

GUIAS Y SCOUTS DE CHILE

GUIA DE METODO PARA LA RAMA SCOUT

PRESENTACION

La Guía de Método de la Rama Scout ha sido creada como parte del proceso de actualización del programa de jóvenes, y reemplaza a todos los documentos y fichas técnicas existentes para los dirigentes de la Rama.

Esta Guía contiene una explicación de los elementos del Método de nuestro Movimiento y su aplicación concreta en las Tropas de scouts, de tal forma que favorezca una adecuada comprensión y aplicación de éstos.

Confiamos que este documento será bien acogido por parte de los dirigentes de Tropa pues constituye un valioso aporte para que puedan desempeñar su labor educativa, es decir, favorecer el desarrollo integral de los jóvenes.

Por último, queremos invitarles a leer esta Guía y a comentarla con otros dirigentes para que, en conjunto, podamos mejorar cada día la calidad de nuestro trabajo con los jóvenes.

Agradecemos a todos los que hicieron posible la edición de esta Guía de Método. Especial mención merecen todos los dirigentes que compartieron su tiempo y experiencia como integrantes de la Comisión Nacional Scout desde 1991 hasta la fecha. También van nuestros agradecimientos a la Comisión Nacional Rama Guía por lo que significó el trabajo en conjunto para determinar criterios comunes, y al equipo profesional de la Dirección de Programa.

Mucha suerte y gracias a todos.

Comisión Nacional Rama Scout

INTRODUCCION

En el largo camino que se ha recorrido en el proceso de actualización del Programa de jóvenes en nuestra Asociación, uno de los pasos finales es la aparición de esta Guía de Método en la Rama Scout.

Este recorrido se inició con la definición del **Proyecto Educativo** de Guías y Scouts de Chile, el que daba a conocer la propuesta educativa de la Asociación. Se continuó luego con la determinación de seis **Áreas de Desarrollo**, dimensiones definidas de la personalidad que permiten contribuir al desarrollo integral de los jóvenes. La determinación de áreas de la personalidad, hizo necesario conocer mejor a los jóvenes, en cuanto a sus intereses, gustos, características, hábitos y necesidades. El resultado de este estudio es el **Desarrollo Evolutivo**, documento de vital importancia para lo que restaba del proceso pues, por ejemplo, nos permitió determinar las edades y las Ramas.

El paso siguiente fue formular **Objetivos Terminales**, los que definen, para cada área de desarrollo y en términos educativos específicos, el perfil de egreso del Movimiento enunciado en el Proyecto Educativo.

Consecuentemente fueron elaborados los **Objetivos Educativos**, o Intermedios, los que en cada fase de edad establecen comportamientos posibles de lograr con miras al objetivo terminal respectivo. Además, aparecen las **Fichas de Actividades**, que consisten en sugerencias de actividades capaces de suscitar la experiencia necesaria para el aprendizaje y logro de los objetivos educativos.

Este ha sido el recorrido hasta llegar al documento que tienes en tus manos. La Guía de Método en la Rama Scout pretende ayudar a los dirigentes de Tropa a conocer, comprender y utilizar los elementos del Método, así como las particularidades y énfasis importantes de considerar al aplicar el Método en la Rama Scout.

La Guía presenta el Método, es decir el sistema de autoeducación progresivo y personalizado aplicado en el Movimiento para el logro de su propósito. Este Método contempla:

- la Ley y la Promesa
- el Aprendizaje a través de la acción
- el Sistema de Equipos
- el Marco Simbólico
- el Ceremonial
- el Programa de jóvenes.

Te invitamos a leer esta Guía con calma, a discutir sus contenidos con tu Equipo de dirigentes y a consultar tus dudas con personas de mayor experiencia de tu Grupo, Distrito o Zona.

Estamos seguros que los contenidos de la Guía y tu participación en las actividades de Formación permitirá que desarrolles una labor adecuada, acorde con tus funciones en la Unidad y Grupo, así como también permitirá mejorar la calidad del Programa que ofrecemos a los jóvenes.

Antes de despedirnos deseamos agradecer a todas las personas que han hecho un aporte para que esta Guía sea publicada. Entre ellos, a los participantes del Seminario Nacional de la Rama, realizado en mayo de 1992, a los participantes de los cursos Avanzados entre 1992 y 1994 y a las personas que han formado parte de la Comisión Nacional de la Rama Scout en los últimos años.

LEY Y PROMESA

Estos elementos fundamentales del Método Scout, Ley y Promesa, son una invitación que el Movimiento hace a los jóvenes a aceptar libremente un código de valores y un estilo de vida expresados en una Ley.

La Promesa entonces, es el reflejo del compromiso que el joven adquiere libremente con estos valores.

La Ley Scout: Un estilo de vida

1. El scout es digno de confianza.
2. El scout es leal.
3. El scout sirve sin esperar recompensa.
4. El scout comparte con todos.
5. El scout es alegre y cordial.
6. El scout ama la naturaleza y en ella descubre a Dios.
7. El scout sabe obedecer y nada hace a medias.
8. El scout es optimista.
9. El scout cuida las cosas porque valora el trabajo.
10. El scout es puro en pensamiento, palabra y obra.

La Ley es un reflejo de valores y actitudes, y pretende ser un código que orienta adecuadamente la forma de ser de un scout.

Una de sus principales características es que sugiere formas concretas de actuar, permitiendo reforzar estos valores y actitudes en el joven.

Sugerimos que los dirigentes cultiven en los jóvenes la idea de que la Ley debe vivirse en todo momento y lugar, rescatando y reforzando aquellas buenas acciones realizadas por los scouts, evitando reprender cuando alguno de los muchachos no cumpla con algún artículo.

METODO PARA LA TROPA

Documento de Trabajo - Ley y Promesa

Pero por sobre todo, nuestra principal tarea, es ser fiel reflejo de estos valores, ya que es a través del ejemplo que esta propuesta se materializa y se transforma en realidad para los muchachos.

"Para lograr que sus muchachos cumplan con la Ley Scout y con todo lo que la sustenta, el Jefe Scout debe manifestarla escrupulosamente en todos los detalles de su vida."

Baden Powell

La Promesa Scout: Un compromiso

El texto de la Promesa Scout es el siguiente:

"Por mi honor prometo
hacer todo lo que de mí dependa
para cumplir mis deberes con Dios y la Patria,
ayudar a los demás en toda circunstancia
y vivir la Ley Scout."

La Promesa es un compromiso personal que asume cada scout voluntariamente consigo mismo, siendo su Patrulla, su Unidad y el Movimiento en general, el soporte de esta decisión.

Conviene recordar que el momento para materializar la Promesa se presenta cuando el joven conoce el contenido de la Ley, cuando ha reflexionado sobre su compromiso y se siente preparado para asumirlo.

Sin embargo, no debemos llevar al muchacho a una reflexión filosófica y teórica acerca de la Ley, sino más bien motivarlo a que ella se haga propia en todos los aspectos de su vida.

Como la Promesa es el reflejo de una actitud interna, es necesario llevarla al campo de lo tangible y lo formal, acción que culmina finalmente en una ceremonia.

METODO PARA LA TROPA
Documento de Trabajo - Ley y Promesa

Para que un scout manifieste el deseo de hacer su Promesa, se sugieren a continuación los siguientes pasos:

- El scout expresa el deseo de hacer su Promesa al Guía de Patrulla, el que informa al resto de la patrulla.
- El Guía de Patrulla informa al respecto en el Consejo de Tropa, para que se fije el lugar y la fecha de la ceremonia, de acuerdo con el programa de la Tropa, sin exceder los dos meses.
- El Consejo de Tropa da su opinión sobre el tema y orienta al scout si es necesario reforzar un comportamiento. Como es un compromiso personal, no corresponde "entregarle", "darle" ni menos "quitarle" la Promesa a un scout.

Hay algunos aspectos que el equipo de dirigentes debe tomar en cuenta en las conversaciones que lleve a cabo con el muchacho en el proceso antes descrito. Entre ellas podemos mencionar:

- La Promesa es un compromiso personal, que consiste en hacer los mayores esfuerzos por vivir la Ley; en consecuencia no es para personas perfectas.
- Es necesario que el joven tenga un tiempo de permanencia en la Tropa, que le permita conocer los aspectos con los que se comprometerá. Por eso se sugiere que el scout lleve a lo menos 3 meses en la Unidad antes de fijar su fecha para la ceremonia de Promesa.
- La Promesa en la Rama Scout se da sólo una vez, por ser un compromiso consigo mismo y de por vida; por lo tanto, no es necesario repetir la ceremonia, aún cuando un scout la haya hecho en otro Grupo e incluso en otro país.

Recordamos que ante el tema de la Promesa, los dirigentes siempre deben tener presente que ellos son el principal modelo de vivencia de la Ley y la Promesa para los muchachos.

APRENDIZAJE POR LA ACCION

Reconociendo que la mejor forma de aprendizaje que puede tener un joven es la práctica y el ejercicio de lo que se quiere enseñar, el Movimiento asume en su Método que el aprendizaje por la acción debe estar presente en las actividades que se desarrollan, privilegiando el uso de la observación, la experimentación y la puesta en práctica personal, como factores sustanciales en el desarrollo del muchacho.

Las actividades de patrulla y de tropa deben ser espacios para el desarrollo de este estilo de aprendizaje. Por eso consideramos que en toda actividad, aún por pequeña o liviana que sea, el scout recoge experiencias que le ayudan a forjar su personalidad, le permiten adquirir conocimientos y habilidades y los educa en valores.

En este sentido la vida en campamento, el aprendizaje de técnicas, las acciones de servicio, los fogones, las especialidades, los juegos, el servicio prestado a la comunidad, un paseo a la montaña, el trabajo de los organismos de la Unidad, y todas, absolutamente todas las actividades deben considerar **el aprendizaje por medio de la acción**. Esto significa que el equipo de dirigentes debe evitar dar "clases", "sesiones" o "charlas", en que un expositor se para frente a un grupo y le "explica" o le "enseña" cosas, pues los muchachos pasan a ser sólo espectadores.

A continuación describimos siete áreas de actividades que habitualmente se realizan:

Juegos educativos

El joven es un ser búllante de energía; un "cachorro" que empieza a descubrir sus potencialidades físicas, expresadas en fuerza, velocidad y destreza. Es a través del juego como el muchacho aprende a aceptar reglas, a respetar a sus rivales, a ganar y perder. El muchacho se educa en valores y aprende lo que es la honradez al jugar limpiamente y respetar las reglas, la solidaridad al compartir lo que posee, la responsabilidad al trabajar en equipo por el logro de un propósito, entre otros.

Reflexión

¿Es necesario reflexionar con nuestros scouts? ¿Es necesario reflexionar con quienes todos los días de campamento parecen vivir en constante ebullición en pos de un buen

METODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Aprendizaje por la acción

desempeño de su patrulla, enfrascados en una sana pero estrecha competencia, extenuados luego de una excursión de varias horas, o felices de haber bailado, cantado y reído después de un fogón de unidad?

La respuesta es sí, por supuesto que es necesario. Son estas y todas las actividades que la patrulla realiza durante el día las que hacen necesaria la reflexión. El bosque recorrido, sin saberlo, los acerca a la naturaleza y por tanto al creador; el haber ganado o perdido en el juego es el resultado del desempeño colectivo de la patrulla e individual de cada uno de sus scouts; la alegría expresada durante el fogón es reflejo de lo bien que estuvo el día.

La reflexión, ya sea personal o comunitaria, en los organismos de participación que el método scout nos ofrece, permite a cada uno de nuestros scouts encontrarse consigo mismo, buscar a Dios, evaluar el desempeño y rescatar aquellos aspectos positivos que estaban escondidos en cada una de las actividades realizadas durante el día, ya sea entre la alegría del fogón o el cansancio de la caminata.

Técnicas y habilidades prácticas

Aprender una técnica o desarrollar una habilidad y luego ponerla al servicio de los demás, prepara a cada muchacho para su vida comunitaria, permite que el joven adquiera experiencias de aprendizaje y desarrolle su creatividad.

Cada scout es necesario dentro de su patrulla y cada uno debe dominar distintas habilidades que le aseguren un desempeño normal dentro de su Unidad. Así, aprender a armar una carpa, le permite dormir con un mínimo de comodidad durante el campamento; la práctica de nudos, le permitirá realizar construcciones que harán más placenteros los momentos dentro del rincón de patrulla; etc.

Dentro de este aspecto es importante mencionar las especialidades, que estimulan el desarrollo de las aptitudes innatas, motivan la búsqueda de la futura vocación profesional y colaboran en la formación del carácter de los muchachos, aportando la seguridad que implica el manejo de una destreza.

Observación y experimentación

El aprendizaje activo que utilizamos implica que cada scout aprende mucho más por

METODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Aprendizaje por la acción

medio de la observación, vivencia y experimentación que por otro método. El uso y desarrollo de los cinco sentidos a través de juegos, dinámicas y actividades contribuyen al desarrollo integral del joven.

Presenciar como un polluelo se abre a la vida rompiendo un cascara, medir la presión atmosférica con un barómetro artesanal, calcular la velocidad de un río o la altura de un árbol, despiertan en cada scout la necesidad por saber y la búsqueda de respuestas. Aflora así, el espíritu inquieto que cada muchacho posee.

Servicio

¿Recuerdan la historia de como llegó el escultismo a Estados Unidos, aquella en la que un scout guiaba al periodista norteamericano por las nubosas calles de Londres, rechazando luego las monedas como pago a su servicio?

Baden Powell definió el servicio desinteresado como uno de los elementos que ayudan a formar el carácter de los muchachos, y lo incluyó dentro del Movimiento como la "buena acción diaria". Servir sin esperar recompensa, incluido dentro del código de conducta, fue natural para los muchachos de principios del siglo XX y lo sigue siendo para nuestros scouts hoy en día.

Aprender sirviendo es una forma de conocimiento de sí mismo, de integración social, de estimulación de valores tales como la sobriedad de vida, la justicia, el respeto a los derechos de los demás y la solidaridad.

A través del servicio, los scouts dan curso al compromiso que como Movimiento tenemos con la comunidad, identificándose con los problemas del medio y buscando soluciones en conjunto con las personas directamente afectadas.

Expresión

Las actividades de expresión que la tropa practica son el medio por el cual el muchacho demuestra su propio interior, sin inhibiciones ni vergüenza. Las actividades de expresión, generalmente veladas y fogones, desarrollan la confianza en sí mismo y la autoformación de los jóvenes. Actúan como formas de ensayo de expresión pública y permiten que los scouts se den a conocer y expresen sus ideas con

METODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Aprendizaje por la acción

libertad. Los necesarios momentos de expresión, no excluidos de un sentido pedagógico, refuerzan la imagen que cada scout proyecta y son un buen momento para que los dirigentes observen a los jóvenes, pues ellos se presentan espontáneamente, sin caretas y tal cual son.

En los momentos de expresión, es misión de los dirigentes evitar las actitudes grotescas, groseras o violentas. También es necesario estar atento al contenido de las letras de las canciones, para evitar que vayan contra los valores que propone el Movimiento.

Además de las veladas y fogones, podemos observar la expresión de los jóvenes en todas aquellas actividades en que manifieste sus ideas, pensamientos o creaciones. Por ejemplo obras de artes plásticas, poemas, dramatizaciones, entre otras.

METODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Aprendizaje por la acción

Privilegiar la naturaleza

La naturaleza es el marco ideal para desarrollar cada actividad scout. Es en ella donde cada muchacho se desarrolla de manera natural, probándose a sí mismo en cada momento, midiendo sus capacidades junto a sus compañeros de patrulla, ya sea durante el juego o el raid. Es el ambiente educativo ideal para conseguir el aprendizaje a través de la acción.

Los desafíos de la naturaleza retornan al muchacho a los ritmos naturales de vida y estimulan la creatividad, que la vida excesivamente organizada de la ciudad dificulta.

En este marco, el scout toma conciencia de su propia naturaleza y trascendencia; se relaciona con su entorno reconociéndose como una criatura mas del Creador. El contacto con la naturaleza, idealmente a través del campamento, es un aspecto fundamental de nuestro método, muchas veces olvidado y desplazado por el escultismo entre muros que tendemos a desarrollar.

METODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Aprendizaje por la acción

SISTEMA DE EQUIPOS

Otro elemento del Método Scout es el Sistema de Equipos o la pertenencia a pequeños grupos sociales. Se ha comprobado que a través del intercambio entre los iguales se producen mayores efectos positivos en los procesos educativos, sobre todo la definición de la identidad, siendo éste además el espacio ideal para la puesta en práctica de actitudes y conductas en las que deseamos influir como dirigentes, de acuerdo al estilo de vida que propone el Movimiento.

Estos grupos de iguales aceleran la socialización, identifican a sus miembros con los objetivos que le son propios, permiten el conocimiento profundo de otras personas y facilitan el aprecio mutuo, la libertad y espontaneidad, creando una atmósfera o espacio educativo privilegiado para crecer y desarrollarse.

El pequeño grupo facilita igualmente el descubrimiento y aceptación de la responsabilidad y prepara para el autocontrol, colaborando en la formación del carácter, en la adquisición de habilidades y en la capacidad de participar, reconociendo sus potencialidades.

EL SISTEMA DE EQUIPOS EN LA TROPA

El sistema de equipos en la tropa se refleja en el **Sistema de Patrullas**.

En la patrulla, por ser un "pequeño grupo", de carácter estable y durable en la relación entre sus miembros, con una identidad y con objetivos propios, se favorece el conocimiento profundo de sus integrantes; el aprecio mutuo de unos por otros; el sentimiento de libertad, apoyo y afecto que todos los jóvenes necesitan; y el control social interno ejercido de manera informal.

El sistema de patrullas es entonces una forma organizada y pedagógica que motiva a cada scout a impulsar su propio desarrollo personal, al sentirse miembro de un grupo reducido, escogido libremente, que posee identidad propia y a llevar a cabo las más profundas aspiraciones del Movimiento, basados en la creencia que es en compañía de sus iguales como se forma al muchacho.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

"El objetivo principal del Sistema de Patrullas es dar una verdadera responsabilidad al mayor número posible de muchachos, para desarrollar plenamente sus capacidades".

Baden Powell

La Patrulla

La patrulla es la unidad básica del Movimiento Scout, fundamentada en la creencia y aceptación de que los jóvenes son quienes deben organizar las actividades, que satisfagan sus intereses y que puedan constituir una verdadera contribución a su desarrollo personal.

La Patrulla es un grupo de seis a ocho muchachos, entre 11 y 15 años. Sus integrantes se esfuerzan por vivir la Ley, dando énfasis al desarrollo de los valores en forma personal. En ella los jóvenes expresan sus inquietudes, gestando así las ideas que motivan el trabajo de la Unidad.

Espíritu de Patrulla

Al decir Espíritu de Patrulla nos referimos al sentido de pertenencia que desarrollan los jóvenes a su patrulla y a la forma de llevar a cabo las actividades; es el estilo y la fuerza con que impregnan cada una de las cosas que realizan en grupo.

"Es una fuerza interior del grupo que capacita a los miembros de éste, para que cada uno anteponga los intereses del grupo a sus intereses personales."

Roland Phillips

Es decir, el espíritu de patrulla es una disposición moral y una fuerza interior de grupo, manifestada en el ambiente en que se desenvuelven los jóvenes, haciéndolos sentir parte especial de un grupo de iguales. El espíritu de patrulla se manifiesta en las palabras, actos y gestos de cada scout y estimula a que cada uno privilegie los intereses del pequeño grupo por sobre sus intereses personales.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

Factores que favorecen el espíritu de patrulla:

- La personalidad del Guía y del Subguía
- Una disciplina libremente establecida
- Una adecuada distribución de funciones
- La sana competencia con otras patrullas
- La posesión de bienes propios y comunes
- La vida de patrulla
- Los intereses compartidos
- El estilo de trabajo
- Los símbolos o distintivos (lema, grito, canto, etc.)
- Cintas y colores de patrulla

Organización de la Patrulla

En la patrulla es necesario organizar la participación de cada muchacho, en pos de su propio desarrollo, y para esto existe una estructura que facilita el desenvolvimiento sus integrantes.

Como parte de esta estructura podemos mencionar el uso de "cargos", o responsabilidades que cada muchacho adquiere con el fin de solucionar eventuales necesidades. Básicamente, existen dos tipos: los cargos permanentes y los cargos ocasionales.

Es conveniente que todos estos cargos sean rotativos para darle a todos los jóvenes la oportunidad de aprender y compartir responsabilidades.

Cargos Permanentes

Se entiende por cargos permanentes al desempeño de aquellas funciones que normalmente se cumplen en un período de tiempo relativamente largo (seis meses, un año).

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

Entre ellos están:

* **Guía de Patrulla**

Como todo grupo humano, la patrulla también tiene necesidad de un líder o Guía de Patrulla, que será elegido entre ellos mismos de acuerdo con ciertas características tales como: responsabilidad, comprensión, iniciativa, organización, creatividad, alegría, autenticidad, etc. También deberá tener claro el sentido de la lealtad y poder reconocer sus posibilidades y limitaciones. Además, debe destacarse por sus valores espirituales, intelectuales y sociales. Es responsabilidad del equipo de dirigentes completar la formación del muchacho escogido como Guía de Patrulla.

El Guía de Patrulla desarrolla un papel de enlace entre la patrulla y el equipo de dirigentes y presenta las inquietudes de su patrulla frente a los diferentes organismos de la tropa. Además, organiza y conduce a su patrulla y a cada uno de sus integrantes, acompañándolos y orientándolos.

Este cargo dura sólo 1 año, pero puede ser reelegido por un periodo.

* **Subguía de Patrulla**

El Subguía de Patrulla es nombrado por el Guía de Patrulla y colabora en la conducción de la patrulla. Deberá formarse permanentemente para poder reemplazar al Guía de Patrulla cuando se requiera. No asume otro cargo, a menos que sea necesario. El Subguía dura en sus funciones mientras cuente con la confianza del Guía de Patrulla.

Tanto el Guía como el Subguía de Patrulla deben ser capaces de preparar y dirigir actividades y reuniones atractivas y bien organizadas, por lo que es labor del equipo de dirigentes capacitarlos para estas funciones.

"El Jefe de Patrulla que ha tenido éxito con su patrulla, tiene todas las posibilidades de tener éxito en su vida cuando salga a conocer el mundo".

Baden Powell

* **Guardián del Tesoro**

MÉTODO EN LA TROPA
Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

Es el encargado y responsable de los bienes de la Patrulla, hace cobranzas, mantiene un libro de finanzas con los ingresos y gastos de la patrulla. Prepara y se encarga de las campañas financieras, para aportar recursos a la Patrulla. Se preocupa de que se realicen las compras e inversiones de manera adecuada.

* Guardián de los Secretos

Es el responsable de registrar las anécdotas y sucesos, en cierto modo la "historia" y los recuerdos que la patrulla atesora en un libro llamado Tally. También es el secretario de la patrulla; lleva un libro de actas con los acuerdos de los Consejos de Patrulla; mantiene la biblioteca, la correspondencia, el álbum fotográfico; avisa y recuerda las fechas de Consejo; guarda y cuida los recuerdos de patrulla. Además, se preocupa del diario mural y de la revista de patrulla si la hubiere.

* Guardián de la Naturaleza

Es el especialista de las técnicas de campismo, participa en la elección del lugar de campamento y diseña sus instalaciones. Se interesa especialmente por el conocimiento y conservación de la naturaleza. Impulsa el respeto por el mundo natural en su patrulla. Es el responsable de las actividades de conservación en su patrulla.

* Guardián de la Aventura

Es el scout creativo, el que siempre busca e inventa cosas nuevas y atractivas para presentar y enseñar a la patrulla. Además es el gran motivador de proyectos concretos como realizaciones de campamentos, salidas y excursiones; reuniones con fines distractivos en la ciudad (veladas, ver películas de aventura y naturaleza, prestar servicios a la comunidad, etc.)

* Guardián de la Leyenda

Es el encargado de la expresión y le interesa perfeccionarse en ello. Aporta

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

ideas para fogones, veladas, representaciones, etc. Se hace cargo, junto con los otros guardianes de la leyenda de la tropa, de organizar el programa de cantos, danzas y aplausos del fogón de la Unidad.

El equipo de dirigentes debe velar por el valor educativo de la expresión, evitando actitudes grotescas, groseras, poco masculinas o violentas.

* Guardián de la Salud

Es el especialista en primeros auxilios y nutrición. Es el encargado de la mantención del botiquín, y de confeccionar un menú equilibrado de acuerdo con las necesidades que exigen las diferentes actividades. Enseña a su patrulla lo elemental en su área. Por ejemplo: vendaje, curaciones, transporte de heridos, respiración artificial, etc.

Es importante recordar que los cargos de guardianes, si bien son de responsabilidad individual, también deben ser un trabajo en conjunto con los demás integrantes de la patrulla. Debieran tener una duración de 6 meses, con el fin de permitir un cierto grado de especialización.

Cargos Ocasionales

Se les llama cargos ocasionales a aquellas funciones que normalmente surgen de las necesidades más cotidianas en la vida en campamento.

Como la realidad de cada campamento es diferente, los cargos ocasionales dependen de las particulares necesidades que se susciten, por ejemplo, cocinero, ayudante de cocina, aguatero, leñador, abastecedor, intendente, ambientador, etc. Pueden existir otros que aquí no se mencionan, pero siempre deben responder a las necesidades reales y prácticas que enfrenten y que un muchacho pueda llevar a cabo.

Es importante que los cargos ocasionales se rotan día a día, **procurando que el Guía y Subguía también puedan asumirlos.**

Los bienes de Patrulla

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

Son las pertenencias de la patrulla, que se han reunido a través del tiempo, ya sea por donación o por adquisición. Son un importante factor de unidad, pues cada uno colabora con lo suyo para el servicio de todos.

Las mencionamos en forma especial, ya que contribuyen a la formación de un sentido de identidad con la patrulla, ayudan a la vida en comunidad y al sentimiento de compartir las pertenencias personales con sus compañeros de patrulla, por el bien del grupo.

Es importante la forma en que la patrulla obtiene estos bienes. Algunas alternativas para adquirir sus bienes son el ahorro, el reciclaje y la propia elaboración.

Entre los bienes se cuentan: la carpa, las herramientas, otros materiales, el botiquín, los muebles, los libros, y demás accesorios.

LA TROPA

Es la forma en que se agrupa la Unidad y el estilo de organización que la caracteriza. La estructura de que adopta la tropa permite facilitar y organizar el trabajo de la Unidad, ofrecer a sus integrantes la posibilidad de ejercitar la democracia y vivir la experiencia del encuentro con los demás en armonía e igualdad de condiciones, y contribuir al crecimiento del pequeño grupo en su totalidad.

La Tropa es una Unidad que reúne a varios pequeños grupos denominados "patrullas". Las patrullas tienen una organización interna autónoma para funcionar, pero responde finalmente a las decisiones de organismos centrales, como la Corte de Honor y el Consejo de Tropa. El esquema de una tropa permite un desarrollo adecuado de las actividades de programa, bajo la orientación de un equipo de adultos.

La Tropa acoge a jóvenes entre 11 y 15 años de edad. Puede funcionar con un mínimo de dos patrullas y un máximo de cuatro, de manera que el número de sus integrantes no sea inferior a doce ni exceda de treinta y dos jóvenes.

La vida de la tropa debe estructurarse de tal modo que las actividades puedan llevar a los scouts a responsabilizarse de la pequeña sociedad que forman y desarrollen al mismo tiempo su personalidad. Las actividades en la tropa deben siempre tener un enfoque educativo.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

Sin olvidar la importancia de la vida en patrulla, es necesario recordar que somos parte de una familia, por lo tanto también debemos dedicarle tiempo a la vida de comunidad en la tropa.

En estas actividades, se da la oportunidad a los muchachos de desenvolverse en sociedad, donde participan con otros jóvenes con inquietudes y capacidades diferentes.

La tropa debe reunirse periódicamente. Se recomienda que como mínimo realice actividades cada 15 días, pero esto depende de la evolución, necesidades y características de cada tropa.

Esquema de una Tropa



ORGANISMOS DE PARTICIPACION JUVENIL

Existe una tendencia natural entre las personas a participar en la toma de decisiones y en la gestación de ideas. Esta actitud es una forma más de lograr una identidad propia, y es además otra forma de poner en práctica algunos valores que forman parte del estilo de vida del Movimiento. Nos referimos a los momentos en que el muchacho participa de manera constructiva en la toma de decisiones, en la reflexión, en la evaluación, y en los diversos momentos que existen en la Unidad para esto.

La participación juvenil en la determinación de decisiones se lleva a cabo en la vida de Consejo. Esta se manifiesta en los organismos existentes en la Unidad, los que ofrecen a los scouts la oportunidad de:

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

- * diseñar y organizar eficientemente sus actividades;
- * participar en la conducción y gobierno de la patrulla o de la Unidad;
- * administrar sus bienes y recursos;
- * evaluar sus acciones; y
- * analizar y reflexionar sobre la Ley y la Promesa.

En la Tropa existen organismos que se refieren a la Unidad y otros a la Patrulla:

* Organismos de Unidad

- Corte de Honor Es el organismo de gobierno de la Unidad.
- Consejo de Tropa Es el organismo de planificación y operación.
- Alta Patrulla Es el organismo de capacitación de Guías y Subguías de Patrulla.

* Organismos de Patrulla

- Consejo de Patrulla Es el organismo de gobierno y planificación de la Patrulla.
- Consejo de la Tarde Es el organismo de evaluación y reflexión.

Estudiemos detalladamente cada uno de ellos.

CORTE DE HONOR

La Corte de Honor existe en la tropa como un organismo de revisión, evaluación y reflexión en torno a la vivencia de la Ley scout, en un marco de sinceridad y profundidad que los jóvenes asumen naturalmente. Es por lo tanto, el **máximo organismo de la tropa**.

Está integrada por todos los Guías y Subguías de Patrulla y por el equipo de dirigentes. Tienen derecho a voto sólo los jóvenes. La preside el **presidente de la Corte de Honor**, el cual es elegido anualmente de entre todos los miembros con derecho a voto, pudiendo ser reelecto. Votan en esta elección todos los Guías y Subguías de Patrulla.

Sus funciones son:

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

- a. velar por la vivencia de la Ley y de la Promesa;
- b. fijar las líneas y orientaciones del programa de la tropa para el año;
- c. evaluar el programa del año en base a las orientaciones fijadas;
- d. analizar el comportamiento de los integrantes de la Unidad, para así premiar, estimular o, en caso de acciones inadecuadas o contrarias a los valores de la Ley y la Promesa, orientar al scout para que mejore su comportamiento;
- e. tomar conocimiento de los nuevos promesados;
- f. oficializar los cambios de Guía de Patrulla;
- g. tomar conocimiento y ratificar la vigencia de las tradiciones de patrulla y de la Unidad.

Sus sesiones deben realizarse en un ambiente solemne y formativo, ya que los temas tratados son de máxima importancia en la adquisición de valores. En ausencia del Presidente de la Corte de Honor, dirige la sesión el Guía de Patrulla más antiguo. Puesto que el cargo de presidente de la Corte de Honor no es permanente ni inamovible, debe rotarse anualmente, pudiendo ser reelegido por un sólo período.

Los requisitos para que sesione la Corte de Honor:

- Haber sido avisada a todos sus integrantes con debida anticipación.
- Contar con la presencia de al menos la mitad más uno de sus integrantes con derecho a voto.
- Encontrarse presente el Responsable de Tropa o un Asistente autorizado por él.

En la Corte de Honor votan sólo los Guías y los Subguías de Patrulla, **tengan o no Promesa**. Los integrantes del equipo de dirigentes orientan, aportan información adicional y promueven la reflexión.

Se reúne ordinariamente cada tres meses, y extraordinariamente cada vez que sea necesario.

La primera sesión es para determinar las orientaciones generales del programa anual y para analizar el nivel de espíritu scout y desarrollo valórico con respecto a la Ley scout en que los scouts se encuentran. La segunda es para apreciar el desarrollo del espíritu scout a mediados de año y para evaluar la marcha de la Unidad hasta ese momento. En la tercera corresponde hacer la evaluación final, reconocer los logros merecidos y orientar aquellos comportamientos que presenten problemas. La cuarta es para dar las líneas generales del campamento de verano. Además, en estas cuatro

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

sesiones, se deben considerar todos los puntos mencionados en sus funciones.

Los acuerdos de la Corte de Honor quedan en acta, y comprometen a toda la tropa. El secretario será elegido de entre los Guías o Subguías de Patrulla que participan. Es deber de todos guardar reserva de las decisiones, hasta el momento en que el Presidente de la Corte de Honor o el Jefe de Tropa las dé a conocer a quien corresponda.

Características:

- La Corte de Honor se realiza en una sesión solemne, por lo que cada tropa deberá definir un procedimiento especial para comenzarla y terminarla, donde se incluya una reflexión y una oración.
- Se debe asistir con uniforme correcto y el lugar de la sesión debe estar ambientado con los símbolos característicos de nuestro Movimiento, como por ejemplo banderas, báculos de patrulla, etc.
- La Corte de Honor, a través de su Presidente, puede citar a cualquier integrante de la tropa cuando su presencia sea necesaria para aportar antecedentes a la situación que se va a tratar.
- La reunión de la Corte de Honor debiera realizarse en un horario y momento prudente; por ejemplo, no es conveniente realizarla a altas horas de la noche, ni que tenga una duración mayor a una hora.

Tras la elección de un sitio adecuado que permita un buen desarrollo de ésta, considerando por ejemplo la comodidad, resguardo y tranquilidad que los jóvenes requieren, se sugiere el siguiente procedimiento:

- Conviene reforzar el concepto de solemnidad desde el comienzo de la sesión. Por eso se sugiere que el Presidente de la Corte de Honor sea el primero en ubicarse, seguido de los Guías y Subguías de Patrulla, y finalmente por el equipo de dirigentes.

- Para dar inicio a la sesión, es conveniente llevar a los muchachos a una reflexión que los invite a analizar su trabajo y el de la Corte de Honor, a la luz de los ideales del Movimiento. Estas palabras serán planteadas por el presidente de la Corte o, en su defecto, por el dirigente de Unidad.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

- Existe una oración sugerida que puede ser utilizado por los jóvenes para dar un contenido espiritual a la sesión.
- Es bueno en esta etapa que el Presidente de la Corte de Honor invite a los Guías y Subguías de Patrulla a opinar en forma sincera y constructiva, buscando que todos expresen opinión.
- Al terminar la sesión es conveniente que el secretario resuma los acuerdos tomados durante la reunión y se fije o recuerde la fecha de la próxima sesión.

A continuación entregamos la Oración de la Corte de Honor:

"Señor:
danos valor para cambiar lo que podemos cambiar;
serenidad para aceptar lo que no podemos cambiar;
y sobre todo sabiduría,
para distinguir lo uno de lo otro.
Así sea."

CONSEJO DE TROPA

Para dar respuesta a los aspectos de funcionamiento de la Unidad, existe un organismo llamado Consejo de Tropa, que asume las funciones de evaluar, planificar, administrar y coordinar la vida de la tropa.

El Consejo de Tropa lo conforman los Guías y Subguías de Patrulla y el equipo de dirigentes de tropa.

El Consejo de Tropa es dirigido por el Responsable de Unidad.

Sus funciones son:

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

- a. evaluar la marcha de la tropa y de las patrullas;
- b. informarse de la progresión de cada scout;
- c. planificar las actividades para la tropa, según las orientaciones de la Corte de Honor, privilegiando las actividades de patrulla por sobre las de Unidad;
- d. determinar la fecha y el lugar para las ceremonias de Promesa de aquellos scouts que hayan expresado su deseo de compromiso;
- e. administrar los recursos y los bienes de la tropa;
- f. coordinar las actividades y la convivencia entre las patrullas;
- g. en campamentos, evaluar las actividades del día.

Las decisiones de este Consejo son adoptadas por la mayoría de sus integrantes. Debe sesionar una vez al mes como mínimo.

ALTA PATRULLA

Dando respuesta a las necesidades de capacitación de los jóvenes, existe en la tropa el organismo llamado Alta Patrulla, el que está compuesto por todos los Guías y Subguías de Patrulla.

La dirige el Guía de la Alta Patrulla o **Guía de Guías**, quien es elegido de entre los Guías y Subguías de Patrulla por el resto de los integrantes, y mantiene el cargo por el período de un año. Generalmente el cargo recae sobre el Guía más antiguo, quien más conoce de aspectos relacionados con el funcionamiento de las patrullas, de vida en naturaleza, del sistema de progresión, etc.

El equipo de dirigentes entrega orientaciones y capacita a los integrantes de la Alta Patrulla, evitando a toda costa asumir la función de "guía de patrulla". Los dirigentes estimulan a los jóvenes en el perfeccionamiento y desarrollo constante y progresivo de habilidades, destrezas, conocimientos y técnicas necesarias, para que puedan traspasarlas posteriormente a los integrantes de sus respectivas patrullas, guiándolas en buena forma y facilitando su conducción.

Normalmente debiera reunirse cada quince días como mínimo, en horarios diferentes a los de las reuniones de Tropa.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

CONSEJO DE PATRULLA

Este organismo responde a las necesidades de evaluación, proyección, y toma de decisiones al interior de la patrulla.

Es dirigido por el Guía de Patrulla y sus acuerdos comprometen a todos los integrantes de la patrulla. Participan y opinan todos sus integrantes y deciden todos, sin importar cuánto tiempo lleven en la patrulla.

Entre sus funciones se encuentran las siguientes:

- a. planificar, tomar decisiones, proyectar y evaluar las actividades de la patrulla;
- b. acordar proposiciones para presentar a la Corte de Honor y al Consejo de Unidad;
- c. determinar los cargos permanentes y de acción en la patrulla;
- d. decidir la utilización de los fondos y bienes de la patrulla;
- e. conocer y comentar sobre la progresión de los integrantes de patrulla.

Normalmente debiera sesionar cada quince días, y los acuerdos en él tomados sólo pueden ser revocados por el mismo Consejo.

CONSEJO DE LA TARDE

La finalidad del Consejo de la Tarde es reflexionar en conjunto aspectos, comportamientos y vivencia de la Ley y Promesa, en un ámbito de apertura y fraternidad.

En la ciudad o en el lugar habitual de reuniones es conveniente que se realice por lo menos una vez cada quince días, y en campamento se efectúa al finalizar cada día.

En este Consejo se reflexiona en torno a la Ley y la Promesa. También se evalúa el grado de compromiso y el nivel de desarrollo del espíritu personal y de patrulla. Modera el Guía de Patrulla.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

Sus funciones son:

- a. velar por el cumplimiento de la Ley y la Promesa por parte de los integrantes de la patrulla;
- b. analizar, con una actitud positiva, la vida y el trabajo en común de la patrulla;
- c. evaluar los logros y los fracasos de la patrulla y de cada uno de sus integrantes, en particular, frente a las actividades del día y la vivencia de la Ley; y
- d. superar las diferencias personales que se produzcan al interior de la patrulla.

EL EQUIPO DE DIRIGENTES DE UNIDAD

Es un equipo de hombres adultos cuya primera función es educar. Para ello, deben perfeccionarse constantemente y formarse a través de los cursos de nuestra Asociación y los que imparten otras instituciones.

Sin lugar a dudas son el eje fundamental en la materialización de nuestra propuesta y es por eso que el equipo de dirigentes debe, por sobre todas las cosas, intentar ser el reflejo valórico de los que aspiramos. Además, deben contar con una profunda vocación por la enseñanza, deben poseer un carisma especial y un dinamismo acorde a las actividades que desarrollan los muchachos.

El equipo está formado por el Jefe de Tropa, quien es el Responsable de Unidad, y tres Asistentes. Todos ellos son dirigentes de la Tropa.

Este equipo es el encargado de programar, prever, organizar, realizar y evaluar actividades a partir de las inquietudes y necesidades de los niños, propuestas en el Consejo de Tropa y a proposición de las patrullas.

También es responsable de mantenerse en contacto con los padres y apoderados de los niños y con la institución patrocinante. Además, le corresponde participar activamente en el Consejo de Grupo.

El Equipo de Unidad debe ser capaz de distribuir las tareas entre sus integrantes, de manera que cada uno asuma funciones y responsabilidades.

"El dirigente con éxito nunca maneja, conduce".

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

"En este proceso, el educador adulto, manteniéndose como tal, se incorpora alegremente a la vida juvenil, dando testimonio de los valores que el Movimiento propone y ayudando a descubrir y revelar, nunca ejerciendo control. Este estilo de presencia facilita el diálogo y la cooperación entre generaciones.

Así, la autoridad adulta existe como un servicio para la libertad de los jóvenes."
Proyecto Educativo, AGSCH

Entre sus funciones figuran:

- Fomentar en los scouts el desarrollo de valores y actitudes que respondan a sus necesidades y a la situación sociocultural y económica de su medio y del país.
- Fomentar el desarrollo de la autenticidad, libertad, creatividad y una actitud crítica y reflexiva.
- Contribuir a la formación de un joven consciente de la necesidad de preservar el mundo natural y todas sus formas de vida.

El Responsable de Unidad debe tener la vocación necesaria para llevar a cabo su labor educativa. Debe ser una persona adulta, de a lo menos 21 años de edad, poseedora del Nivel Medio en la Rama y que se caracteriza porque:

- * Da testimonio en su vida personal y social de los valores que el Movimiento propone.
- * Ha logrado identificarse como una persona sana, psicológicamente equilibrada y afectivamente madura.
- * Mantiene una situación familiar clara y estable.
- * Ha resuelto apropiadamente su situación vocacional, profesional y laboral.
- * Se identifica con los intereses de la juventud.
- * Es capaz de trabajar y establecer relaciones asertivas con otros adultos.
- * Conoce la metodología de la Rama Scout, se perfecciona y se actualiza permanentemente.
- * Tiene condiciones personales para orientar a la juventud y animar las actividades.
- * Conoce las técnicas del trabajo en equipo y ejerce una autoridad democrática.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Sistema de Equipos

- * Dispone de tiempo suficiente para las exigencias del cargo.

Los Asistentes de Unidad son adultos, de a lo menos 18 años de edad, poseedores del Nivel Básico de Formación, que colaboran con el Responsable de Unidad en la totalidad de las tareas y que cumplen con las siguientes características:

- * Da testimonio en su vida personal y social de los valores que el Movimiento propone.
- * Ha logrado identificarse como una persona sana, psicológicamente equilibrada y afectivamente madura para su edad.
- * Mantiene una situación familiar clara y estable.
- * Se identifica con los intereses de los jóvenes.
- * Comienza a formarse en la metodología de la Rama Scout y tiene el deseo de perfeccionarse y actualizarse permanentemente.
- * Tiene condiciones personales para orientar a los jóvenes y animar las actividades.
- * Sabe ejercer una autoridad democrática.
- * Dispone de tiempo suficiente para las exigencias del cargo.
- * Mantiene una actividad laboral o de estudios permanente, fuera de su participación en el Movimiento.

El equipo de dirigentes se reúne por lo menos una vez cada quince días. En estas reuniones, se debe llevar las tareas de administración de la Unidad, la evaluación de la progresión de los jóvenes, la planificación de las actividades de Tropa, la supervisión de las actividades de patrulla y la evaluación de las tareas propias del equipo de dirigentes.

MARCO SIMBÓLICO

El Marco Simbólico se entiende como el contexto en que se desarrolla la vida de la Unidad. Es el vocabulario, símbolos y elementos propios para el desarrollo de sus actividades.

El Marco Simbólico lo constituyen todos aquellos elementos que permiten reforzar nuestra respuesta educativa, de manera que podamos desarrollar un programa realmente atractivo y estimulante.

De esta manera se facilita el sentido universal y de pertenencia al Movimiento. Sin embargo, la existencia de los elementos del Marco Simbólico sólo se justifica en la medida en que éstos contribuyan a nuestra labor educativa y tengan sentido para quienes los utilizan.

En la Rama Scout, el énfasis o elemento motivador es la aventura, el desafío y el descubrimiento, por ser características propias de la edad que viven los scouts. Es tarea del equipo de dirigentes permitir que los jóvenes vivan esta aventura, afronten sus desafíos y descubran nuevas cosas cada día.

El Marco Simbólico de la Rama Scout esta compuesto por los siguientes elementos:

a. LEMA DE LA RAMA

"Siempre listo"

Es decir, siempre preparado y dispuesto para servir mejor. Es una actitud permanente y activa en la vida del muchacho que, desarrollándose como un hábito, ayuda en la formación valórica del joven.

b. ORACION DE LA RAMA

Señor,
enséñame a ser generoso,
a servirte como lo mereces,
a dar sin medida,

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

a combatir sin miedo a que me hieran,
a trabajar sin descanso
y a no buscar otra recompensa
que la de saber que hago tu voluntad.
Así sea.

Esta oración encierra un contenido universal y, por lo tanto, no es excluyente de ninguna religión, ni credo. Es el reflejo de esencia espiritual que nuestro movimiento busca.

c. SIMBOLOS, SIGNOS Y GESTOS

De la Rama Scout

*** Flor de Lis**

Es el símbolo mundial de los scouts. Se usaba antiguamente en los mapas para señalar el norte. Se escogió como insignia mundial del Movimiento para recordarle a los scouts que deben ser fieles y confiables como una brújula, mantener su ideal y mostrar a otros el camino. Sus tres hojas simbolizan los desafíos para una vida mejor: la relación con Dios; la relación consigo mismo; y la relación con los demás. Las dos estrellas simbolizan la Promesa y la Ley. El círculo que rodea la flor de lis es una cuerda que termina en un nudo llano, representando la unidad y la hermandad de nuestro Movimiento en todo el mundo.

*** Saludo scout**

Se hace levantando la mano derecha a la altura del hombro, con la palma vuelta hacia el frente, el pulgar sobre el meñique (simbolizando que el más fuerte protege al más débil) y los otros tres dedos extendidos señalando hacia arriba, para simbolizar los tres principios del Movimiento.

El saludo lo puede hacer cualquier scout dentro de la tropa. No se requiere antigüedad ni haber hecho la Promesa para utilizarlo, porque es un signo de identificación entre los integrantes de la Unidad, la Rama y el Movimiento.

El saludo se utiliza en las ceremonias o momentos solemnes de la tropa, por ejemplo,

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

al izar las banderas.

* **Apretón de mano izquierda**

Baden Powell instituyó el saludo con la mano izquierda, como una manera de reconocerse entre miembros del Movimiento. Su origen, según le relataron al Fundador en Africa Occidental, está lleno de simbolismo. Cuentan que dos tribus hostiles decidieron hacer la paz. Como muestra concreta de ello, arrojaron al suelo sus escudos, que llevaban en la mano izquierda, e indefensos, en señal de confianza y amistad, se acercaron para saludarse con la mano izquierda extendida.

* **Color**

El color de la Rama Scout es el verde. Simboliza la naturaleza y el aire libre, ambientes ideales para el desarrollo de la vida de los Scouts.

* **Bandera**

La Bandera de la Rama Scout consiste en un rectángulo de género de color verde, en una proporción de 2 es a 3. En el centro se ubica la flor de lis que representa a la Rama, en color blanco, con la cuerda que la rodea del mismo color, que termina en un nudo llano. Se utiliza en ceremonias, campamentos y en las actividades que se considere apropiado.

* **Himno**

"Avanzan las Patrullas"

I Avanzan las Patrullas,
 a lo lejos, adelante.
 Avanzan las Patrullas
 al toque del tambor. !Adelante;

Coro:

Juntos escalemos la montaña altiva,

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

**juntos escalemos el picacho azul.
Sólo los halcones sobre nuestras frentes
giran majestuosos sobre el cielo azul.**

II Con el morral al hombro,
a lo lejos, adelante.
Con el morral al hombro
la Tropa ya partió. ¡Adelante!

III Las carpas se divisan,
a lo lejos, adelante.
Las carpas se divisan
bruñidas por el sol. ¡Adelante!

IV Descubre el campamento,
a lo lejos, adelante.
Descubre el campamento
el humo del fogón. ¡Adelante!

Fue elegido como himno oficial de la Rama porque es una de las canciones más tradicionales y de mayor difusión entre los scouts del país.

De la Unidad

*** Nombre**

Debe tener un sentido y significado educativo. En caso de escoger un personaje, no debe llevar el nombre de una persona viva, ya que ésta en cualquier momento puede transformarse en un antimodelo para los muchachos.

*** Bandera**

Su diseño queda a criterio y gusto de cada tropa. Sin embargo, si alguna tropa deseara utilizar la bandera de la Rama como bandera de la Unidad, bastará con agregar al diseño original el nombre de la tropa en el extremo superior derecho. Esto último se sugiere para mantener el equilibrio estético del diseño.

*** Grito**

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

El sentido de pertenencia, de identificación e integración de los scouts con su tropa se manifiesta ante los demás con el grito de la Unidad. Debe ser creado por los niños y reforzar un valor presente en la Ley o en el lema de la Rama.

Se utiliza para hacer sentir la presencia de la tropa, ya sea en ceremonias u otros momentos.

Se sugiere que los gritos sean cortos, con una modulación clara y en un tono que no dañe ni afecte las cuerdas vocales de los miembros de la tropa.

* **Local**

El local de la tropa está formado principalmente por los diferentes Rincones de Patrulla, más un espacio que permita reunirse a toda la tropa en pleno.

De la Patrulla

* **Grito**

Es la manera en que las patrullas expresan su lema y manifiestan en forma audible su presencia. El Grito de Patrulla representa el sentido de pertenencia, de identificación y de integración de los scouts con su patrulla. Debe ser creado por los niños y puede reforzar un valor presente en la Ley o en el lema de la Patrulla, o una cualidad positiva del animal que los representa.

Se sugiere que los gritos sean cortos, con una modulación clara y en un tono que no dañe ni afecte las cuerdas vocales de los miembros de la Patrulla.

* **Tally**

Es el cuaderno donde la patrulla anota todas sus experiencias, para que sus futuras generaciones puedan aprender de los errores y aciertos vividos por integrantes anteriores. En él se registran los sucesos más importantes de la patrulla, por ejemplo, la fecha de la Promesa de sus integrantes, la elección del Guía de Patrulla, los campamentos, las anécdotas, etc. Es muy importante que todos los integrantes de la patrulla puedan escribir y leer en el Tally.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

* **Escudo**

Antiguamente el escudo correspondía a un arma defensiva que se llevaba en el brazo izquierdo, para cubrirse y resguardarse de las ofensivas. Las patrullas pueden contar con un escudo de armas, consistente en una superficie en que se pintan las figuras representativas de la patrulla, por ejemplo, la silueta del animal símbolo. Se puede dibujar en el baúl, en un trozo de madera, en un cuadro, en la puerta del rincón de patrulla, etc.

* **Himno**

Es una canción creada por la patrulla que resalta valores de la Ley y las cualidades del animal que les sirve de tótem. Esta puede cantarse en momentos propios de la Patrulla, tales como ceremonias, después de alguna reflexión, etc.

* **Rincón**

Es el lugar donde se reúne la Patrulla. No es necesariamente un local, sino más bien el espacio propio de la Patrulla, donde se reúnen, donde desarrollan sus actividades, y al que debe dársele una ambientación especial.

* **Tótem**

Es el animal o ave que la Patrulla ha elegido como nombre. Se recomienda que éste habite en nuestro país. El conocer su manera de vivir y sus cualidades, así como el compartir su nombre, da un sentido de pertenencia de los muchachos a la patrulla.

* **Banderín**

Es un trozo de género donde se representa la silueta del tótem de patrulla y el nombre respectivo, el que se coloca en el báculo. Tiene generalmente un diseño triangular en que se utilizan los colores de la patrulla.

* **Báculo**

Es un palo de coligue u otra madera delgada, de aproximadamente 170 cm, tallado o adornado con cuerdas u otros elementos (ojalá se pueda evitar el uso de pieles naturales), el que lleva en su extremo superior el banderín de patrulla. Debe existir un

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

solo báculo por patrulla y no debe presentar peligro alguno para las personas. Esto implica que en lo posible no debe tener punta metálica, cuernos, huesos, estrellas metálicas, etc.

Colores de Patrulla

	Tótem	1º color	2º color
1.	Abeja	Naranja	Café claro
2.	Aguilucho	Rojo	Azul
3.	Albacora	Celeste	Blanco
4.	Albatros	Blanco	Rojo
5.	Alcatraz	Blanco	Azul
6.	Alce	Blanco	Gris
7.	Alondra	Celeste	Rosado
8.	Alpaca	Café claro	Rosado
9.	Antílope	Azul marino	Blanco
10.	Araña	Negro	Morado
11.	Ardilla	Gris	Rojo
12.	Armadillo	Café claro	Azul
13.	Armiño	Blanco	Celeste
14.	Avestruz	Gris	Amarillo
15.	Ballena	Café oscuro	Azul
16.	Bandurria	Café claro	Blanco
17.	Barracuda	Verde claro	Rosado
18.	Bisonte	Negro	Verde claro
19.	Búfalo	Rojo	Blanco
20.	Búho	Azul	Verde claro
21.	Buitre	Blanco	Café oscuro
22.	Bulldog	Azul	Café claro
23.	Caballo	Azul	Verde oscuro
24.	Caimán	Verde oscuro	Café oscuro
25.	Camello	Lila	Azul
26.	Canguro	Rojo	Gris
27.	Castor	Azul	Amarillo
28.	Cebra	Verde claro	Café claro
29.	Ciervo	Lila	Negro
30.	Cigüeña	Azul	Blanco
31.	Cisne	Gris	Morado
32.	Coatí	Negro	Café oscuro
33.	Cobra	Naranja	Negro

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

34.	Cocodrilo	Verde oscuro	Rosado
35.	Codorniz	Blanco	Azul marino
36.	Coipo	Café claro	Verde oscuro
37.	Colibrí	Amarillo	Verde claro
38.	Conejo	Morado	Rosado
39.	Cormorán	Negro	Verde oscuro
40.	Coyote	Gris	Naranja
41.	Cuervo	Negro	Amarillo
42.	Cururo	Naranja	Azul
43.	Chacal	Gris	Negro
44.	Chinchilla	Naranja	Café oscuro
45.	Choroy	Verde claro	Celeste
46.	Chuncho	Café claro	Blanco
47.	Chungungo	Azul	Naranja
48.	Delfín	Azul	Celeste
49.	Elefante	Morado	Blanco
50.	Escorpión	Rojo	Azul marino
51.	Faisán	Café claro	Amarillo
52.	Flamenco	Blanco	Rosado
53.	Foca	Negro	Rosado
54.	Gacela	Rosado	Amarillo
55.	Gallo	Rojo	Café oscuro
56.	Gamo	Amarillo	Café oscuro
57.	Gamuza	Amarillo	Café claro
58.	Garza	Verde claro	Gris
59.	Gato	Gris	Café claro
60.	Gato Montés	Amarillo	Gris
61.	Gavilán	Rosado	Morado
62.	Gaviota	Azul	Lila
63.	Gorila	Negro	Naranja
64.	Guepardo	Naranja	Azul marino
65.	Halcón Peregrino	Café claro	Lila
66.	Hiena	Amarillo	Blanco
67.	Hipopótamo	Rosado	Negro
68.	Hormiga	Café oscuro	Negro
69.	Huemul	Verde oscuro	Blanco
70.	Impala	Celeste	Negro
71.	Jabalí	Gris	Rosado

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

72.	Jaguar	Verde oscuro	Amarillo
73.	Jilguero	Gris	Azul
74.	Jirafa	Morado	Naranja
75.	Koala	Café oscuro	Gris
76.	Lechuza	Azul	Morado
77.	León	Amarillo	Rojo
78.	Leopardo	Verde claro	Naranja
79.	Lince	Naranja	Verde oscuro
80.	Llama	Lila	Café claro
81.	Lobo	Amarillo	Negro
82.	Lobo Marino	Amarillo	Azul
83.	Loica	Negro	Rojo
84.	Manatí	Lila	Rosado
85.	Mangosta	Café claro	Naranja
86.	Mantarraya	Verde claro	Lila
87.	Mapache	Negro	Café claro
88.	Martín Pescador	Celeste	Rojo
89.	Mirlo	Morado	Celeste
90.	Morsa	Blanco	Verde oscuro
91.	Murciélago	Azul	Negro
92.	Nutria	Café oscuro	Blanco
93.	Ñandú	Verde oscuro	Rojo
94.	Orangután	Negro	Lila
95.	Orca	Negro	Blanco
96.	Ocre	Negro	Azul
97.	Oso	Café claro	Negro
98.	Pájaro Carpintero	Verde oscuro	Lila
99.	Paloma	Gris	Blanco
100.	Panda	Blanco	Verde claro
101.	Pantera	Rojo	Verde claro
102.	Pato	Café oscuro	Amarillo
103.	Pavo Real	Verde claro	Azul
104.	Pelícano	Gris	Lila
105.	Perdiz	Café oscuro	Café claro
106.	Perro	Café claro	Gris
107.	Petrel	Azul marino	Gris
108.	Pez Espada	Verde oscuro	Negro
109.	Pez Martillo	Verde claro	Azul marino

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

110.	Pez Sierra	Lila	Verde oscuro
111.	Pez Volador	Amarillo	Lila
112.	Pingüino	Blanco	Naranja
113.	Potro	Azul	Rojo
114.	Pudú	Lila	Azul marino
115.	Pulpo	Verde claro	Amarillo
116.	Puma	Negro	Celeste
117.	Queltehue	Rojo	Celeste
118.	Quique	Café claro	Café oscuro
119.	Quirquincho	Lila	Morado
120.	Rana	Verde claro	Blanco
121.	Reno	Rojo	Café claro
122.	Rinoceronte	Azul marino	Naranja
123.	Salmón	Amarillo	Naranja
124.	Sapo	Verde oscuro	Gris
125.	Skúa	Azul marino	Verde oscuro
126.	Tejón	Morado	Verde claro
127.	Tiburón	Negro	Azul marino
128.	Tigre	Lila	Blanco
129.	Tiuque	Gris	Verde claro
130.	Torcaza	Rojo	Amarillo
131.	Tordo	Negro	Gris
132.	Toro	Rojo	Negro
133.	Tortuga	Azul	Rosado
134.	Traro	Naranja	Gris
135.	Tricahue	Naranja	Morado
136.	Tunina	Celeste	Azul marino
137.	Venado	Lila	Gris
138.	Víbora de Cascabel	Rosado	Blanco
139.	Vicuña	Lila	Amarillo
140.	Vizcacha	Café oscuro	Verde claro
141.	Zorro	Amarillo	Verde oscuro
142.	Zuricata	Café claro	Rojo
143.	Zurita	Blanco	Café claro

Los colores de patrulla señalados corresponden a la clasificación establecida en conjunto por las Comisiones Nacionales de las Ramas Guía y Scout. Debido a esta

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

razón, aparecen nombres de animales que no parecen aconsejables para patrullas de scouts.

En caso que en alguna Tropa existan Patrullas con los nombres de las aves representativas de las Etapas de Progresión (Cernícalo, Halcón, Aguila o Cóndor) éstas se pueden mantener. En caso contrario, si no existen, se sugiere que no se funden patrullas con estos nombres para evitar confusiones y para darle mayor fuerza al significado de las etapas. Es por esta razón que no se señalan colores para estas aves.

Por razones de índole educativa, no corresponde colocar a las patrullas nombres de tiras cómicas, conjuntos musicales, personajes de la televisión u otros.

d. MODELO DE FE DE LA RAMA SCOUT

La vida de San Jorge

La vida de San Jorge se popularizó en Europa durante la Edad Media, en la forma en que la presentó el Beato Jacobo de Vorágine en la "Leyenda Aurea". William Caxton tradujo dicha obra al inglés y la publicó.

Algunos informes indican que san Jorge nació en la región de Capadocia, en territorio que actualmente ocupa Turquía, alrededor del año 270.

No obstante, Jorge existió realmente. Hay relatos antiguos de su vida y martirio escritos en varios idiomas del Oriente Medio.

San Jorge, fue hijo único de un jefe de Palestina y, al igual que su padre, era cristiano. Después de un arduo entrenamiento atlético, Jorge ingresó en el ejército local y demostró ser un soldado audaz y hábil.

Cuando Dioclesiano promulgó su primer edicto en contra de los cristianos, iniciando su persecución y condenándolos a atroces tormentos para exterminarlos, san Jorge se opuso firmemente a las órdenes del Emperador, y se dedicó a alentar a los que dudaban de la fe.

Un relato de su martirio del siglo VI, atribuido a Teodoto, obispo de Ancyra (hoy

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

Ankara, Turquía), cuenta que viendo el peligro que representaba por su firmeza en la fe cristiana, Daciano lo mandó arrestar. Daciano era el representante del Emperador en Lydda y trató de convencer a san Jorge de que renunciara a su fe.

Como no lo logró, ordenó que lo torturasen de formas horribles. Después de muchos castigos, Daciano no había logrado su propósito y viendo que le sería imposible convencer a san Jorge, le informó que sería ejecutado.

Durante su encierro, san Jorge obró varios milagros y convirtió al cristianismo a un mago enviado para matarlo y a la esposa del gobernador romano.

San Jorge era valiente y su fe muy grande; antes de renunciar al cristianismo prefirió morir. Según relatos de Teodoto, el santo fue decapitado alrededor del año 303, es decir a los 33 años de edad.

El ejemplo de san Jorge como símbolo de valentía y de sacrificio por un ideal, llevó a desarrollar una leyenda en torno a su persona. Se construyeron iglesias dedicadas a san Jorge por toda Europa y Oriente Medio. Su culto arraigó en Inglaterra cuando los cruzados comenzaron a volver de la guerra santa contra los mahometanos.

San Jorge y el dragón

En occidente, a lo largo de la historia del arte y la mitología, ha prevalecido la idea del dragón como encarnación del espíritu del mal. Así, en el santoral cristiano aparecen como vencedores del maléfico mito san Miguel y san Jorge.

Quizás el episodio más conocido de la vida de san Jorge es su combate con el dragón, el que se supone fue agregado alrededor del año 1.000.

Cuenta la leyenda que un día en que san Jorge cabalgaba, llegó a una ciudad llamada Selem o Silene (Beirut), cerca de la cual había un pantano. Allí habitaba un dragón que asolaba toda la región. La población entera se había reunido armada para matarle, pero el monstruo ponía en fuga a todos, destruyendo cuanto había a su alcance con el calor de su aliento.

Para evitar que atacase la ciudad, le arrojaban todos los días dos corderos; pero cuando se agotaron los animales, hubo que sustituirlos con seres humanos. Las víctimas se escogían por sorteo.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

Cuando san Jorge llegó a la ciudad, la elección había recaído sobre Cleolinda, la hija del rey, quien era llevada hacia el dragón. San Jorge prometió ayudarla en nombre de Jesús y, haciendo la señal de la cruz, arremetió contra la fiera y la atravesó con su lanza (otros dicen que con su espada Ascabón), derribándola en tierra.

Enseguida pidió a la princesa su cinturón (otros dicen que se desabrochó su propio cinturón), y lo ató al cuello del dragón herido quien siguió a ambos hasta la ciudad dócilmente (otros dicen que lo arrastró muerto). El pueblo atemorizado se disponía a huir, pero san Jorge les dijo que no debían temer, que Dios lo había enviado para librarlos de aquel monstruo y que si creían en Jesucristo y se bautizaban, la bestia moriría. Todos aceptaron y el dragón murió.

Se dice que hubo unos veinte mil bautismos, sin contar las mujeres y los niños. El rey ofreció grandes riquezas a san Jorge, quien le pidió que las diera a los pobres. Antes de irse, el santo caballero le pidió al rey cuatro cosas:

- a. que cuidara y mantuviese la iglesia de Dios;
- b. que honrase a los sacerdotes;
- c. que participase sin falta de los servicios religiosos; y
- d. que siempre ayudase a los pobres.

Se debe considerar que en algunos relatos del martirio del santo, al gobernador romano se le llamaba "serpiente". De igual manera, otros escritores y pintores decidieron que al infame personaje sólo se le podía representar como un monstruo y los amanuenses que copiaban la historia de san Jorge agregaban leyendas y piadosas fábulas locales.

En esta leyenda, el dragón representa la maldad y todas las cosas negativas que hay en el mundo.

Culto a san Jorge

Mientras los cruzados poco a poco adoptaban el nombre de san Jorge como grito de batalla, los trovadores ambulantes cantaban baladas inspiradas en sus hazañas.

De esa manera san Jorge llegó a representar el ideal del Caballero Cristiano, pues era el caballero por excelencia, el guerrero perfecto y el intachable cristiano.

San Jorge trae el mensaje de la Palabra de Dios, y los Sacramentos, en especial el

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

Bautismo, por el cual se perdonan los pecados. Por eso es que les recomienda creer en Jesús y bautizarse para que "muera la bestia". Luego les recomienda seguir practicando la religión. Esta recomendación viene representada en los deseos que le pide al rey. La derrota del dragón luego de encomendarse a Jesucristo y de hacer la señal de la cruz, representa que cuando hay confianza ciega en Dios, nada se debe temer.

Los scouts y san Jorge

Los scouts bien pueden meditar en estos aspectos y tomar el ejemplo de san Jorge, quien en vida nunca renunció a su Ideal, y que derramó su sangre en defensa de la fe.

La actitud de coraje, al hacer frente a las dificultades y problemas, por grandes que fueran, con todas las fuerzas, y sólo motivado por el deseo de defender una causa justa, inspiró a Baden Powell para denominarlo Patrono de los scouts.

Si lo comparamos con lo que sucede en nuestros días, los caballeros de antaño eran los actuales Guías de patrulla, y los hombres de armas los scouts.

No olviden que la representación de san Jorge enfrentando a un dragón es simbólica, pues el dragón, como la serpiente, representan en la liturgia al demonio, a la herejía y al pecado, de modo que al representar a san Jorge matando a estos animales se quiere simbolizar la defensa de la fe y el triunfo del bien sobre el mal.

De "Escultismo para muchachos"

Caballería

La caballería, es decir, la Orden de los caballeros, nació en Inglaterra hace unos mil quinientos años, con el Rey Arturo.

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

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

"Quien quiera que arranque esta espada será el rey de Inglaterra".

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

A todos los principales "lords" se les dio la oportunidad de tratar de sacarla, pero ninguno pudo siquiera moverla.

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

Después reunió a un grupo de caballeros y solía sentarse con ellos alrededor de una gran mesa redonda, por lo que se les llamó los "caballeros de la mesa redonda".

San Jorge

Tenían por patrón a San Jorge, porque éste era el único santo a caballo. Es el santo patrón de la caballería y el santo patrón de Inglaterra.

También es el santo patrón universal de los Scouts, por tanto, todos ellos deben conocer su historia.

San Jorge nació en *Capadocia, en el año 270*. A los diecisiete años se alistó en la caballería, donde pronto se destacó por su valor.

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

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

San Jorge es el tipo que deben seguir los Scouts.

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

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

De esta manera exactamente es como los Scouts deben enfrentarse a las dificultades y a los peligros, sin tomar en consideración lo grande y terroríficos que puedan parecer, o lo mal equipados que se encuentren para hacerles frente.

Deberán arrostrarlos valientes y confiados, usando de todas sus fuerzas para vencerlos y las probabilidades son que saldrán victoriosos.

San Jorge se celebra el día 23 de abril. En ese día todo buen Scout se compromete especialmente a meditar acerca de la Promesa y de la ley Scout. recordad esto el próximo 23 de abril y enviad felicitaciones en ese día a vuestros hermanos Scouts alrededor del mundo.

Modelo de fe de los Scouts

San Jorge: patrono de Inglaterra, de Portugal, de Génova, de la Orden de la Jarretera, del honor caballeresco, de la hidalguía, de soldados y armeros, sanador de enfermedades y modelo de fe de los Scouts. ¿Qué hay en él de verdad y de ficción? A lo mejor no importa tanto saberlo. Lo importante es su espíritu que ha perdurado a través de los siglos.

San Jorge, "el triunfador", aparece entre los santos como el soldado que se revistió de la armadura de Dios para librar el combate contra las fuerzas del mal. Tenía su código de honor, su ley y promesa. Vivió su fe y dio testimonio de su fe con su muerte. este espíritu es lo que lo hace merecedor de ser patrono de los Scouts, "el capitán de nuestra gran aventura".

e. UNIFORME

La finalidad del uniforme es contribuir a la formación y al fortalecimiento del sentido de pertenencia en la unidad, entre los miembros del Grupo y entre los miembros del Movimiento en general, tanto a nivel nacional como internacional.

"La indumentaria Scout, por su uniforme, constituye un lazo más de hermandad entre los muchachos de todo el mundo."

Baden Powell

El uniforme de Scouts y dirigentes de Tropa corresponde al uniforme oficial que la Asociación de Guías y Scouts de Chile establece para la Rama Scout.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

Indumentaria

- * Camisa gris perla, con dos bolsillos tapados, con o sin cuello, manga larga o corta.
- * Pantalón azul, corto o largo.
- * Suéter o chaleco azul marino.
- * Pañolín de Grupo o de cargo.

Sobre el Pañolín o Pañoleta

El pañolín es un trozo de género triangular, generalmente con cintas de colores específicos para cada Grupo en sus orillas o lados más cortos, que lo identifica y diferencia de otros Grupos. El pañolín es uno de los elementos más característicos y representativos del uniforme scout, y por lo tanto es obligatorio su uso para todos los miembros de la Unidad.

El uso del Pañolín no depende de la realización de la Promesa. Es simplemente un símbolo que permite distinguir el Grupo al que pertenece un muchacho.

Existen también los pañolines de juego, pero estos sólo son utilizados para diferenciar las Patrullas en determinados juegos o actividades. **No constituyen parte del uniforme de los scouts.**

Insignias comunes para scouts y dirigentes

- * Insignia Institucional: se ubica en el centro del bolsillo izquierdo de la camisa.
- * Insignia "Guías y Scouts de Chile": se porta sobre el bolsillo de la camisa.
- * Insignia de Registro anual: se ubica sobre el bolsillo izquierdo de la camisa.
- * Insignia de distrito: se coloca en la manga derecha de la camisa, a 2 cm bajo la costura del hombro.
- * Insignia de Grupo: se ubica en la manga derecha, a un cm bajo la insignia de Distrito.
- * Insignias de actividades distritales, zonales o nacionales: se colocan sobre el

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

bolsillo derecho de la camisa y sobre la insignia "Guías y Scouts de Chile". Esta se podrá usar un mes antes de la actividad y hasta dos meses después de realizada ésta.

Insignias y distintivos para scouts

- * Insignia de Progresión: se coloca a 2 cm bajo la costura del hombro izquierdo (y sólo una por vez).
- * Insignia de Promesa: es de género y se ubica al centro del bolsillo derecho de la camisa. Su diseño contiene la flor de lis, símbolo mundial de los scouts.
- * Insignias de Especialidad: se colocan a 2 cm bajo la insignia de Progresión. No se pueden portar más de tres insignias de Especialidad a la vez.
- * Cintas de Patrulla: distinguen a los scouts que pertenecen a una misma patrulla. Consiste en dos cintas de 10 cm de largo, una de cada color de la patrulla, dobladas y tomadas por una argolla o costura que permite colocarla en el hombro izquierdo de la camisa.
- * Insignia de Patrulla: si una patrulla lo desea, sus integrantes pueden confeccionarse una insignia de patrulla, la que se ubica a 1 cm bajo la insignia de Grupo.
- * Insignia Mundial de Conservación: se obtiene al realizar una actividad de conservación de la naturaleza y cuidado del medio ambiente. Se coloca a 1 cm bajo las insignias de especialidades.
- * Distintivos de cargo:
 - El Subguía de Patrulla lleva una cinta verde de 10 cm de largo por 1,5 cm de ancho, colocada verticalmente sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, al lado derecho de la insignia Institucional.
 - El Guía de Patrulla lleva dos cintas verdes de 10 cm de largo por 1,5 cm de ancho sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, en sentido vertical, una a cada lado de la insignia Institucional.
 - El Guía de Guías lleva tres cintas verdes de 10 cm de largo por 1,5 cm de ancho sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, una a cada lado y la

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

tercera al centro con la insignia Institucional sobrepuesta.

Sobre las Insignias de etapas de Progresión

Las insignias de Progresión son cuatro insignias que corresponden a las cuatro etapas de progresión (¹), es decir, **Cernícalo, Halcón, Aguila y Cóndor**.

Son cuadradas y de género. Su diseño representa a cada una de las aves que simboliza, sobre un fondo de color verde.

Estas insignias deben entregarse al scout al comenzar a vivir la etapa respectiva, ya que la insignia no constituye un premio a una etapa cumplida, sino que es un símbolo externo que indica el momento que el muchacho está viviendo. Cuando la última etapa haya sido completada, se podrá entregar un estímulo especial que testimonie el esfuerzo y el camino recorrido por el scout en la tropa.

Cada Scout debe usar sólo una insignia de progresión a la vez en su uniforme. Como ya se señaló, se ubica en la manga izquierda de la camisa, a dos cm bajo la costura del hombro, y la insignia de una nueva etapa reemplaza la de la etapa anterior.

Consideraciones generales

- * Los dirigentes de tropa **no pueden** llevar en su uniforme insignias o distintivos propias de los scouts.
- * La utilización correcta del uniforme es responsabilidad de los miembros activos y colaboradores a cargo de las actividades de los jóvenes. Por lo tanto, son ellos quienes deben **dar el ejemplo en su uso**.
- * Cualquier otro distintivo o elemento adicional en el uniforme no dispuesto en estas normas, no es reglamentario y **su uso no debe ser permitido** por los responsables de las actividades.

¹ *El concepto de etapa de Progresión y su aplicación se encuentra desarrollado en la Guía de Programa.*

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Marco Simbólico

Cabe señalar que existen chalecos, casacas, camisetas, polerones, parcas y gorros que se ofrecen en Camping Scout y que no han sido consideradas como parte del uniforme por razones de costo. Entendiendo que el adecuado uso del uniforme es obligatorio, estas prendas no lo son.

El resto de la información sobre el uniforme de nuestra Asociación puede consultarse en las Normas Complementarias relativas al tema, en la que se define con mayor precisión su composición y uso.

CEREMONIAL

Los progresos, vivencias y logros de un joven en el Movimiento son destacados a través de diversas acciones de reconocimiento, las que denominamos **CEREMONIAS**.

En las ceremonias se manifiesta el cariño y afecto de sus compañeros por el muchacho que celebra un paso importante de su vida, convirtiéndolo en el protagonista principal.

Al igual que en el Marco Simbólico, en el Ceremonial debemos enfatizar más el fondo (el objetivo y sentido final del acto) que la forma (puesta en escena, montaje).

Luego, el ceremonial está constituido por momentos de reconocimiento para un muchacho en particular, en que conmemoramos su crecimiento, sus pasos más importantes en su trayectoria scout: su ingreso; su compromiso; su progresión; y su retiro.

El ceremonial nos permite renovar el sentido del símbolo, refuerza la unidad del grupo y crea un ambiente propicio para reflexionar sobre los valores que se hacen presentes en la actividad de todos los días.

Tanto en el caso de la tropa como de la compañía, y debido a su operatividad, existen ceremonias particulares de estas Ramas, siendo ellas la investidura de Guías y Subguías.

En este capítulo incorporamos además otras acciones que representan celebración y festejo de la Unidad. En el caso de los scouts es el Fogón de tropa.

Antes de presentar en detalle cada una de las ceremonias de la tropa, es necesario recordar algunos criterios generales e importantes de considerar en la preparación o realización de cualquier ceremonia.

La composición de nuestras ceremonias incluye varios elementos: las **palabras** (exhortación, explicación, cantos, fórmulas, etc.); los **movimientos** (formación, entrega de objetos, cambio de lugar, etc.); y los **gestos** (saludos, aplausos, etc.). El

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

mayor o menor énfasis dado a cada uno, depende del carácter específico de la ceremonia.

En cada ceremonia existe una **parte esencial**, que se distingue de los elementos complementarios. Por ejemplo, en el paso a la tropa, lo esencial es el cambio físico de la manada a la tropa; por lo tanto, son complementarios la despedida, la bienvenida, etc.

Los agregados no deben relegar, por su duración, desarrollo o insistencia, lo esencial a un segundo plano. Los elementos complementarios deben más bien resaltar la importancia de la parte formal.

Entre los elementos que se pueden agregar o introducir en algunas ceremonias cabe mencionar el **gesto religioso** y la **oración**.

Según el carácter propio de cada religión, puede resultar muy fácil ampliar este aspecto; y sin duda será un factor poderoso, especialmente en aquellas ceremonias que suponen una óptima disposición espiritual.

No obstante lo anterior, debemos recordar que de por sí nuestros compromisos scouts, aunque encierran un profundo contenido espiritual, no son sagrados. Por lo tanto, hay que evitar darles un carácter sacral que no tienen.

De lo anterior se desprende que una ceremonia es un momento importantísimo en la vida del Grupo o de la Unidad. No debe ser un agregado al programa, un relleno del horario ni un trastorno en la vida de la tropa.

Si toda actividad es vida, la ceremonia viene a ser una respiración más profunda; y no una respiración más entre otras respiraciones.

* **Actividad orgánica**

Las promesas, los pasos de una Unidad a otra, tienen tanta importancia que llegan a influir en el ritmo de vida de una Unidad o del Grupo. El progresar de los muchachos será el ritmo de vida de la Tropa. Por lo tanto, no será el scout quien se prepare para fechas de ceremonia establecidas previamente, sino que la Unidad se adaptará a las necesidades del scout.

MÉTODO EN LA TROPA
Documento de Trabajo - Ceremonial

* Preparación previa

El Grupo, al igual que la Unidad, proporciona al muchacho un ambiente favorable, en el que paulatinamente se cristalizará su deseo de superación en una voluntad firme frente a una opción. Su misión no se limita a "presenciar" el momento solemne del compromiso. Con mucha anticipación, se habla de Promesa, de paso, de investidura; el tema se trata en todas las reuniones, está en la tabla de cada consejo, en el diario mural, en la mente de todos. Así, se reaviva el entusiasmo de todos en la búsqueda de un ideal común. Es inconcebible que una ceremonia de mucho contenido espiritual tome de sorpresa a la Unidad que la debe realizar.

Cualidades de una ceremonia Scout

Una ceremonia scout debe ser breve, significativa, impecable, dinámica, oportuna y natural.

* Breve

El dirigente no debe olvidar nunca que en la mayoría de los casos nuestras ceremonias son para niños. Por lo mismo, no deberían durar más de 15 ó 20 minutos.

Resulta imposible mantener a los niños inmóviles y parados por más tiempo. Por consiguiente:

- No se deben juntar en una misma ocasión una serie de ceremonias diferentes, bajo pretexto de ofrecer un panorama general de la vida scout.
- Tampoco procede repetir muchas veces la misma ceremonia en la misma ocasión. Por ejemplo, las Promesas en serie.
- No es conveniente recargar la ceremonia con varios discursos. Habla uno solo y brevemente. Normalmente le corresponde hacer uso de la palabra al dirigente que tenga la participación más directa en la ceremonia, por ejemplo, al Responsable de Unidad.
-

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

* Significativa

La finalidad de una ceremonia es hacer resaltar la importancia de un paso, de un logro, de un compromiso. La ceremonia es una manera de decir artísticamente algo que consideramos relevante: no es un juego de adivinanzas. De por sí el desarrollo de una ceremonia debe ser comprensible, transparente y que cada uno interprete sin esfuerzos. Cada palabra, cada gesto, cada movimiento, cada signo debe tener sentido y que todos los presentes lo capten.

Es conveniente que se explique previamente la ceremonia al principal participante, para que realice "su" ceremonia con calma y precisión; sólo así mantendrá su espíritu libre para atender al contenido más que a las fórmulas y movimientos. También debe explicarse a los demás participantes, con el fin de lograr una mejor ejecución y una apropiada disposición de ánimo. Y por último, habrá que explicársela a los invitados, para que sepan lo que va a suceder y puedan adoptar el comportamiento adecuado a la situación.

* Impecable

"El scout nada hace a medias" y no es una ceremonia oficial el momento para infringir esta norma. Por eso, habrá que prestar mucha atención a cada uno de los detalles de la ceremonia.

Para ello, será necesario asegurarse de que estén presentes todas las personas que deben participar normalmente. Los asistentes a la ceremonia irán correctamente uniformados.

Antes de iniciarse la ceremonia, deberán estar en su respectivo lugar todos los implementos necesarios, como banderas, insignias, prendas del uniforme, documentos, etc. Es aconsejable que uno de los miembros del equipo de dirigentes se haga cargo de todos estos aspectos. Cada uno de los participantes deberá saber exactamente dónde debe ubicarse y hacia dónde debe desplazarse, si es necesario hacerlo.

* Dinámica

Hasta en la realización de sus ceremonias más solemnes, el Movimiento mantiene una atmósfera de alegría y un ritmo dinámico propio de los jóvenes. Esta característica se logra a través de varios factores:

- Todo deberá decirse en voz alta, bien articulado, en forma breve, concisa y clara.
- Se hablará sin vacilaciones. No se dejarán vacíos en el desarrollo del programa: las personas y los objetos deben aparecer en el momento señalado. No se ofrecerá la palabra a nadie que no se le haya advertido previamente, antes de comenzar el acto.
- Es imprescindible introducir algún canto o himno apropiado antes, durante y después de la ceremonia. Además de darle vida a la actividad, el canto permitirá relajar la atención y el cansancio causado por la posición alerta.
- Todos debieran actuar, moverse o hacer algo. Es preciso hacer gestos y movimientos (cambio de posición, saludos, aplausos, gritos, etc.). Esta norma se impone como regla absoluta para mantener la atención de los participantes de la ceremonia.

* Oportuna

Son condiciones importantísimas para la buena realización de una ceremonia el momento y el lugar escogidos para ello.

- **MOMENTO OPORTUNO.** Obviamente es indispensable que el interesado esté dispuesto, especialmente si se trata de una ceremonia que requiera una preparación espiritual. Si esta condición no se da, resulta impropio efectuar la ceremonia; sería una farsa, una burla a los valores que configuran nuestro ideal, una falta de respeto al muchacho. Hay que saber esperar.

Tampoco es aceptable que se incluya repentinamente una ceremonia imprevista en el programa de una celebración, fiesta o jornada. **Una ceremonia es siempre motivada por una persona**, quien la necesita en su progresión, y debe prepararse pensando en el muchacho. Por lo tanto, no se le debe apresurar por la única razón de honrar a alguna personalidad de paso o para ofrecer un buen espectáculo a un determinado público.

- LUGAR APROPIADO. El aire libre, la gran naturaleza son el cuadro normal de todas nuestras ceremonias. Sin embargo, esto solo no garantiza el éxito: hay que precisar cuidadosamente muchas condiciones.

Aire libre no quiere decir un plantón de 20 minutos a pleno sol, bajo la lluvia, a cero grado o envuelto en una nube de zancudos.

El lugar debe ser bien escogido de acuerdo con el carácter íntimo de cada ceremonia: un bosque misterioso, una playa infinita, una cumbre solitaria, el ambiente recogido cerca de un río o una luna llena.

En el caso de realizar la ceremonia en el local o en algún otro lugar cerrado, se debe lograr una ambientación lo más adecuada posible: limpieza y orden, un decorado sencillo y de buen gusto.

Lo que sí queremos recalcar es que nuestras ceremonias no deben llevarse a cabo sobre un escenario. Son actos de vida reales, y no meras representaciones.

* Natural

Toda ceremonia debe ser la expresión sencilla de una idea bella. Quien la tiene la debe decir con verdadera naturalidad, ajustando las palabras, gestos y signos a la realidad vivida en el corazón y la mente de nuestros muchachos. Hay que saber guardar las proporciones y no caer en excesos de ninguna especie, pues se corre el riesgo de transformar todo en una desfiguración mentirosa de una idea bella. Por lo tanto,

- No usemos símbolos que únicamente el dirigente comprende. Pidamos sólo los gestos que los muchachos puedan hacer con espontaneidad.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

- No utilicemos gestos teatrales, posturas rígidas, maniobras de parada, mandos secos y fríos, voces artificialmente roncadas o profundas, vocabulario rebuscado, inspirado en otras circunstancias, etc.
- El Scout no debe perder su sonrisa. Por lo mismo, el dirigente hablará de manera cálida y comunicativa. Lo ideal es que los muchachos estén en la formación en postura correcta, pero cómodas y sonrientes. Sepamos ser serios, sin llegar a ponernos tristes, graves o trágicos. Una ceremonia no es suspensión de la vitalidad juvenil; al contrario, es más bien la expresión vigorosa de la misma.

(Basado en el documento "CEREMONIAL. Criterios generales de la Asociación", de Guido Blanchette)

Momentos básicos dentro de cada ceremonia

- * La introducción o motivación

Con breves palabras, se crea el ambiente para iniciar la ceremonia. Su función es dar a conocer a todos los participantes lo que sucederá en la ceremonia y cuál es la importancia de ésta para la vida de la Tropa. Esta parte es responsabilidad del equipo de dirigentes.

- * La participación del scout

Este es el punto central de la ceremonia. Aquí el scout se transforma en el actor principal y estará al centro de la Tropa. Tiene su papel claro y preparado, por lo que lo desarrollará lo mejor posible, con la ayuda de sus dirigentes.

- * La participación de la Tropa

La Unidad completa tiene una participación importante en el desarrollo de la ceremonia. Según sea el tipo de ceremonia, el resto de la Tropa puede hacer el saludo, despedirse, cantar, aplaudir, etc.

Esta participación masiva hace que todos se sientan partícipes e integrados al momento, reforzando el espíritu de grupo, ya que todos son parte importante del avance o logro alcanzado. También permite que el scout se sienta apoyado y a la vez

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

reconocido por todos.

* **La finalización**

Debe ser clara y marcada. La finalización da por terminada la participación de el scout, pues a partir de ese momento se integra nuevamente a la Tropa o a una nueva Unidad. Se puede terminar con el grito de la Tropa, su himno, el Kumbayah o la Oración Scout. Todo dependerá del momento y de lo que cada Tropa determine. Lo importante es que haya un final establecido para cada uno de los cinco tipos de ceremonia y que éste sea característico de la misma.

Las ceremonias oficiales de la Tropa son cinco, cuya estructura general señalamos a continuación. Sobre la base de dicha estructura, cada equipo de dirigentes diseñará la ceremonia que más vaya acorde con su Unidad.

A continuación, sugerimos el esqueleto básico de los cinco tipos de ceremonia establecidos para la Tropa:

1. PASO DE MANADA A TROPA

Objetivo

Dar la bienvenida al niño que proviene de la Manada, con el fin de integrarlo a la Tropa.

Participantes

La Manada y su equipo de dirigentes.

La Tropa y su equipo de dirigentes.

Los invitados que ambas Unidades estimen convenientes de común acuerdo.

Lugar

De preferencia en un ambiente que permita el contacto con la naturaleza.

Ambientación

De preferencia al atardecer. (horario prudente)

En un lugar amplio, que permita comodidad y desplazamiento.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

Con una ornamentación adecuada, más las banderas de ambas Unidades.

Realización

Antes de la ceremonia misma se debe crear el espacio para que el lobato entre en contacto con la Tropa, conozca a las Patrullas y a sus integrantes, para que antes de su paso pueda optar a la Patrulla a la que quiere pasar. Este "acercamiento" es el preámbulo de la ceremonia misma, y debe realizarse por lo menos un mes antes de este.

Una vez que ambas Unidades están formadas, una frente a otra, a una distancia prudente (10 a 15 metros dependiendo del lugar), el Akela invita al Lobato a emprender su viaje y lo acompaña hasta la mitad del camino, conversando sobre la alegría que significa para la Manada todo lo entregado por él durante su permanencia en la Unidad. Se despide y el Lobato avanza solo hasta un pequeño obstáculo (un pequeño puente, un pequeño arroyo, etc.). El Lobato es entonces recibido por el Jefe de Tropa, quien le da la bienvenida a la Unidad.

Caminan juntos hasta la formación de la Tropa, donde es recibido por el Guía de Patrulla, que lo integra a su Patrulla. Se le entrega un presente y la Patrulla realiza su grito. A continuación, el Jefe de Tropa da una bienvenida formal ante la Unidad. Para finalizar se canta una canción adecuada al momento y se hace el grito de Tropa. Luego, se retiran del lugar.

Criterios

- No es recomendable realizar pasos masivos. Lo ideal es que cada niño viva su ceremonia.
- La ceremonia debe ser preparada por los equipos de dirigentes de las dos Unidades involucradas y con la debida anticipación.
- El paso no debe ser una sorpresa para el protagonista ni para la Tropa, menos para la Patrulla que lo recibirá.
- El traspaso debe ser con alegría. Significa crecimiento, no rompimiento.
- La bienvenida a la Tropa debe ser alegre, cálida y constituir una experiencias positiva.
- No corresponde sacar durante la ceremonia las insignias que ha logrado el lobato en la manada.

Frecuencia

Estará determinada por las necesidades de la Manada.

2. PROMESA

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

Objetivo

Formalizar el deseo del scout de asumir el compromiso personal que implica la promesa

Participantes

Toda la Tropa y el equipo de dirigentes.

Los invitados que el niño, de común acuerdo con el equipo de dirigentes, estime conveniente.

Lugar

Preferentemente en contacto con la naturaleza, donde se privilegie la privacidad y la solemnidad que la ceremonia requiere.

Ambientación

Colocar las banderas en los lugares adecuados. (La Promesa Scout se hace sobre la bandera de Tropa. Faltando ésta, podría servir la bandera institucional o la de la Rama Scout. En ningún caso se puede hacer la Promesa sobre la bandera nacional, pues ésta domina toda la ceremonia desde un lugar de honor, en lo alto de un mástil o en otro lugar elevado.)

Disponer de la insignia de Promesa para scouts y de un obsequio para el niño.

La ceremonia debe realizarse en un momento libre de interferencias externas a la Unidad, como por ejemplo al atardecer.

Realización

Una vez reunida la Tropa en el lugar preparado con antelación, El Jefe de Tropa motiva la participación de todos los niños en la ceremonia, poniendo énfasis en el significado del compromiso personal y voluntario que hará el scout frente a la Unidad.

Luego, se invita a los niños a decir la Oración Scout. Posteriormente, un guardián de la leyenda inicia el himno de la Rama Scout.

Sólo entonces el Jefe de Tropa pregunta al Guía de Patrulla correspondiente quién asumirá su compromiso. El Guía de Patrulla nombra al niño y éste avanza hacia el

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

equipo de dirigentes, donde se produce un diálogo natural, que facilite la adquisición del compromiso.

A continuación, el Jefe de Tropa le solicita que extienda la mano izquierda sobre la bandera de la Tropa, que con la derecha haga el saludo scout y que diga el texto de la Promesa. (El Jefe de Tropa debe estar atento a cualquier olvido o equivocación del niño, para colaborarle si es necesario.)

Entonces, el Jefe de Tropa prende la insignia de Promesa en la camisa del niño, en el lugar correspondiente, le entrega el obsequio y junto con todo el equipo de dirigentes lo felicita.

El niño se integra a su Patrulla y realizan su grito. Finalmente, la Unidad entona con alegría el Himno de la Promesa y se da por finalizada la ceremonia.

Criterios

- Previo al momento de la ceremonia, el scout tendrá un tiempo para reflexionar sobre la Ley y su postura frente a ella. Y sobre todo, analizar lo que significa comprometerse a hacer lo máximo posible por cumplirla. La duración de este momento quedará a criterio del equipo de dirigentes, de acuerdo con el scout. Sin embargo, se sugiere que no sobrepase los 60 minutos.

El momento de reflexión es individual, pero con el apoyo esporádico del equipo de dirigentes. No es recomendable que sea a mucha distancia del lugar de campamento. Y puede ser el mismo día de la ceremonia o la noche anterior. Este momento de reflexión corresponde al antiguo concepto de la Vela de Armas. Para este momento de reflexión, por formar parte de la Ceremonia de Promesa, se sugiere que no se continúe utilizando este nombre.

- Es importante que cada niño tenga su ceremonia individual de Promesa.
- Es recomendable que durante el diálogo previo al compromiso, se resalten las cualidades y valores que posee el niño, los que le servirán en la vivencia de la Ley y la Promesa.
- La ceremonia se lleva a cabo **frente a toda la Tropa**. Si hay invitados ajenos a la Unidad, serán pocos y muy respetuosos del momento.
- El espacio entre el scout que se va a comprometer y el resto de los scouts debe

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

ser pequeño, para que sea una ceremonia íntima, donde todos escuchen lo que se dice.

Himno de la Promesa

Siempre mi Promesa * he de cumplir * Honor, lealtad y pureza * hasta morir.

Yo quiero amarte sin cesar * oh, buen Señor * protege mi Promesa * de explorador.

La Ley y la Buena Acción * son para mi * lo más sagrado y por mi honor * las prometí.

Yo quiero amarte ...

Jesús, hermano mayor * rey y Señor * seré si tu me ayudas * un modelo Scout.

Yo quiero amarte ...

3. ENTREGA DE ETAPAS

Objetivo

Dar inicio a la vivencia de una etapa de progresión.

Participantes

La Tropa y el equipo de dirigentes

Lugar

De preferencia en un ambiente de naturaleza.

Ambientación

Preparar con antelación la bandera de la Rama y la de Unidad.

Contar con las insignias de progresión necesarias para la ceremonia y con un recuerdo de la etapa lograda.

Realización

La Tropa se reúne en el lugar previamente preparado por la Alta Patrulla o el equipo

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

de dirigentes. Un guardián de la leyenda invita a iniciar la ceremonia con un canto apropiado.

Luego, el Jefe de Tropa motiva la ceremonia resaltando que el logro o inicio de una etapa de progresión por parte de alguna integrante de la Tropa va siempre en beneficio del crecimiento de toda la Unidad. A continuación, hará entrega de un recuerdo de la etapa lograda y de la insignia de la etapa que comienza a vivir.

Para finalizar, el scout se integra a su Patrulla y realizan su grito y un canto final.

Criterios

- No entregar más de cuatro etapas por ceremonia, pero siempre en forma individual.
- Conviene entregar las etapas en forma secuencial, desde la primera etapa hacia la cuarta.
- Se deben evitar las expresiones vulgares de alegría, como manteos, camoterías y otros.

Frecuencia

Cada vez que la progresión de los niños lo requiera.

4. INVESTIDURA DE GUÍA Y SUBGUÍA DE PATRULLA

Objetivo

Oficializar públicamente los cargos de Guía y Subguía de Patrulla.

Participantes

La Tropa y el equipo de dirigentes.

Lugar

De preferencia al aire libre, en naturaleza, o en un lugar que permita la intimidad de la ceremonia.

Ambientación

Tener preparada la bandera de la Rama y la de Unidad, las cintas de cargo color verde y el báculo con el tótem de la Patrulla respectiva.

Realización

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

Se reúne la Tropa en el lugar asignado y se forma en herradura.

El Jefe de Tropa motiva la ceremonia con una breve reflexión sobre la responsabilidad colectiva de la Patrulla al elegir a su futuro Guía de Patrulla, y con ello al Subguía, y el compromiso de apoyarlos mientras ejerzan su cargo.

A continuación, el Jefe de Tropa llama al Guía y Subguía que serán investidos y reflexiona con ellos sobre la misión que deberán cumplir respectivamente.

Les entrega el báculo con el tótem y los invita a manifestar espontánea e individualmente el compromiso que han asumido libremente.

Luego, les entrega las cintas de cargo y se da por finalizada la ceremonia con un canto apropiado y los gritos de las Patrulla que componen la Tropa.

Criterios

- Es conveniente investir a los Guías y Subguías lo más pronto posible después de su elección y posterior oficialización por parte de la Corte de Honor.

Frecuencia

Cada vez que sea necesario.

5. PASO DE LA TROPA A LA AVANZADA DE PIONEROS

Objetivo

Despedir adecuadamente al scout que ha culminado su proceso dentro de la Tropa.

Participantes

La Tropa y el equipo de dirigentes.

La comunidad ruta y el equipo de Jefes.

Lugar

Un espacio amplio, que permita un desplazamiento fácil de los participantes de la ceremonia. Preferentemente al aire libre, en naturaleza.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

Ambientación

Antes de la ceremonia misma se debe crear el espacio para que el scout entre en contacto con la avanzada, conozca a los equipos y a sus integrantes y para que antes de su paso pueda optar al equipo al que quiere ingresar. Recomendamos establecer este primer acercamiento por lo menos un mes antes que el paso mismo.

Tener demarcado el camino por recorrer. Contar con las banderas de ambas Unidades y con un recuerdo para el scout que deja la Unidad.

Realización

Se reúne la Tropa en el lugar previamente preparado. El Jefe de Tropa motiva la participación de la Unidad, haciendo notar la importancia de esta ceremonia en la progresión del scout y de toda la Tropa en general y poniendo énfasis en la continuidad de la progresión. A continuación se resaltarán los valores personales del muchacho y se le entrega un recuerdo.

El se despide de su Patrulla con alegría, hace por última vez el grito de Patrulla, se despide del equipo de dirigentes e inicia su camino hacia la Comunidad.

Poco antes de llegar al lugar donde se encuentra la Avanzada de Pioneros, el Jefe de la Comunidad Ruta sale a recibirlo, dándose inicio a la bienvenida del nuevo integrante de la avanzada. Mientras el joven se desplaza, la Tropa entona una canción alegre, que dé realce a este momento. Cuando el muchacho ya ha llegado a destino, la Tropa dice la Oración Scout y se retira del lugar.

Criterios

- Esta ceremonia debe ser preparada por los equipos de ambas Unidades.
- Si la ceremonia se realiza en campamento, el muchacho se retira con todas sus pertenencias.

Frecuencia

Cuando el desarrollo de los muchachos así lo exija, pero no más de dos o tres veces al año.

MÉTODO EN LA TROPA

Documento de Trabajo - Ceremonial

CELEBRACIONES

En la Tropa existen dos tipos de celebraciones: las veladas y los fogones.

- * **La velada** es una reunión informal, donde alrededor de una lámpara, la Tropa canta espontáneamente, presenta dramatizaciones breves o cuenta chistes. No requiere de gran preparación y dura lo que el ánimo de los participantes indique, sin sobrepasar las dos horas.
- * **El fogón**, en cambio, se utiliza para celebrar un momento importante de la Unidad, como por ejemplo, el inicio o término del año, el final del campamento de verano, etc.

Debe ser preparado con uno o varios días de anticipación. Se establece un tema central, sobre el cual se basarán las representaciones de las Patrullas. Además, cuenta con un guión o programa que equilibre las diversas representaciones y los tipos de canciones y danzas, partiendo de cantos que motiven a la alegría, pasando por un momento culminante de entusiasmo, para terminar en canciones suaves que inviten al reposo de la noche.

Esta actividad de expresión no debe durar más de 90 minutos.