda programar en forma sencilla y muy clara para los primeros 6 meses del año. **El Distrito** brinda apoyo permanente en la elaboración del Programa.

Al realizar este diagnóstico es necesario formularse las siguientes interrogantes:

- ¿Para cuantas Unidades se programará?
- ¿Cómo se establecen los objetivos?
- ¿Cuáles son los recursos con que disponemos?
- ¿Dónde realizaremos estas actividades?
- ¿Quiénes trabajarán en la programación?
- ¿Cuáles serán los criterios de evaluación?
- ¿Para quienes se programará?

PASO N° 9: FORMACIÓN DE LA MESA DE PADRES.

La **Mesa de Padres** es un organismo del Grupo, formado por los padres y apoderados de los niños y jóvenes; además por otras personas adultas amigas del Grupo, invitadas a colaborar de los trabajos del Comité.

La Mesa de Padres y el Consejo de Grupo tendrán como meta común, preocuparse por la educación integral de los beneficiarios. Esto exige un trabajo de cooperación mutua.

El nexo entre **la Mesa de Padres y el Consejo de Grupo** será el **Jefe de Grupo**.

El Reglamento nos da una referencia sobre la Mesa de Padres.

2.3.6. El Grupo Scout contará con el apoyo de una Mesa de Padres de Familia que colaborará con el Consejo de Grupo en las tareas que éste le asigne.

2.15. Mesa de Padres de Familia

2.15.1 En la Junta Informativa de Grupo, se designará entre los padres de familia, un Presidente y un Secretario y los Vocales que se juzgue necesario.

2.15.2 En la Mesa de Padres de Familia deberá de integrarse entre los padres de todas las Ramas que integran el Grupo.

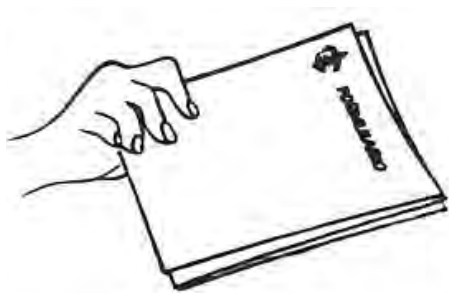
2.15.3 Los objetivos de la Mesa de Padres de Familia serán:

- a) Buscar recursos económicos para el Grupo.
- b) Promover el Escultismo a nivel Local.
- c) Gestionar ante diferentes órganos y dependencias con el ánimo de obtener recursos materiales para las actividades propias del Grupo, así como del mantenimiento propio del Local.

¿CUANTO TIEMPO DURARA EN SUS FUNCIONES LA MESA DE PADRES DEL GRUPO?

La **Mesa de Padres de Grupo** durará un año en sus funciones y será elegida por la mayoría absoluta de los miembros presentes en la reunión que se efectuará en la primera quincena de enero de cada año, denominada **Junta informativa de Grupo**.

PASO N° 10: EL GRUPO Y SU INCORPORACIÓN A LA AGRUPACIÓN NACIONAL



Realizados los trámites pertinentes y cumplidos los objetivos planteados en el Proyecto de fundación de Grupo, se procede a registrar el Grupo en la **Agrupación Scout Mexicana, A. C.** por tal motivo el procedimiento es como sigue:

- 1.- El **Director de Distrito** enviará a cada Grupo el formulario de inscripción respectivo o en su defecto lo hará el **Subjefe Scout Administrativo**. Este formulario consta de 1 original y 3 copias.
- 2.- El Grupo deberá enviar los formularios (4) al **Director de Distrito Local**, quien los firmará y los devolverá al **Jefe de Grupo**, posteriormente el **Jefe de Grupo** los presentará al **Director de Distrito**, adjuntando copia de boleta de deposito con el número de Miembros Beneficiarios, Activos y Colaboradores, así como sus hojas de Inscripción.

3.- El **Director de Distrito** autorizará, firmará el registro y lo devolverá al **Jefe de Grupo** quien lo enviará a la **Oficina de la Asociación**, quienes en el plazo de 20 días aproximadamente, remitirá al Grupo las Credenciales.

Las copias se distribuirán de la siguiente forma:

- a.- Una copia a la Oficina de la Asociación.
- b.- Una copia a la Oficina de Distrito.
- c.- Una copia al Jefe de Grupo.

4.- El formulario de registro contendrá la siguiente información:

- a.- Identificación completa del Grupo.
- b.- Identificación complete del Consejo de Grupo.
- c.- Identificación completa de la Institución Patrocinante (En caso de existir).
- e.- Identificación completa por Unidades.



5. - Los derechos que obtiene el Grupo una vez registrado son los siguientes:

- a.- Obtener la calidad de miembro de la Institución, por el año de duración del Registro.
- b.- Obtener el reconocimiento oficial como Grupo constituido y la autorización para su normal funcionamiento, pudiendo participar en los programas de la Agrupación, a nivel Distrital, Nacional e Internacional.
- c.- Participar activamente en la Institución, con los derechos que le acreditan la calidad de Miembro.
- d.- Adherir a los Principios fundamentales que sustenta la Asociación y poder elegir y ser electos a los puestos organizacionales de acuerdo con los Estatutos, Reglamentos y demás normas supletorias.

PASO N° 11: VOLUNTAD Y PERSEVERANCIA.



La voluntad y la perseverancia serán la llave del éxito en la continuidad del **Grupo Scout**. El equipo de Maestros deberá enfrentar una serie de situaciones que irán apareciendo en la medida que el Grupo avance e inicie los pasos de su consolidación definitiva.

La experiencia nos indica que son muchos los Grupos que han nacido, así también, muchos de ellos han desaparecido por malas

interpretaciones, por desavenencias, porque ha habido un exceso de trabajo recargado en sólo algunos miembros, etc.

Todas las personas adultas que responsablemente han asumido la tarea de organizar un Grupo, deben pensar que su trabajo y su esfuerzo están dirigidos a los niños, ellos que con una sana alegría y buena disposición son el objetivo central del Escultismo. Todos los sacrificios que se hagan serán exclusivamente para su beneficio.

No basta que organicemos un Grupo, quizás los primeros pasos nos dieron buenos resultados, pero aún hay todo un trabajo que enfrentar: **LA CONTINUIDAD DEL GRUPO**, por ellos debemos ser tolerantes, nunca pensar que todo lo podemos hacer solos, jamás sentirnos dueños de la verdad absoluta, aceptar aquellas buenas ideas, incorporar a nuestro equipo a quienes deseen ayudarnos, en fin, podríamos resumir diciendo que lo principal es actuar con bastante amplitud de criterios.

Si nuestro Grupo inicia sus pasos con normalidad, no habrá paralelismo en las funciones. Toda la organización del Grupo es una máquina compuesta de muchos engranajes y cada uno de ellos cumple una función determinada, en la medida que esta máquina funcione, podrá producir los elementos necesarios para hacer subsistir al Grupo.



Nadie es imprescindible, pero sí, todos somos necesarios, cada uno de nosotros tiene algo que decir o que aportar, todos tenemos buenas y a veces malas ideas, pero primará siempre aquella que pueda beneficiar a la mayoría.

Es hermoso poder ver a los niños y niñas disfrutar de la **Gran Aventura Scout** y muy reconfortante descubrir que los adultos pueden, trabajando unidos colaborar a su desarrollo y crecimiento.

Por último, la **Agrupación Scout Mexicana, A. C.**, les desea un sincero éxito en esta noble tarea que se ha emprendido y vuelve a reiterarte que estará a su completa disposición para otorgar toda la ayuda y sugerencias que sean indispensables en el logro de este objetivo.