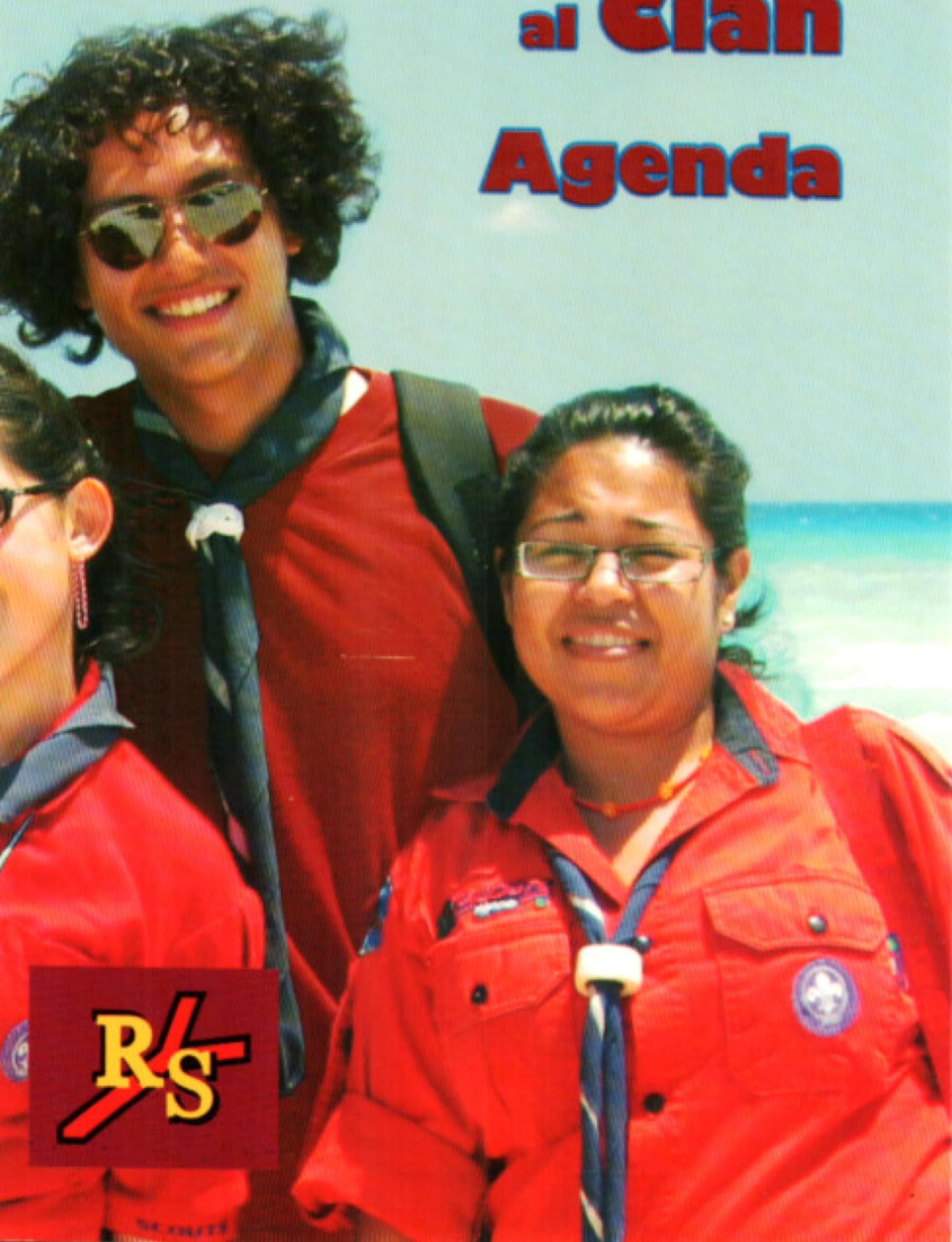


# **Bienvenido** **al Clan** **Agenda**



**RS**



**SCOUTS**  
MÉXICO

## ***Bienvenido al Clan***

Derechos reservados por la Asociación de Scouts de México, A.C.

**PRIMERA EDICIÓN DICIEMBRE 2007  
PRIMERA REIMPRESIÓN ABRIL 2014**

Derechos Reservados  
© Copyright 2007, Asociación de Scouts de México, A. C.

Ninguna parte de esta publicación puede ser traducida o adaptada a ningún idioma, como tampoco puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, incluyendo las ilustraciones y el diseño de las cubiertas; sin permiso previo y por escrito de la Asociación de Scouts de México, A.C., que representa a los titulares de la propiedad intelectual.

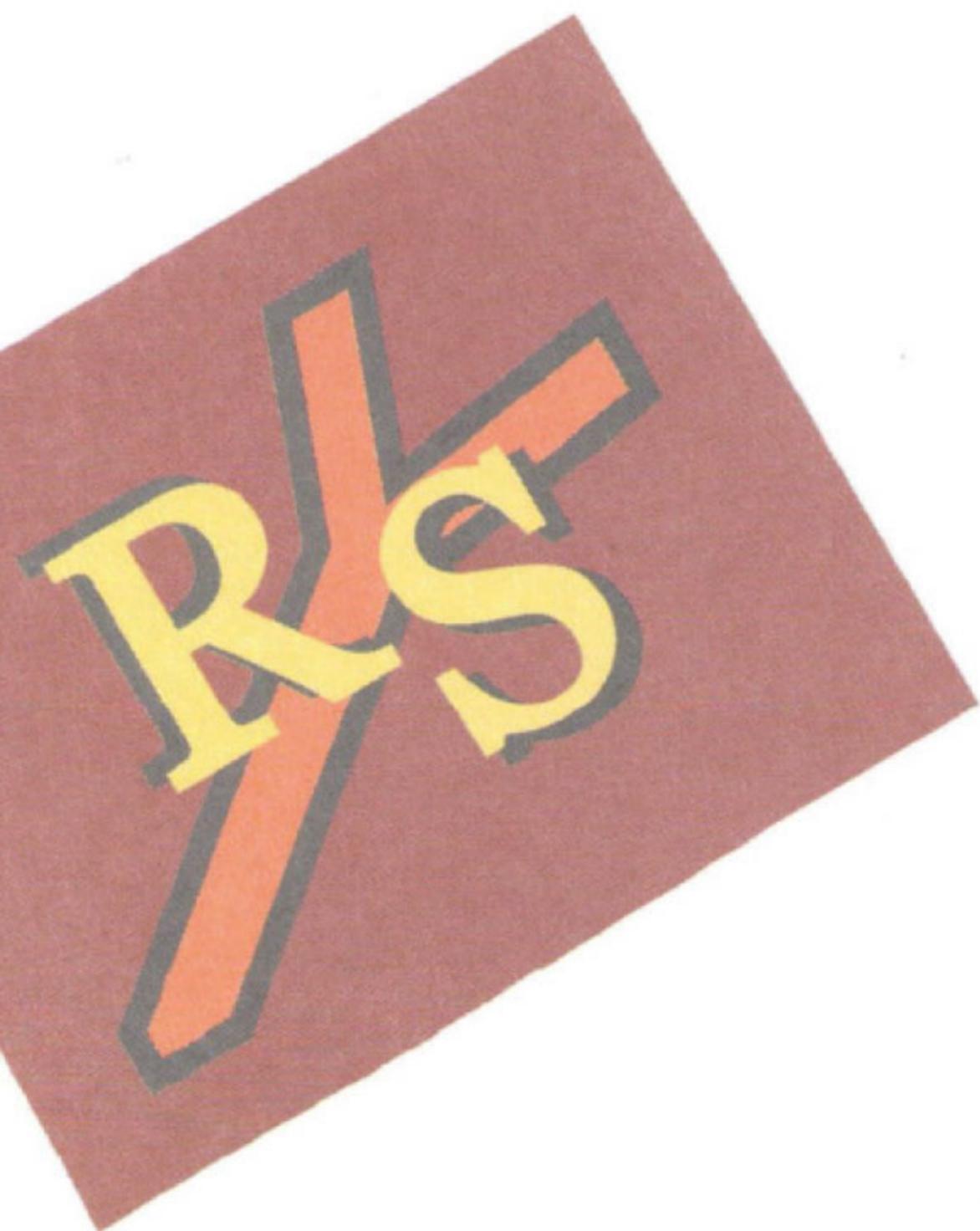
Esta edición consta de 1000 ejemplares, se terminó de imprimir en abril de 2014 en los talleres de Rodríguez Hnos. Impresores ubicado en esterlinas 230, Col. Aquiles Serdán C.P. 15430, México, D.F. Tels. 5551 1110, 5751 7463

### **Oficina Scout Nacional**

Córdoba 57, Colonia Roma,  
C.P. 06700, México, D.F.  
Tel./Fax: 5208 7122, 5511 4840  
[www.scouts.org.mx](http://www.scouts.org.mx)  
[oficina.nacional@scoutsmexico.org](mailto:oficina.nacional@scoutsmexico.org)



# Bienvenido al Clan



SCOUTS  
MEXICO <sup>®</sup>



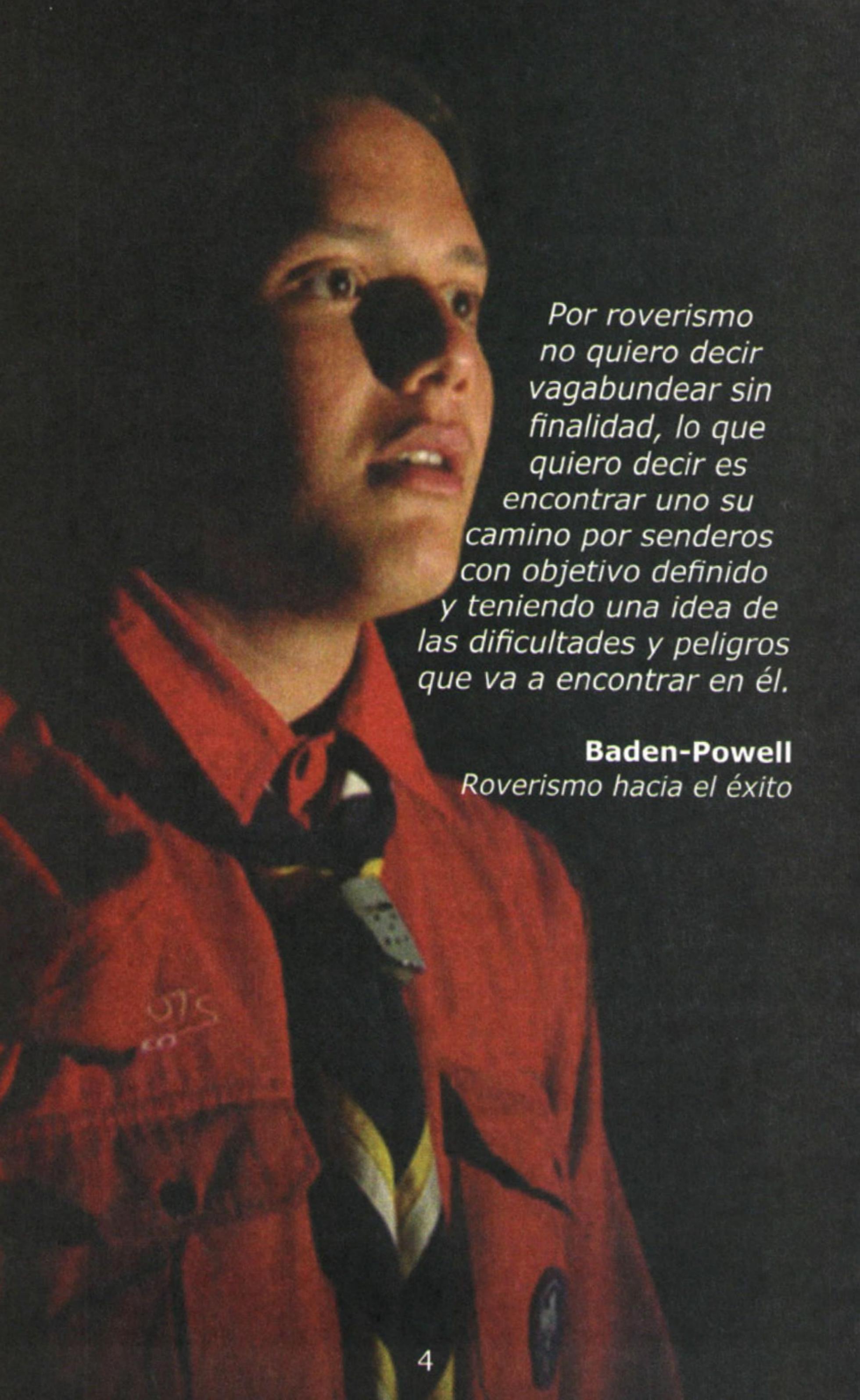
**¡B**ienvenido a la gran aventura del clan rover! En esta etapa de tu vida, si bien desarrollarás un sin fin de acciones a favor del mundo que te rodea, lo más importante será el trabajo que realices para conformar tu proyecto de vida.

Esta agenda Bienvenido al clan ha sido creada como una herramienta de apoyo que te brindará las pautas que necesitas para integrarte al clan rover, ya sea que provengas de la comunidad de caminantes o que este sea tu primer acercamiento al movimiento scout.

El libro que tienes en tus manos fue elaborado, pensando en ti, por un grupo de personas comprometidas en la consolidación del programa rover en el país.

Se agradece a todas las personas que participaron en la elaboración de esta agenda: por parte de la Comisión Nacional de Programa Educativo a Mauricio Veayra Calderón, comisionado nacional; por la Subcomisión Nacional de Clanes a Efraim Acosta Lugo, subcomisionado nacional, Carlos Alberto Camargo Bastarrachea, Luis Felipe de Jesús Suárez Moreno, Gabriel Góngora Bianchi, Manuel Jesús Medina Cámara y Cuauhtémoc Olivera Gómez, colaboradores. Así mismo a Manuel Iván Badillo Rodríguez, Iván Velasco Almanza, Eduardo Sáenz Pablos, Michelle Cárdenas Ruano y Ángeles Eugenia López Herrera.

Noviembre de 2007



*Por roverismo  
no quiero decir  
vagabundear sin  
finalidad, lo que  
quiero decir es  
encontrar uno su  
camino por senderos  
con objetivo definido  
y teniendo una idea de  
las dificultades y peligros  
que va a encontrar en él.*

**Baden-Powell**  
*Roverismo hacia el éxito*

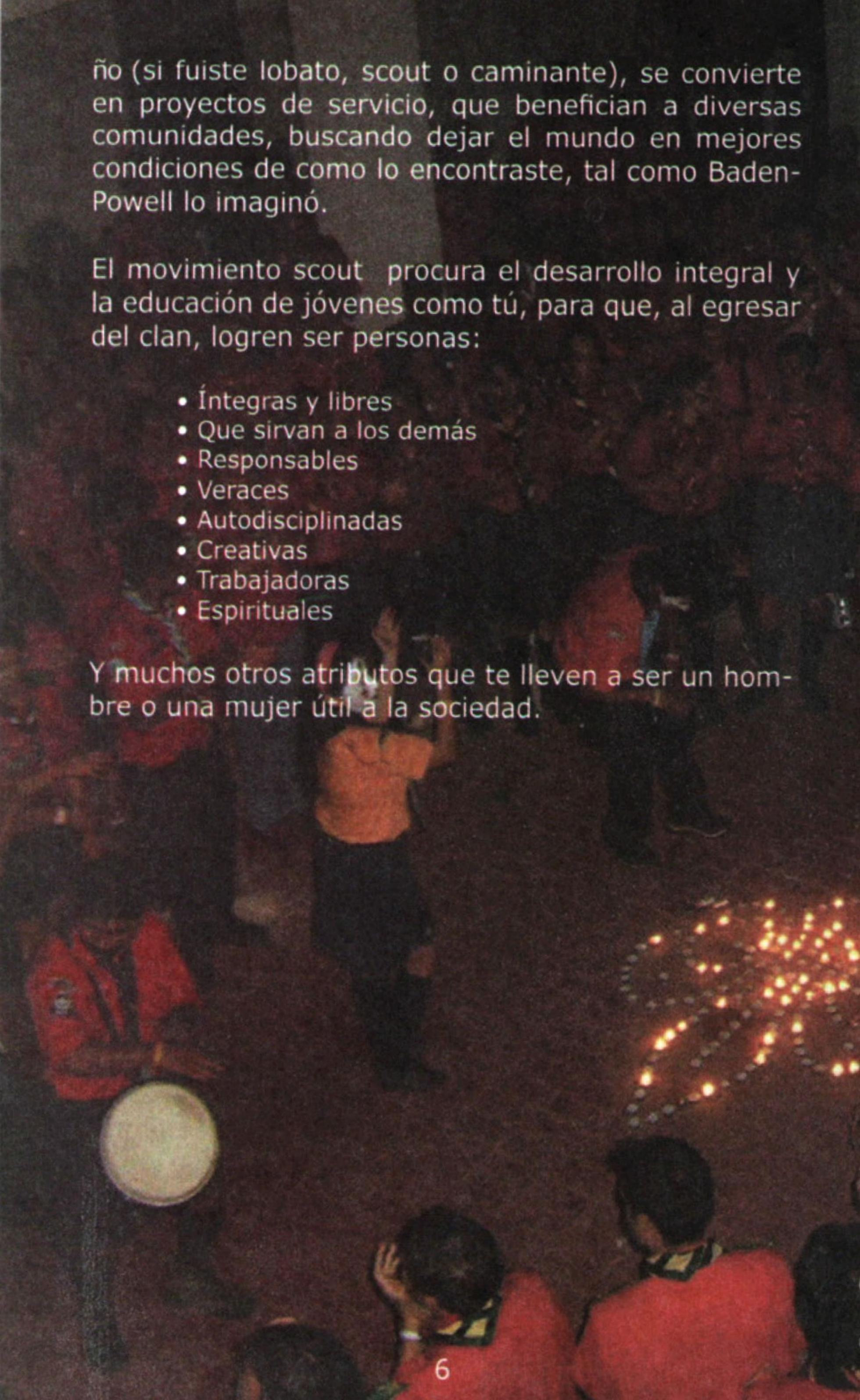
# BIENVENIDO

**A** esta edad estarás encontrando tu camino en la vida: comenzarás una carrera profesional o ingresarás al mercado laboral; construirás relaciones interpersonales positivas con tus amigos de ambos géneros y descubrirás la toma de responsabilidades en tu comunidad, como ciudadano activo a nivel local, nacional e internacional. Es un gran reto.

El clan rover te ofrece un ambiente propicio para realizar todo esto. Aquí encontrarás otros jóvenes como tú, que comparten inquietudes similares acerca del futuro.

El clan rover es un grupo de verdaderos amigos con los que encontrarás diversión y aventura. Con ellos conocerás distintos lugares, pero no como un turista pasivo, sino como viajero activo, lo que significa que conocerás cómo vive la gente en diferentes ambientes, cuál es su cultura, cuáles son sus creencias y sus expectativas, entre muchas otras cosas.

También verás cómo la buena acción que aprendiste a hacer desde peque-

A group of Scouts in red shirts are gathered around a campfire at night. The fire is bright and illuminates the scene. The Scouts are looking towards the fire, and some are holding sticks. The background is dark, suggesting a forest or outdoor setting.

ño (si fuiste lobato, scout o caminante), se convierte en proyectos de servicio, que benefician a diversas comunidades, buscando dejar el mundo en mejores condiciones de como lo encontraste, tal como Baden-Powell lo imaginó.

El movimiento scout procura el desarrollo integral y la educación de jóvenes como tú, para que, al egresar del clan, logren ser personas:

- Íntegras y libres
- Que sirvan a los demás
- Responsables
- Veraces
- Autodisciplinadas
- Creativas
- Trabajadoras
- Espirituales

Y muchos otros atributos que te lleven a ser un hombre o una mujer útil a la sociedad.



# ¿Cuál es la finalidad de esta agenda?

**E**n esta agenda encontrarás las pautas necesarias para que puedas desenvolverte de una manera natural en el clan rover. Te explicaremos los principales conceptos sobre esta sección y te propondremos actividades que los clarifiquen.

Este documento busca ser una introducción a la aventura de disfrutar y superar los retos que a diario encuentras en la vida cotidiana.

Hojéala y hazla tuya, en ella encontrarás cosas interesantes y algunas que tal vez no sabías, incluso si tienes mucho tiempo siendo scout.

**D**urante la Gran Guerra (la Primera Guerra Mundial), la policía de Londres utilizó un gran número de scouts como ayudantes durante los ataques aéreos. Escogieron sólo aquellos que tenían la especialidad de *Ordenanza* porque los necesitaban para rondar las calles tan pronto como terminaba el ataque, para esparcir el "todo en calma" que hacía volver a la población a sus casas abandonando el refugio.

Esto significaba que, en cuanto comenzaba el ataque, los muchachos tenían que ponerse el uniforme e ir a las oficinas de policía, listos para el servicio mientras la población se dirigía a los refugios.

Cuando se pidieron voluntarios para este servicio yo esperaba que a muy pocos les permitieran sus padres hacerlo o que a ellos mismos les gustara, dado el riesgo que corrían.

Pero, inada de eso! Acudieron por centenares, ansiosos de poner su granito de arena y mostrar su audacia; y sus padres estaban igualmente entusiasmados con su acción. Como me dijo una de las mamás: "si a Jimmy tienen que matarlo, prefiero que sea haciendo algo útil para los demás".

Creo que muy pocos scouts, cuando aprendieron a tocar la corneta, se imaginaron que ése sería el medio para ayudar a su patria y para ganar la condecoración de "Servicio en Tiempo de Guerra", por un servicio importante contra el enemigo.



### **Todo en calma.**

El scout Alfred Page, de la 2a. tropa *Footing*, era un scout hábil, con varias especialidades. Había adquirido una corneta para calificar en la especialidad de ordenanza.

Cuando llegó el ataque aéreo del 10. de noviembre de 1915, estaba listo y se uniformó para efectuar su servicio "todo en calma" con la policía, cuando una bomba cayó matándolos a él y a su padre.

Así que partió de este mundo **cumpliendo su deber**, sin duda, siendo un buen scout, que obedecía la Ley Scout, estaba preparado para ir ante Dios. No hay nada como estar siempre listo para lo que sea **posible**, aunque no parezca **probable**. Es posible que tú, que lees estas líneas puedas morir hoy; yo no digo que es probable, pero sí es posible, ¿verdad?

¿Estás preparado? ¿Estás haciendo todo lo posible por cumplir la Promesa Scout y los diez puntos de la ley? Si es así, todo está en calma, así como el scout Page, cuando estaba preparado para dar el toque de "todo en calma" para otros, recibió su propia llamada de "Todo en Calma" de Dios, para abandonar su humilde escondite en este mundo e ir al cielo.

Baden-Powell,  
*Aventuras hacia la edad viril*

¿Qué tiene que ver esto con los rovers? Afortunadamente en la actualidad no nos enfrentamos en forma cotidiana a situaciones en las que se necesaria arriesgar la vida; sin embargo, un rover está dispuesto a servir aún en las condiciones más adversas.





# Texto de BP

Los rovers son una hermandad al aire libre y de servicio. Son excursionistas del campo y acampadores en el monte, capaces de ir de un lado a otro, pero igualmente capaces y listos para prestar servicio al prójimo. Constituyen la rama mayor del movimiento scout, jóvenes de más de diecisiete años. La hermandad rover fue organizada en la Gran Bretaña y sus posesiones de ultramar. Ahora se ha extendido a casi todos los países del mundo. No es solamente una hermandad, sino que es una alegre hermandad con su camaradería de campamento, su uniforme, sus guaridas o lugares de reunión distribuidos por todo el mundo. Ya que es una hermandad de caminantes, ustedes pueden, como miembros de ella, extender sus viajes a países extranjeros y ahí establecer amistad con rovers de otras nacionalidades. Este aspecto de nuestro movimiento no es solamente interesante y educativo, sino que va encaminado a constituir un paso real hacia la consecución de la futura paz del mundo, al través de la mutua buena voluntad.

*Roverismo hacia el éxito*



# ¿Quiénes son los rovers?

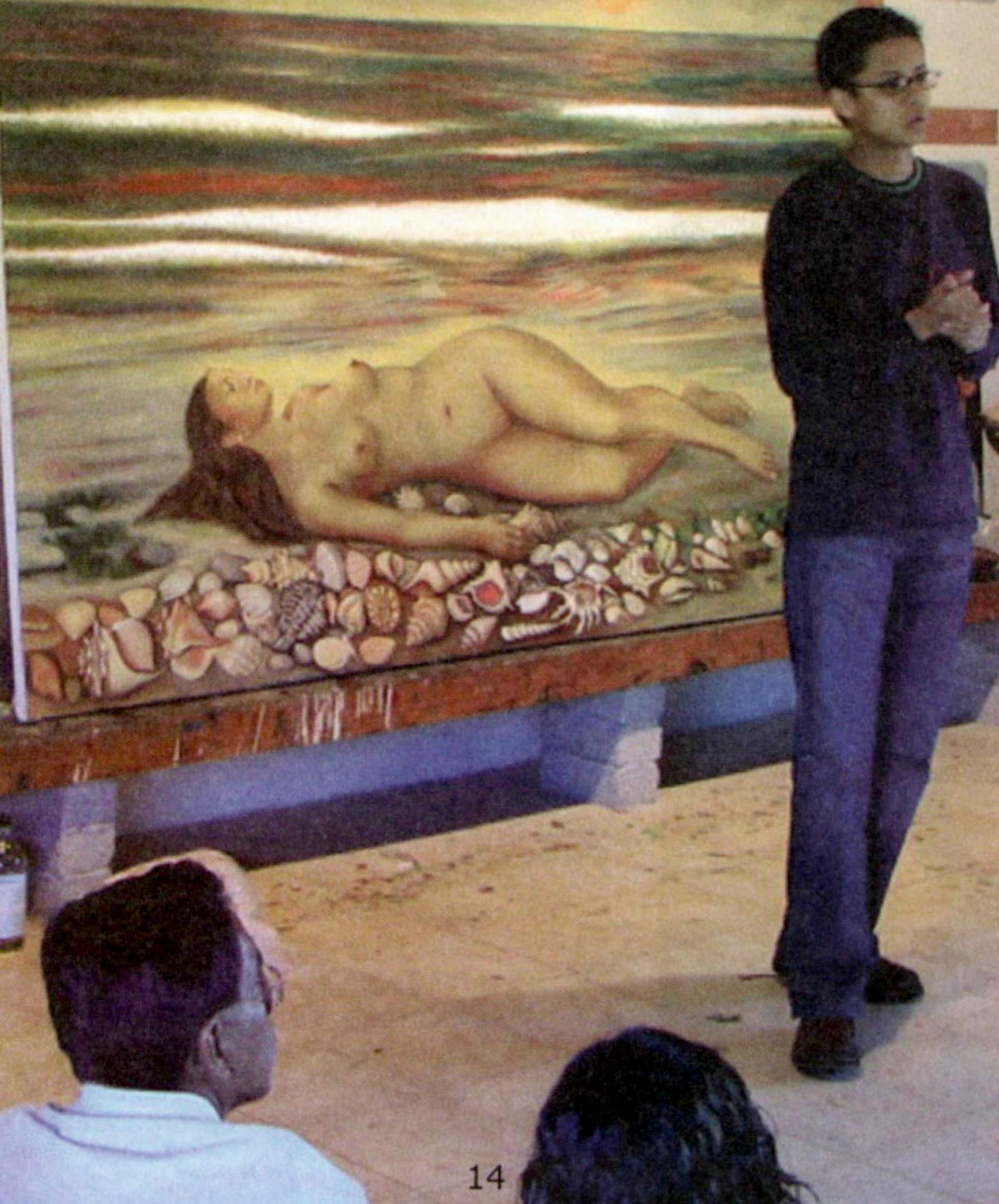
El movimiento scout, basado en un sistema de valores plasmado en la **Promesa y en la Ley Scout**, tiene como misión: "contribuir a la educación de los jóvenes para que participen en la construcción de un mundo mejor, donde las personas se desarrollen plenamente y jueguen un papel constructivo en la sociedad".

Esta misión se cumple:

- Con la participación de los jóvenes en un proceso de educación no formal durante sus años de formación;
- Utilizando un método específico que convierte a cada joven en el principal agente de su propio desarrollo, de modo que llegue a ser una persona autónoma, solidaria, responsable y comprometida;

- Ayudando a los jóvenes a establecer un sistema de valores para su vida, basado en principios espirituales, sociales y personales que se expresan en la Promesa y en la Ley Scout.

En el clan rover es donde finaliza el programa educativo scout, el cual te ayuda a encontrar tu lugar en la sociedad en una forma creativa y positiva. Como rover realizarás acciones concretas para jugar un rol positivo y responsable en la sociedad.





# VIDA DE B-P

**L**ord Robert Stephenson Smyth Baden Powell of Gilwell es el fundador del movimiento scout. Mejor conocido por nosotros como B-P.

Nació el 22 de febrero de 1857 en Londres, Inglaterra. A los 8 años escribió su primer libro: *Leyes para mi cuando sea viejo*. Su vida puede clasificarse en dos partes: la militar y la scout.

Algunos eventos importantes de su vida militar fueron sus incursiones en la India y África. B-P fue un héroe nacional por su defensa del sitio de Mafeking; protagonizó historias muy importantes como la captura del rey Prempeh y la victoria frente al jefe Dinizulu.

Al retirarse del ejército surgió la idea, en la que sus experiencias como militar lo inspiraron, de buscar que los jóvenes no sólo se instruyeran en la escuela, sino también se les



educara a través de la convivencia con la naturaleza, admirando la obra del Creador, y con juegos y actividades forjar su carácter para hacerlos hombres de bien.

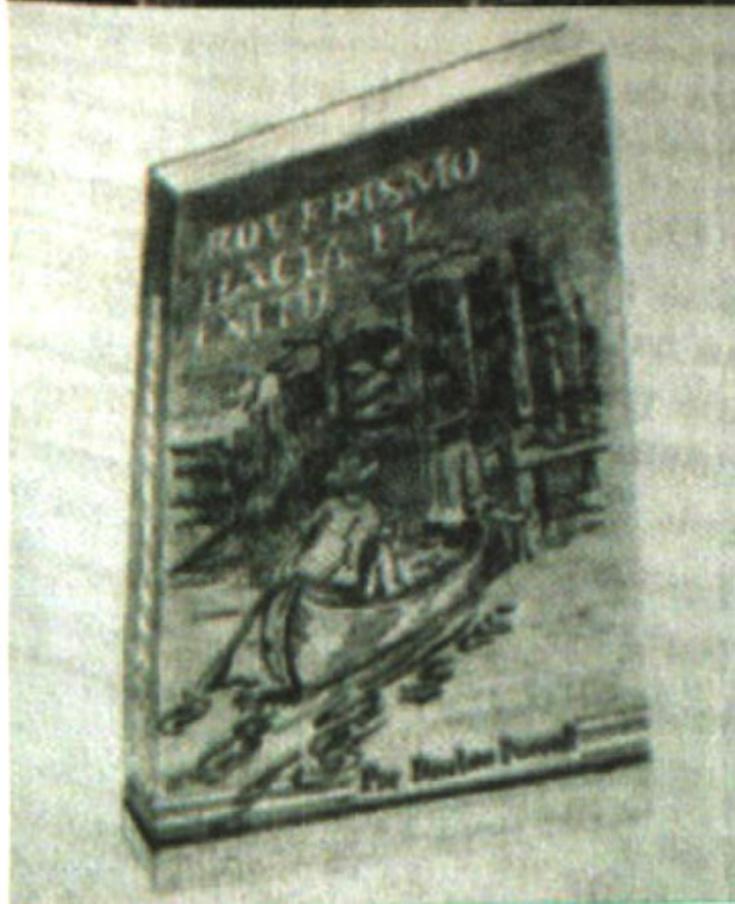
De ahí el primer campamento scout en la Isla de Brownsea, en agosto de 1907. B-P reunió a 20 muchachos de entre 12 y 17 años y los organizó en cuatro patrullas llamadas "toros", "cuervos", "lobos" y "chorlitos". En este campamento se levantaron temprano, practicaron ejercicio físico, cocinaron su propia comida, recorrieron la naturaleza para observar animales y pájaros, hicieron grandes juegos, elaboraron rústicas construcciones aprendieron nudos y amarres, entre muchas cosas más.

El señor C. Arthur Pearson, al ver el éxito de esta idea, decidió patrocinar durante un año el movimiento de los "Boy scouts". Sin embargo, una inquietud surgió antes de los tiempos de la Primera Guerra Mundial, ya que los muchachos al salir de la tropa scout no tenían ningún grupo donde ir, por lo que en 1914 se fundó la sociedad amiga de los scouts, como hermandad de scouts mayores. El objetivo de esa sociedad fue mantener a los muchachos scouts en contacto los unos con los otros y en contacto con el movimiento scout después de dejar la tropa y entrar de lleno a la lucha

por la vida; conservar el ideal de la buena ciudadanía que les había sido inculcado a los scouts y atraer hacia el movimiento scout a los jóvenes que no hubieran sido scouts, proporcionándoles la oportunidad de servir a su patria.

Estos experimentos hicieron que B-P escribiera en la *Gaceta de la Oficina Central*, de enero de 1917, lo siguiente: "Por largo tiempo hemos venido considerando útil construir una rama de 'scouts mayores', pero nos queríamos abstener hasta el fin de la guerra. Acontecimientos recientes han colocado esta cuestión en primera línea y la pregunta ahora es: ¿qué medidas deben adoptarse en un futuro cercano? Parte del adiestramiento de los scouts mayores tendría naturalmente que incluir el someterse a pruebas para adquirir insignias cuyas normas fueran superiores a las de los scouts, y con vistas a especializarse en alguna rama de la industria, del comercio, etcétera, para que esto fuera útil en su vida futura".

En septiembre de 1918 B-P publicó un folleto llamado *Reglamento de los rovers*. En él se menciona cómo se organiza un clan, cuáles son los requisitos para ser jefe del clan y los objetivos del roverismo, así como su uniforme y algunas actividades al aire libre. Posteriormente



se nombró como comisionado de rovers de la Oficina Central al coronel Ulick de Burgh.

La primera ocasión que tuvieron los rovers, y el movimiento scout en conjunto, de presentarse ante el público, fue durante el Jamboree Mundial de Olympia, en agosto de 1920. Tras bambalinas, desempeñaron diferentes trabajos en los distintos campos y con tan buena voluntad que, desde entonces, quedó establecida y reconocida esta nueva rama.

Fue hasta mayo de 1922 cuando B-P publicó *Roverismo hacia el éxito*, libro que no ha perdido actualidad y que es la base de la sección rover en su esencia. En 1924 se realizó la primera investidura rover, utilizando la ceremonia de caballero como referencia.

El primer Rover Moot Mundial (reunión de clanes) se efectuó en 1931 en Kandersteg, Suiza, al que asistieron más de 3,000 rovers de 23 países.

Para conocer un poco más acerca de la sección rover puedes investigar y compartir con tu clan cuántos rover moot mundiales se han desarrollado a la fecha y en qué países.





Desde la antigüedad ha existido en el ser humano la inquietud de realizar "búsquedas". Los rovers no podemos ser la excepción. Desde el inicio del roverismo se han propuesto exploraciones, como las que el Dr F. Griffin proponía en los primeros rover moot mundiales, en los que fue un gran orador. Él proponía la búsqueda de:

- 1 La verdad (*The quest for truth*)
- 2 Del escultismo mundial (*The quest for world scouting*)
- 3 Del servicio<sup>2</sup> (*The quest for rover errantry*)
- 4 La hermandad Juvenil (*The quest for the younger sibling*)
- 5 La belleza (*The quest for beauty*)
- 6 La bondad hacia los animales (*The quest for kindness to animals*)
- 7 La conciencia (*The quest for consciousness*)
- 8 La felicidad (*The quest for happiness*)
- 9 La eficiencia personal (*The quest for personal efficiency*)
- 10 Espiritual (*The quest for the spirit*)

Ahora esas búsquedas se convierten en campos de acción para ti, los cuales son una variedad de actividades y experiencias que te ayudarán a enfrentarte a retos específicos de tu edad, como encontrar tu vocación o conocer y convivir con otras culturas.

<sup>2</sup> A esto se enfocaba esta búsqueda: a ayudar a los demás.

Los cuatro campos de acción que el clan rover te ofrece son:

**1. Viajes y experiencias interculturales:** en el clan serás un viajero activo, lo que significa que tratarás de descubrir cómo vive la gente en diferentes ambientes, cuál es su cultura, cuáles son sus creencias y sus expectativas. Algunos ejemplos de actividades en este campo de acción son:

- Intercambios juveniles entre dos o más organizaciones scouts nacionales.
- Reuniones con grupos locales y clanes rover extranjeros.
- Participación en eventos internacionales.
- Participación en programas internacionales, como los desarrollados en el marco del reconocimiento "Scouts del mundo" (descubrimientos y servicios voluntarios en el extranjero).
- Un largo viaje.

**2. Aventura en la naturaleza:** las actividades al aire libre y la vida en la naturaleza son un elemento importante de la vida rover y son esenciales para desarrollar nuestra capacidad de integración con la naturaleza y entrenar al cuerpo para estar preparado en cualquier circunstancia. Sirve para entender la importancia del ambiente natural, aprender de la gente que vive en el campo, desarrollar la capacidad de trabajar en equipo y la creatividad. En este campo de acción puedes:

- Empezar la práctica de algún deporte al aire libre, como montañismo o espeleobuceo.
- Realizar acciones para preservar la naturaleza, como la restauración de ecosistemas.
- Integrar un equipo que trabaje con alguna comunidad que tenga problemáticas ambientales.

**3. Servicio a la comunidad:** en este campo de acción se persiguen dos objetivos: por un lado apoyar a la

gente que tiene necesidades, buscando contribuir a que se vuelvan autosuficientes y, por el otro, motivar a que adquieras las habilidades necesarias para ser ciudadano responsable, con pensamiento crítico, análisis y manejo de conflictos y administración de proyectos, entre otras. Como ejemplos de proyectos a desarrollar tenemos:

- Alfabetización de alguna comunidad.
- Participar dentro de una organización que se dedique a los primeros auxilios.
- Capacitación a mujeres indígenas.

**4. Integración social y económica:** en el clan rover descubrirás un universo de oportunidades que te ayudarán a encontrar tu lugar en el mercado laboral mediante actividades como:

- Células de información vocacional, administradas por algunos rovers, para recolectar información acerca del mercado laboral de la región y organizar juntas y debates con sindicatos o directivos de empresas;

- Un sistema de servicios voluntarios (reconcimiento "Scouts del mundo") que ayuden a los jóvenes a aprender y experimentar habilidades que son esenciales en el trabajo profesional: administración del tiempo, trabajo en equipo y toma de decisiones;
- Un sistema de pasantías que les permitan a los jóvenes experimentar varios marcos profesionales y tener mayor y mejor información para encontrar su camino;
- Apoyo y oportunidades para implementar proyectos financieros para experimentar cómo trabaja en realidad una economía y generar servicios o productos que respondan a las necesidades de la comunidad. Este tipo de proyectos pueden conducir a los rovers a desarrollar microempresas o mini-cooperativas y crea sus trabajos en países donde los jóvenes se enfrentan con muchos problemas para ingresar al mercado laboral.



# ¿Sabías qué?

La juventud está definida por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) como el grupo poblacional entre los 15 y 24 años de edad.

Desde 1995 hasta el año 2000 la población juvenil mundial ha crecido un promedio de 0.7% al año: de 1,025 millones a 1,061 millones (518 millones de mujeres y 543 millones de hombres jóvenes). Actualmente representan el 18% de la población mundial.

Geográficamente, los jóvenes en el mundo viven: 60% en los países asiáticos en desarrollo; 15% en África; 10% en América Latina y el Caribe; y 15% en regiones desarrolladas.

*Fuente: División de población de la Organización de las Naciones Unidas*

“**D**octor de la Iglesia” es un título que la Iglesia católica otorga oficialmente a ciertas personas para reconocerles como eminentes maestros de la fe para los fieles de todos los tiempos. Actualmente hay 33 doctores de la iglesia, entre ellos tres mujeres. La última persona en ser nombrada doctor de la Iglesia es **Teresa de Lisieux**, religiosa francesa aclamada doctora en 1997.

Teresa nació en 1873 en Alençon, Florencia. Tuvo una infancia feliz como ella misma lo dice: “mis recuerdos más antiguos son de sonrisas y de demostraciones de aprecio y ternura”. Cuando tenía cuatro años murió su mamá. Desde entonces, su hermana mayor, Paulina, y su padre, se encargaron totalmente de su educación y para ello se fueron a vivir a un pueblo llamado Lisieux.

Cuando Teresa tenía nueve años, su hermana Paulina ingresó como religiosa y tiempo después, su otra hermana, María, siguió sus pasos. Su soledad fue grande, pero una noche de Navidad decidió consagrarse totalmente a Dios. Anunció a su padre que deseaba entrar de religiosa, pero, aunque él aceptó, en el convento no aceptaban niñas de esa edad. Entonces, en una peregrinación en Roma con motivo de la celebración de los 50 años de sacerdocio del Papa León XIII, y cuando el Papa pasó bendiciendo a los peregrinos,



Teresa se acercó a él y le dijo: "Santo Padre, como regalo de su jubileo sacerdotal, concédame la gracia de entrar de hermana carmelita a los 15 años". Él la miró con amabilidad y le respondió: "entrarás, si esa es la voluntad de Dios".

Así, a los 15 años logró entrar al convento de las carmelitas en Lisieux. Esta fecha la llamó ella: "el día de mi felicidad total". Las religiosas notaron desde el primer día en ella equilibrio emocional no común en las niñas de esa edad.

A la edad de 17 años hizo sus votos como religiosa, tomando el nombre de Teresita del Niño Jesús. Ese día escribió: "quisiera poder dar mi vida por Jesucristo y si Dios no quiere que sacrifique mi vida derramando mi sangre, quiero hacer de mi existencia un sacrificio continuo por amor del Señor".

Uno de los principales deberes de las hermanas carmelitas es orar por los sacerdotes; Teresita consideró este deber como uno de los más importantes de su vida, y se dedicó a encomendar cada día a todos los sacerdotes, pero especialmente a aquellos que estuvieran en mayor peligro de ser infieles a su vocación y a sus deberes sacerdotales.

A los 20 años fue nombrada maestra de novicias, un cargo clave en una

comunidad, porque tiene la responsabilidad de formar a las futuras religiosas. Acerca de dicho trabajo escribió: "este oficio de formar personas es muy difícil en la práctica. Y lograr que cambien y que amen de veras a Nuestro Señor, si no es con la ayuda de Dios, sería tan imposible como querer que el sol brille a medianoche".



Por orden expresa de sus superiores escribió su autobiografía que titula *Historia de un alma*, y es un libro que se ha hecho famoso en todo el mundo.



Tiempo después, Teresita sufrió la primera señal grave de la enfermedad que la iba a llevar al sepulcro: la tuberculosis, llegando a exclamar: "nunca había imaginado que yo pudiera llegar a sufrir tanto". En septiembre de 1897, a los 24 años, falleció. Su última frase fue: "no me arrepiento de haberme dedicado a amar a Dios". Su entierro es humilde y en el patio del convento quedó sepultada, como una ignorada y pobre mujer de pueblo.



Sin embargo su fama se extendió en todo el mundo y fue tanta gente que lo solicitó que, en contra de la antigua tradición de no declarar santo a nadie antes de que cumpla los 50 años de haber muerto, fue canonizada en 1925, sólo 27 años después de haber fallecido.

Adicionalmente, en 1927, a pesar de que nunca salió de su país ni de su convento, fue nombrada patrona de todas las misiones católicas del mundo.

Pero, ¿cómo logró esto? Su proyecto de vida lo narra ella misma: "buscaba en la Sagrada Escritura cuál sería el mejor método para agradar a Dios, hasta que al fin lo descubrí en la segunda carta de San Pablo a los Corintios, capítulo 13: 'Si yo no tengo amor, nada soy', y descubrí que mi oficio en la Iglesia era el amor: amar a Dios con todo el corazón y con toda al alma, y sobre todas las cosas, y amar al prójimo como uno se ama a sí mismo. Y mi 'caminito' será el de la 'infancia espiritual': ser siempre como un niño necesitado, ante mi Padre Dios".

Así como Teresa definió a temprana edad su camino para cumplir su misión en esta vida, tú tienes la oportunidad de establecer en este momento un proyecto para tu vida.





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

*Roverismo hacia el éxito*



# UN PROYECTO PARA MI VIDA

Como símbolo entendemos aquellos elementos que se toman convencionalmente como representación de un concepto. De esta forma, sabemos que debemos detener el auto cuando el semáforo está en rojo y que una flecha indica un camino a seguir.

El marco simbólico en el movimiento scout se refiere a aquellos elementos que tienen un significado; por ejemplo, los nombres de las secciones (manada, tropa, comunidad y clan) y los elementos que las identifican (como el uniforme, canciones, ceremonias y oración).

La función del marco simbólico es crear la atmósfera adecuada que facilite la enseñanza de los valores que propone el movimiento scout.

En el clan rover el marco simbólico es:

## **"EL VIVIR MI PROPIA AVENTURA MEDIANTE UN PROYECTO PARA MI VIDA"**

Esto representa lo esencial en el clan y así tú, rover, dejarás de ser un espectador y poco a poco desarrollarás la sensibilidad para saber cuándo es momento de convertirte en actor, enfrentando tu realidad con la posibilidad de probar y demostrarte que puedes lograr muchas de las metas que te propongas.

El marco simbólico del clan rover busca ayudarte a satisfacer algunas de tus expectativas y necesidades, como el volverte independiente, descubrir el mundo, vivir al aire libre y servir.

No es fácil ser joven. Algunos tienen miedo al futuro y no saben que camino van a escoger. Entonces intentan refugiarse en un mundo imaginario y regresivo, y por ello suelen asumir papeles basados en personajes de la ficción o la mitología y algunos hasta creen convertirse en estos personajes!

Otros encuentran amparo en grupos cerrados en sí mismos, con lenguaje esotérico o con ceremonias y conduc-

tas –como la sumisión a la autoridad, los sistemas jerárquicos en vez de democracia, los pensamientos mágicos o irracionales, en lugar del pensamiento crítico– que son opuestos a los valores que promueve el movimiento scout.

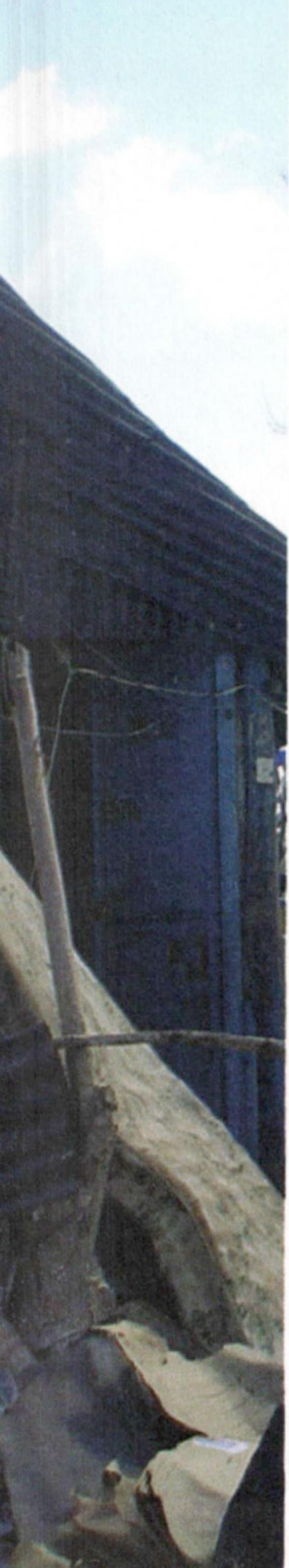
El marco simbólico no es esto. No está orientado a que vivas en el pasado, sino a que vivas con plenitud tu vida presente y que descubras la realidad del mundo de hoy y te involucres en él.

Es posible que encuentres que el nombre de tu clan está relacionado con algún grupo histórico y que relacionen sus actividades con los valores positivos de dicho grupo. El roverismo utiliza estos elementos única y exclusivamente para ambientar las actividades (proporcionando motivación o sentido de pertenencia al grupo), pero estos elementos no deben limitar tu crecimiento personal dentro de la sección y tampoco deben de afectar el liderazgo que desarrollarás.

El clan rover te alienta a mantener, como joven, un rol constructivo en la sociedad, a través de actividades de servicio, de vida al aire libre y con otras comunidades. Mediante estas actividades compartirás tus iniciativas y te prepararás mejor para el futuro.

¡Es vivir la aventura de tu propia vida!





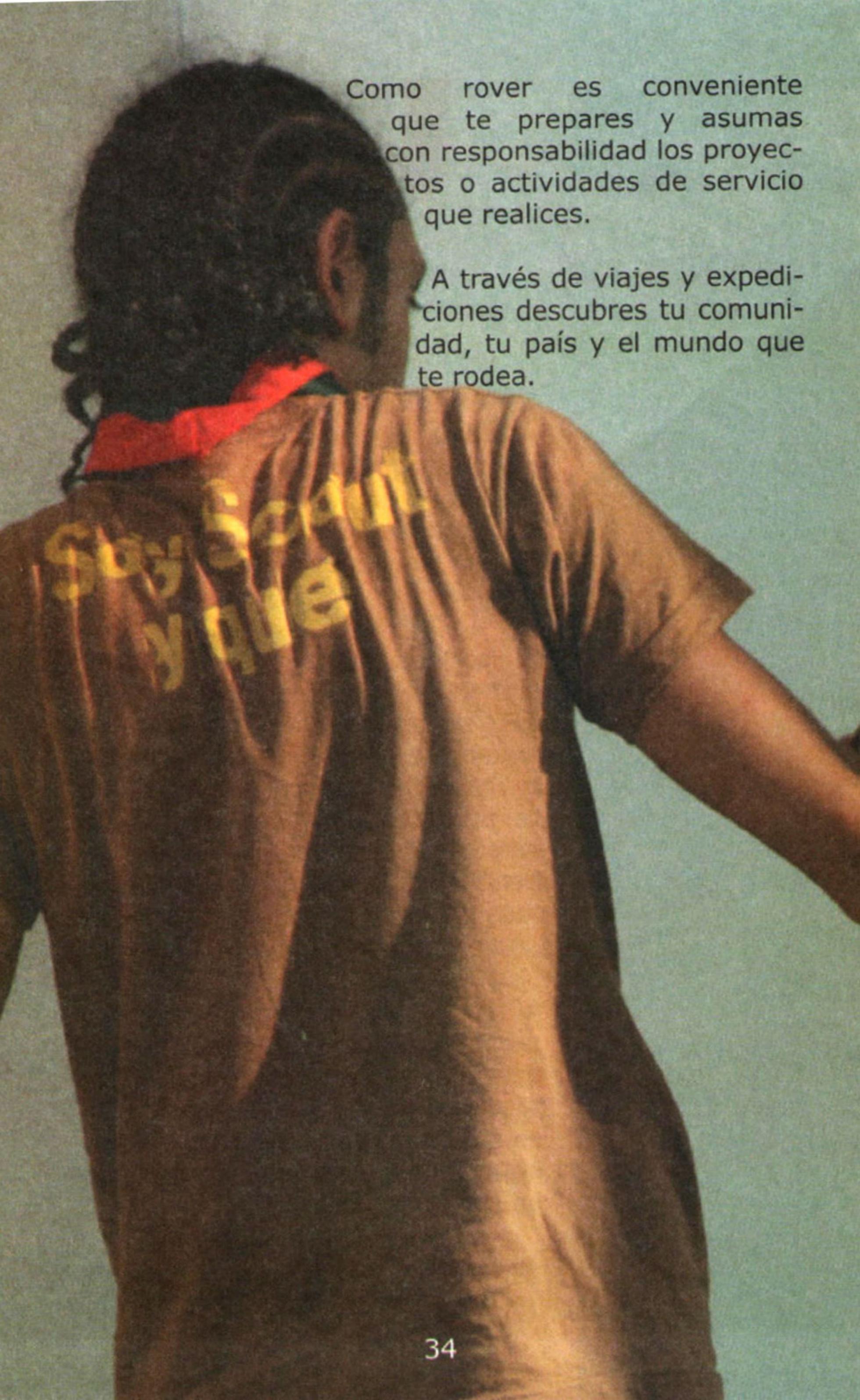
# LEMA

**S**ervir es el lema del clan; este lema está en congruencia con la misión del movimiento scout: ayudar a construir un mundo mejor; por eso, cuando gritamos, lo hacemos de la siguiente manera: **rovers iservir!**

El servicio lo puedes entender como el ser útil en alguna situación que se te presente o prestar tu ayuda a alguien que te la solicite o requiera; implica también que te prepares para hacerlo; es un acto desinteresado que lleva un beneficio a otros; es una actividad más profunda y más completa que una obra buena.

Al realizar un servicio creces como persona, ya que encuentras en estas acciones una forma para alcanzar tus ideales, ya que el servicio no se queda en palabras o en buenas intenciones, sino que se traduce en acciones reales.

Servir no es dar restos de tu tiempo o hacerlo mínimo para salir del paso.



Como rover es conveniente que te prepares y asumas con responsabilidad los proyectos o actividades de servicio que realices.

A través de viajes y expediciones descubres tu comunidad, tu país y el mundo que te rodea.

Así, desarrollarás un sentimiento de solidaridad con otras personas, aprenderás a identificar los problemas y descubrir sus causas y, después, serás capaz de desarrollar proyectos para contribuir a lograr cambios positivos.

Cuando suceden desastres naturales, nosotros, los rovers, somos de los primeros en apoyar a la comunidad, como en el caso de sismos o en el manejo de los albergues en caso de huracanes. Pero estas acciones son sólo una parte del servicio, ya que éste se planea y necesita de preparación para hacerlo lo mejor posible. Existen situaciones sociales como el analfabetismo, la desnutrición y la pobreza, entre otras, en las que los rovers apoyamos para resolver este tipo de problemáticas, realizando acciones en contacto directo con dichas comunidades.

No pierdas de vista que servir es el lema del clan rover. La buena acción no deja de ser necesaria, sin embargo en ocasiones no es suficiente. Por eso, como rover te organizarás con tu clan para apoyar y dejar el mundo en mejores condiciones de como lo encontraste. A veces son necesarios los servicios de emergencia y en otras ocasiones se requieren servicios de trabajo social con ayuda a la comunidad. A través de estas acciones adquirirás las habilidades necesarias para ser ciudadano responsable, por ejemplo: pensamiento crítico, análisis y resolución de problemas, manejo de conflictos, administración de proyectos, integración de equipos incluyentes y participativos.

Es el momento de definir tu papel en la sociedad y ser reconocido(a) por ello, por lo que en el clan rover descubrirás y asumirás papeles de adulto para desarrollar tus capacidades y habilidades (competencias) y, lo más importante, el ser útil y prepararte para ello. Así, el servicio se convierte en un hábito que te acompañará a lo largo de tu vida.

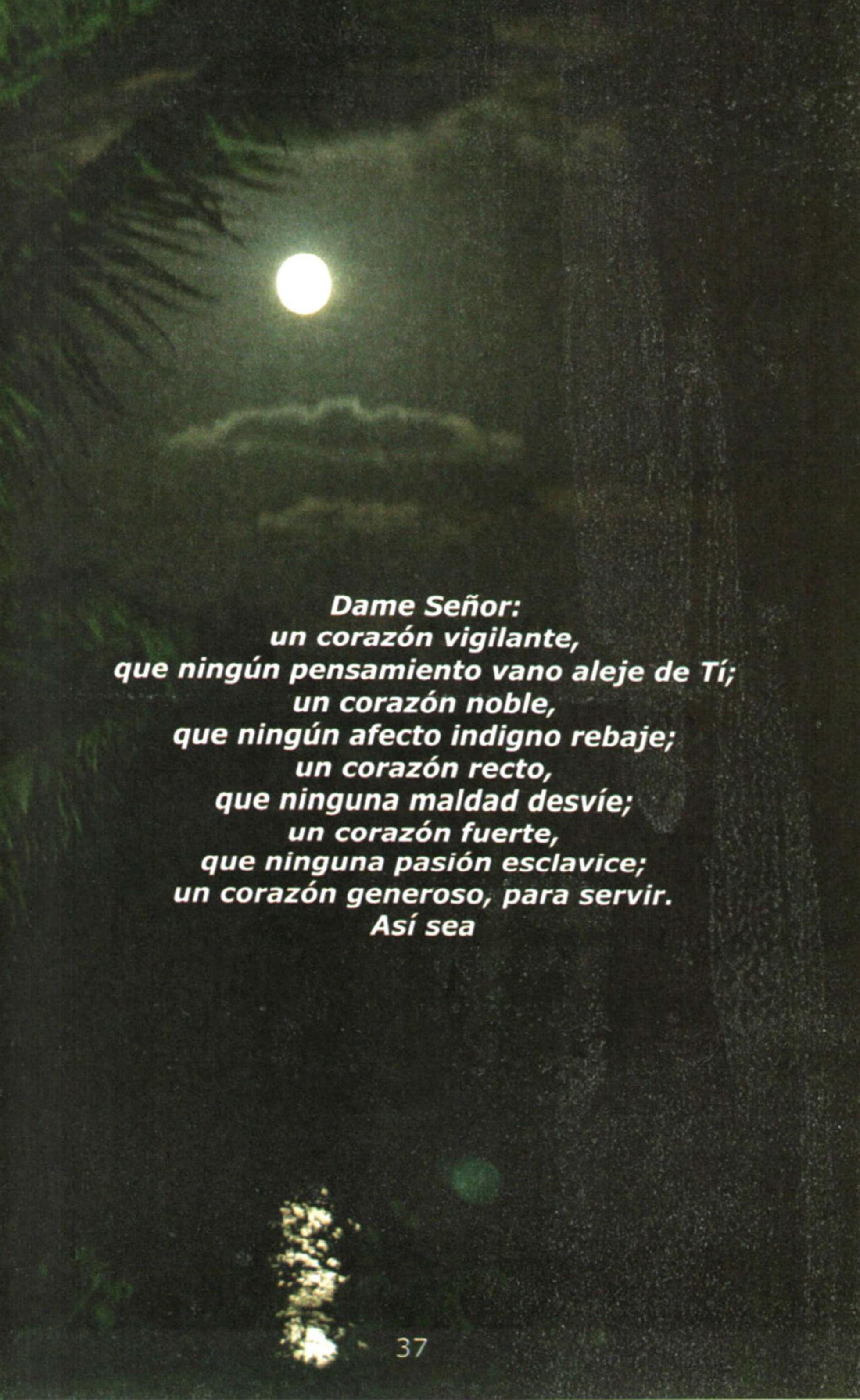


# ORACIÓN

Como rover desarrollarás la aspiración a establecer vínculos personales con un Ser Superior, así como la capacidad de asumir la fe e integrarla a tu vida y la disposición a respetar diferentes opciones religiosas.

Un elemento que te ayudará a recordar esta aspiración es la oración rover, la que tiene como finalidad el lograr que incorpores estos principios e ideales en tu vida diaria.

Antes de iniciar alguna actividad y al concluirla agradece a nuestro Creador la oportunidad que te da de compartir y divertirse con tus amigos y, sobre todo, el que seas mejor persona por las actividades que realizas y por los valores que vas adquiriendo día con día. Es por eso que, con estas sencillas palabras, te acordarás de Él:



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



Ahora que conoces tu oración puedes reflexionar acerca de ella, por lo que a continuación te sugerimos realices lo siguiente:

Primero, analiza brevemente la oración párrafo por párrafo y escribe el significado de la misma para que logres alcanzar un mejor entendimiento. Luego, investiga en Internet o alguna biblioteca acerca de la oración completa. La encontrarás como "Oración de Santo Tomás de Aquino al Santísimo Sacramento" y puedes comentarla con tu grupo de acción o con el clan.

En alguna ocasión tu clan querrá decir de manera diferente la oración, para esto, uno por uno hasta llegar a cinco rovers, dirán en orden cada una de las líneas y compartirán con el clan alguna vivencia personal que los haga reflexionar.

***¡Vive la oración rover!***



# ¿Sabías qué?

**T**omás de Aquino (Rocaseca, Nápoles, 1225, Fossanova, 7 de marzo de 1274) fue uno de los filósofos y teólogos más importantes de la historia. Realizó una gran cantidad de estudios y documentos entre los que destacan la Summa Theologica en la que hace un tratado de Cinco Vías para demostrar la existencia de Dios y Summa Contra Gentiles donde analiza el conocimiento de Dios sobre las cosas generales y particulares y triviales, sobre su libre albedrío y sobre las cosas que no puede hacer. ("Summa" significa síntesis teológica en latín).

Fue canonizado en 1323, declarado Doctor de la Iglesia en 1567 y patrón de las universidades y centros de estudio católicos en 1880.

Su oración al Santísimo Sacramento sirve de inspiración para la oración rover, la cual es una parte de la oración completa.

Francisco Alves Mendes hijo, sindicalista y ecologista brasileño, mejor conocido como Chico Mendes, nació en un remoto territorio del oeste de Brasil el 15 de diciembre de 1944. No acudió a la escuela siendo niño, pues ayudaba a su padre en la obtención de caucho en la selva tropical de la cuenca amazónica. Los comerciantes solían explotar a los caucheros pagándoles precios muy bajos por el material recogido.

Cuando Mendes era un adolescente, entró en contacto con miembros del Partido Comunista, quienes le alfabetizaron y le instruyeron en su teoría política, comenzando a criticar abiertamente el sistema comercial vigente.

En la década de 1970 el gobierno brasileño inició la construcción de carreteras en la selva tropical amazónica para fomentar el desarrollo de la región. Esta mejora atrajo al sector ganadero, que comenzó la tala de parte del bosque para crear zonas de pasto. Los ganaderos destruyeron los árboles de caucho que constituían el medio de vida de los caucheros; sin embargo, éstos carecían de organización, por lo que no pudieron impedir tal desastre.

Años después, Chico participa en la fundación del Sindicato de los Trabajadores Rurales de Xapurí, además de haber sido elegido concejal a la Cáma-



ra Municipal local. Por ese tiempo, Chico Mendes sufre las primeras amenazas de muerte por parte de los ganaderos, al mismo tiempo que comienza a enfrentar problemas en su propio partido, que no era solidario con sus luchas.

El sindicato de Xapuri organizó clases de educación básica para los caucheros y estableció un programa que alentaba a esta población a conocer y defender el bosque tropical. Se crearon cooperativas para reducir la influencia de los comerciantes, buscando que, en lugar de negociar con los intermediarios, los caucheros se asociaran para vender el material a precios más elevados.

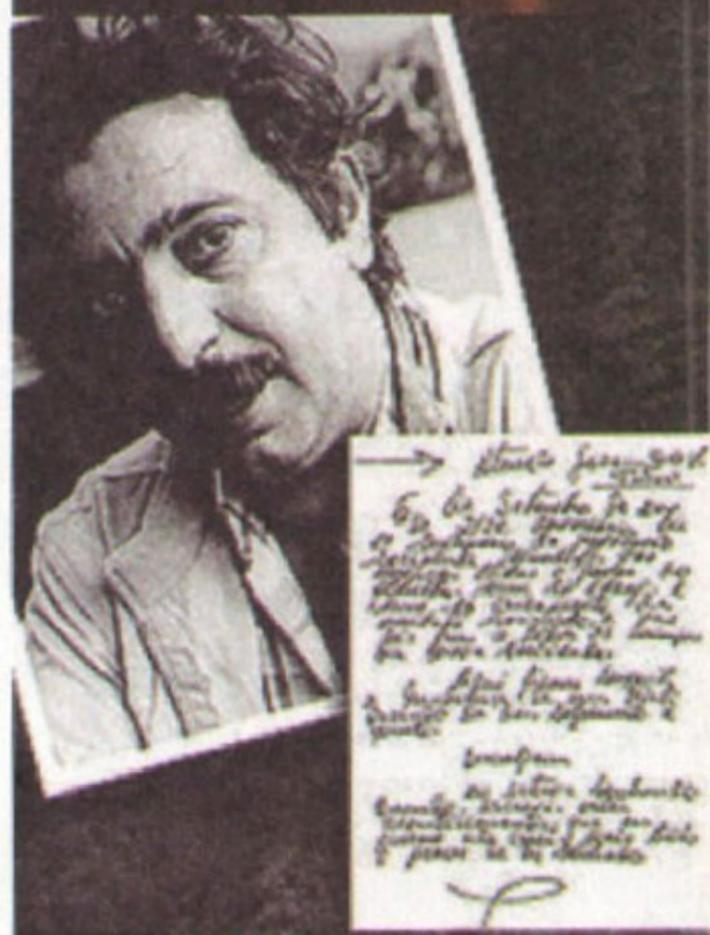
Chico Mendes transforma la Cámara Municipal en un gran foro de debates entre líderes sindicales, populares y religiosos, por esto fue acusado de subversión y sometido a duros interrogatorios. Al surgir el Partido de los Trabajadores, Chico es uno de sus fundadores y dirigentes, participando en los comicios en la región, juntamente con Lula da Silva.

A partir de entonces, la lucha de los caucheros, bajo la dirección de Chico Mendes, comienza a ganar repercusión nacional e internacional, principalmente con el surgimiento de la propuesta de la "Unión de los Pueblos de la Selva", que busco unir los intereses de indígenas y caucheros

en defensa de la selva amazónica, proponiendo además, la creación de reservas de extracción que preservan las áreas indígenas y la propia selva, al mismo tiempo en que garantizan la reforma agraria deseada por los caucheros.

En 1984, el gobierno desarrolló un plan para la construcción de una autopista a lo largo de la región, que hizo temer a los caucheros la destrucción del bosque tropical. En esos momentos, Mendes era ya una figura conocida entre los grupos ecologistas de Estados Unidos y organizó un movimiento internacional de oposición a este proyecto. En 1987 se entrevistó con miembros del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y del Comité de Consignación del Senado de Estados Unidos y les convenció para que no financiaran la autopista. Asimismo, obtuvo la promesa de que los futuros préstamos internacionales para proyectos en el bosque tropical amazónico sólo se aprobarían si garantizaban el respeto al medio ambiente y a la forma de vida de las comunidades indígenas. Al lograr la suspensión del financiamiento al proyecto, Chico es acusado por ganaderos y políticos de perjudicar el "progreso" del país.

Meses después, Chico Mendes comienza a recibir varios premios y reconocimientos, nacionales e internacionales, como una de las personas



que más se destacaron en defensa del medio ambiente, como por ejemplo, el premio "Global 500", ofrecido por la propia ONU y la "Medalla por el medio ambiente" de la organización "Better World Society".

Chico continuó su lucha, recorriendo varias regiones de Brasil, participando en seminarios, charlas y congresos, con el objetivo de denunciar la acción predatora contra la selva y las acciones violentas de los ganaderos de la región. Por otro lado, colaboró en la realización de un gran sueño: la implantación de las primeras reservas de extracción.

El 22 de diciembre de 1988, Chico Mendes es asesinado en la puerta de su casa por los dueños de un rancho afectado por las reservas de extracción. Chico estaba casado con Lizamar Mendes y dejó dos hijos, Sandino, de 2 años y Elenira, de 4.

Tras la muerte de Mendes, varios espacios naturales de Brasil recibieron su nombre y su casa de Xapuri ha sido transformada en museo. En 1994, John Frankenheimer dirigió *The Burning Season*, un filme basado en la vida de Mendes.

Chico Mendes dedicó su vida a lograr la reforma y cumplimiento de leyes que permitieran el desarrollo de su comunidad y la conservación del ambiente. Así como él, tú puedes trabajar por que, a través del artículo 17 de la Ley Scout, tu comunidad y tú mismo prosperen y desarrollarse adecuadamente.



## Texto de BP

*Recibí una carta muy agradable esta semana de un scout de Francia, en la que me decía que quería hacer su vida como la mía, y espera al final también ser general. Le dije que me avisara cuando obtuviera el grado; pero mientras era general no todo sería buena vida, ni usar uniforme y condecoraciones, también significa una gran responsabilidad en la guerra. Pocas personas piensan en eso, pero es una cosa tremenda para un hombre sentir que cientos de vidas dependen de su palabra de mando, y eso es lo que un general tiene que hacer.*

*Al piloto de una aerolínea se le confían todos los pasajeros para conducirlos a salvo de los riesgos del vuelo. Un capitán de barco también tiene una gran responsabilidad sobre él, ya que las vidas de todos lo que están a bordo dependen de él en la paz y en la guerra.*

*Pero nuestros oficiales navales son conocidos en todo el mundo por su audacia y confianza en sí mismos.*

*¿Cómo obtienen esto?, porque son entrenados desde la niñez a aceptar cualquier trabajo y a desempeñarlo por sí mismos, se les enseña a aceptar responsabilidades.*



*Recuerdo cuando los marineros de la Marina Real eran hombres mayores que ahora, marinos fuertes y resistentes que usaban barba. Pero los oficiales empezaban su carrera bastante jóvenes. Un marinero en esos días era sólo un muchacho de catorce o quince años pero se le daba un trabajo responsable; se le ponía a cargo de un barco y su tripulación. Allí veía uno que un muchacho de quince años mandaba a hombres que le doblaban la edad y obedecían sus órdenes sin replicar. Eso era DISCIPLINA.*

*Rema tu propia canoa.*



# LEY SCOUT

**T**ú, como rover, necesitas saber que hay una ley que nos guía. Ésta se integra por diez artículos; quizá después de leerlos pienses que no es tan sencillo cumplirlos, pero si te esfuerzas a diario notarás que no estás tan lejos de vivir de acuerdo con ellos. Los artículos de la Ley Scout son:

- 1** El scout cifra su honor en ser digno de confianza.
- 2** El scout es leal con su patria, sus padres, sus jefes y subordinados.
- 3** El scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.
- 4** El scout es amigo de todos y hermano de todo scout, sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.

**5** El scout es cortés y actúa con nobleza.

**6** El scout ve en la naturaleza la obra de Dios, protege a los animales y a las plantas.

**7** El scout obedece con responsabilidad y hace las cosas en orden y completas.

**8** El scout ríe y canta en sus dificultades.

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

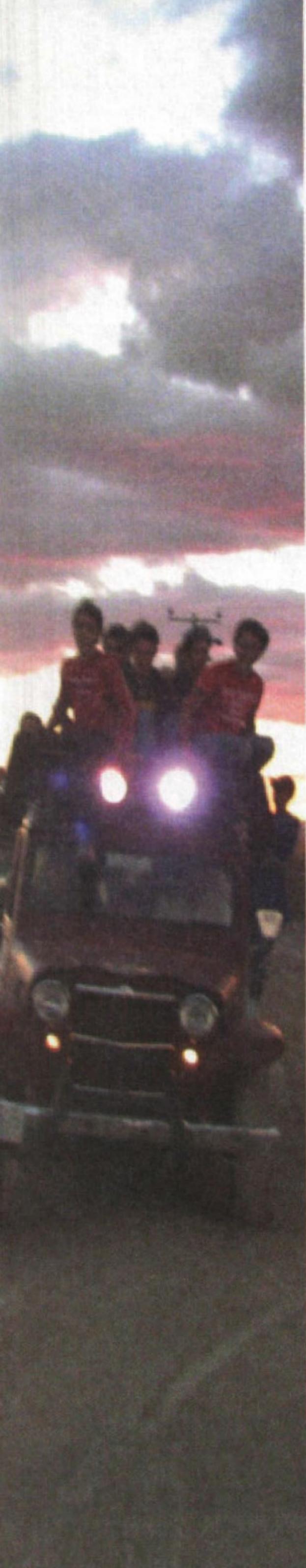
**10** El scout es limpio, sano y puro de pensamientos, palabras y acciones.

Una manera divertida de aprender y de compartir experiencias, es hacer un juego de lotería donde las cartas van desde el 1 al 54 y utilizar palabra clave como honor, lealtad, pureza, confianza, entre otras, y hacer las cartillas para que todo tu clan juegue.

El objetivo es que el que gane la partida, tiene que exponer vivencias personales de las palabras con las que hizo lotería.

¿Verdad que es divertido? Y aparte de la diversión, es muy importante reflexionar y vivir de acuerdo con nuestra ley.

# PRINCIPIOS



**E**l movimiento scout está regido por principios. Los principios son declaraciones propias del ser humano, que apoyan su necesidad de desarrollo y felicidad, los principios son universales y se les puede apreciar en la mayoría de las doctrinas y religiones a lo largo de la historia de la humanidad.

Los principios del movimiento scout mundial están estipulados el artículo 2 de constitución de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS), los cuales son:

- Deberes para con Dios;
- Deberes para con los demás;
- Deberes para con uno mismo.

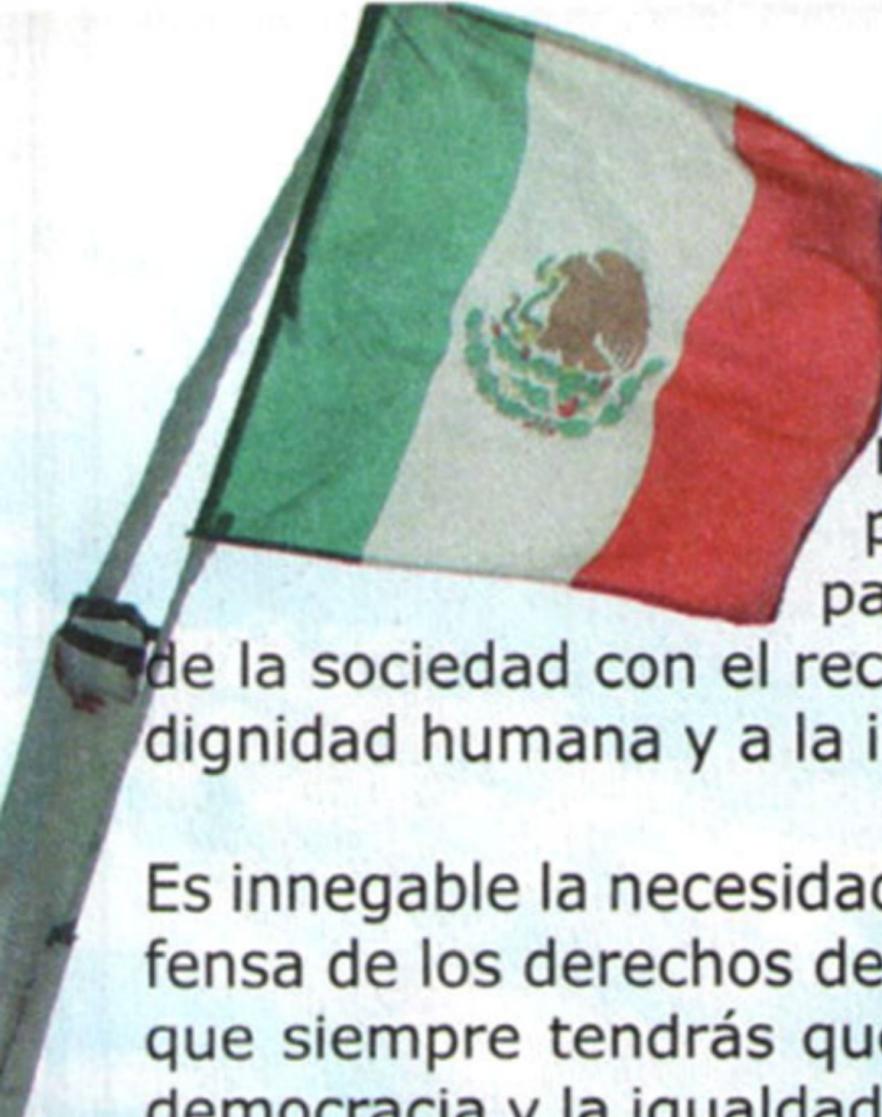
En México, los principios están definidos en el artículo 11 de los estatutos y son:

## **Deberes para con Dios**

La adhesión a principios espirituales, lealtad a la religión que los exprese y aceptación de los deberes que resulten de ella:

Trascender en el mundo material, guiándose por principios espirituales, y caminar siempre en la búsqueda de un ser supremo, presente en la existencia de todos los días, en las cosas creadas, en los otros, en la historia, asumiendo el mensaje de su fe para vivirlo en su comunidad religiosa, compartiendo la fraternidad y siendo fiel a sus convicciones, signos y celebraciones, es algo que puedes realizar para vivir alegremente tu fe, sin hostilidad alguna hacia quienes buscan, encuentran o viven respuestas diferentes ante el Creador, llámese Dios, Jehová, Mahoma o Shiva.

La importancia de estar regido siempre por la fe te hace ser una persona más sensata y sensible con lo que acontece y con quienes te rodean.

The Mexican flag is shown in the upper left corner of the page, waving on a flagpole. It features the traditional green, white, and red vertical stripes with the national coat of arms in the center.

## Deberes para con los demás

La lealtad a tu país, en armonía con la promoción de la paz local e internacional. La participación en el desarrollo de la sociedad con el reconocimiento y el respeto a la dignidad humana y a la integridad del mundo natural.

Es innegable la necesidad del servicio, el respeto y defensa de los derechos de todos los seres vivos, por lo que siempre tendrás que estar comprometido con la democracia y la igualdad de derechos entre el hombre y la mujer; respetar el planeta, cuidarlo y fomentar la labor de restaurar los ecosistemas dañados; dejar limpio tu entorno y hacerte agente de cambio positivo para la sociedad y el mundo.

Como rover, formas parte de una comunidad de servicio, para la cual no basta con una buena acción, sino que establece proyectos para ayudar a mejorar aspectos particulares de algunas comunidades, buscando contribuir a que sean autosuficientes.

**Deberes para con uno mismo**

La responsabilidad en el desarrollo personal:



En este momento estás construyendo un proyecto de vida. A tu edad ya estarás definiendo tu futuro en el estudio o trabajo, por lo que es necesario que desarrolles plenamente la responsabilidad de los deberes para contigo mismo.

El cumplir con uno mismo es esto: el poder ser responsable, cuidar tu salud e higiene personal, realizar conscientemente tus labores en los estudios o en el trabajo, entre otras tantas cosas. Esta es la forma en la que tus padres o familiares y, sobre todo tu mismo, evalúas tu capacidad de salir adelante en la vida cotidiana y mejorar constantemente.

Además, hay que tener presentes las responsabilidades que asumes en tu casa y, de esta manera, poder desenvolverte adecuadamente en el ámbito familiar. Quizá a veces esto no es tan fácil, teniendo en cuenta que tu familia, en ciertas ocasiones, no es como tú quisieras; pero lo mejor es disfrutar de ella, aceptando tu papel dentro del núcleo familiar y convirtiéndolo en una gran oportunidad de desarrollo personal.

¿Por qué no realizas una entrevista a jóvenes de todas las secciones sobre lo que piensan y hacen con relación a sus principios scouts? Es bueno comparar las diversas formas de pensar de acuerdo con cada rango de edad; esto te permitirá ampliar tu visión.

Te sugerimos que tomes fotografías o videos y realices un periódico mural o una exposición en tu grupo scout y los invites a participar.

Como decía Baden-Powell: ***Vale la pena ser bueno, pero es mejor hacer el bien.*** Así es con los principios, no basta con sentirlos, sino ¡hay que vivirlos!

Existe un programa mundial que se llama "Scouts del mundo" que consiste en dar a los jóvenes mayores oportunidades para enfrentar los retos del futuro, a través de tres áreas que son:

- Paz, seguridad y desarme;
- Desarrollo y erradicación de la pobreza
- La protección de nuestro ambiente natural.

El programa "**Scout del mundo**" ha sido desarrollado en el marco de las prioridades estratégicas "Participación de los jóvenes" y "Adolescentes" aprobado por la Conferencia Scout Mundial en Tesalónica, Grecia, en el año 2002.

Es una propuesta que, en México, está destinada para jóvenes entre 17 y 21 años de edad, scouts y no scouts, que deseen contribuir a hacer de este mundo un mejor lugar. El reconocimiento "Scouts del mundo" comprende dos componentes:

**El descubrimiento "Scouts del mundo":** es una aventura que puede durar varios días, y es propuesto por una base de "Scouts del mundo" y está enfocado en temas de paz, ambiente y desarrollo.

El descubrimiento "Scouts del Mundo" comprende tres etapas:

1. *Exploración* (¿de qué se trata esto?): descubrimiento activo de uno a varios aspectos de los objetivos de desarrollo del milenio, por ejemplo:

- Caminata en un bosque amenazado por la contaminación;
- Visita a una comunidad étnica que sufre prejuicios y racismo;
- Visita a un campo de refugiados.

2. *Respuesta* (¿qué significa esto para mí?): procesar la información recolectada y desarrollar un compromiso hacia el tema (a través de un proceso de pensamiento crítico acerca de causas y consecuencias).

3. *Acción* (¿qué puedo hacer?): desarrollar un proyecto personal, junto con un equipo de trabajo, con el fin de concienciar a la comunidad dando a conocer el problema y que la comunidad contribuya a solucionarlo.

## **EL servicio voluntario "Scouts del Mundo"**

Después de concluir el Descubrimiento Scouts del Mundo, debes desarrollar un período de servicio voluntario orientado a contribuir a la solución de un problema relacionado con los Objetivos de Desarrollo del Milenio. La duración del servicio voluntario será de por lo menos dos semanas de trabajo de tiempo completo. Un Servicio Voluntario Scouts del Mundo puede ser de dos formas:

1. Tomar parte en un proyecto en desarrollo de una organización (Asociación scout, centro de jóvenes, ONG, entre otros).
2. Desarrollar un proyecto específico con un equipo de trabajo.

Cualquier joven, hombre o mujer, ya sea miembro del movimiento scout o no, puede obtener el reconocimiento "Scouts del mundo", cumpliendo con los siguientes pasos:

1. Contactar a la ASMAC y preguntar por el programa "Scouts del mundo". Investigar dónde se puede llevar a cabo un descubrimiento de "Scouts del mundo" y cómo registrarse.
2. Registrarse y cumplir el descubrimiento "Scouts del Mundo" para adquirir más conocimiento y habilidades en las áreas de paz, ambiente y desarrollo, y preparar un servicio voluntario "Scouts del mundo".

3. Hacer un servicio voluntario "Scouts del mundo" de manera individual o dentro de un proyecto de equipo.
4. Completar un proceso de evaluación y anotar la experiencia dentro del pasaporte "Scouts del mundo", el cual deberá ser enviado a una base "Scouts del mundo" o a la sede nacional.

Si las experiencias anotadas llenan el criterio requerido, la insignia de reconocimiento "Scouts del Mundo" será entregada.



Algunos ejemplos de proyectos de "Scouts del mundo" son: el combate a la violencia en El Salvador, haciendo que las pandillas realicen actividades scouts, ilogrando disminuir 80% de la violencia estudiantil!; el trabajo con niños de la calle en Kenia donde los jóvenes realizan acciones sobre prevención de adicciones y control de la natalidad y una base que se encuentra participando en el Líbano promoviendo el rescate de este país iy esta base la organizan jóvenes mexicanos!

Encuentra toda esta información en:

<http://www.youthoftheworld.net/spanish/swp/introduccion.htm>

***¡Tú puedes ser un scout del mundo!***

# ¿Sabías qué?

A 100 años de comenzar el movimiento scout, y como una iniciativa de la Conferencia Scout Mundial de 2002, se realizan acciones concretas a favor de la paz en todo el mundo; a estas acciones de servicio se les llama "Regalos para la paz". En las asociaciones scouts de cada país se llevan a cabo certámenes para reconocer las mejores acciones de servicio, y todos los que participan en ellas pueden portar una insignia que indica que han realizado estos "Regalos para la paz".

Esta es una oportunidad que utilizan los rovers para poder servir, ya que se realizan acciones en colaboración y con el apoyo de instituciones que trabajan con personas en las siguientes situaciones:

- Niños con cáncer
- Niños en situación de calle
- Comunidades socialmente marginadas
- Niños con VIH/SIDA
- Adultos en plenitud (mayores de 60 años)
- Personas con capacidades diferentes
- Niños con síndrome Down o deficiencia mental.

En el Moot Scout Nacional 2007 en Cancún, Quintana Roo, Mariana Rivero, una rover como tú, de 19 años de edad, coordinó una serie de acciones de servicio en la institución llamada "Ciudad de la Alegría".

Mariana comenzó contactando a la institución para tener conocimiento de cada uno de los hogares que maneja y de sus necesidades; planeó cómo los participantes del Moot podrían ayudar a resolver estas necesidades; dirigió a cada uno de los grupos de trabajo que decidieron apoyar y logró que se sensibilizaran y entendieran que no sólo estaban pintando, lavando cuartos o quitando yerbas, sino que las acciones que estaban realizando les permitían a los habitantes de cada uno de los hogares tener un lugar digno para vivir.

Tú puedes realizar acciones como ésta y lograr que el lema del clan rover no sea sólo palabras.



**E**lsa Ávila nació el 11 de noviembre de 1963 en la ciudad de México. A los 15 años de edad se inicia en la escalada en roca, a la que le dedicó muchos años. Pronto se inclinó por los ascensos en gran pared; en esta modalidad logró escaladas significativas en Yosemite, la Patagonia y las islas Bafin. Tiempo después consigue logros sorprendentes en las más imponentes cordilleras del mundo, como las Rocallosas, los Alpes, los Andes y los Himalayas.

En 1987 alcanza la cumbre del Shisha Pangma a 8047 msnm, en la que realiza la primera travesía mundial entre la cumbre oeste y la cumbre principal, con lo que se convierte en la primera latinoamericana en escalar una montaña de más de 8000 m.

Dos años después Elsa y Carlos Carsolio realizaron un intento por conquistar el Everest sin la ayuda de oxígeno artificial -lo que ese mismo año Carlos logró- pero, faltando únicamente 98 metros para alcanzar la cumbre, tuvieron que desertar cuando Elsa presentó principios de edema cerebral.

En el otoño de ese mismo año, bajo condiciones aún más difíciles, Elsa volvió a atacar el pico y llegó a los 8 mil 200 metros, pero

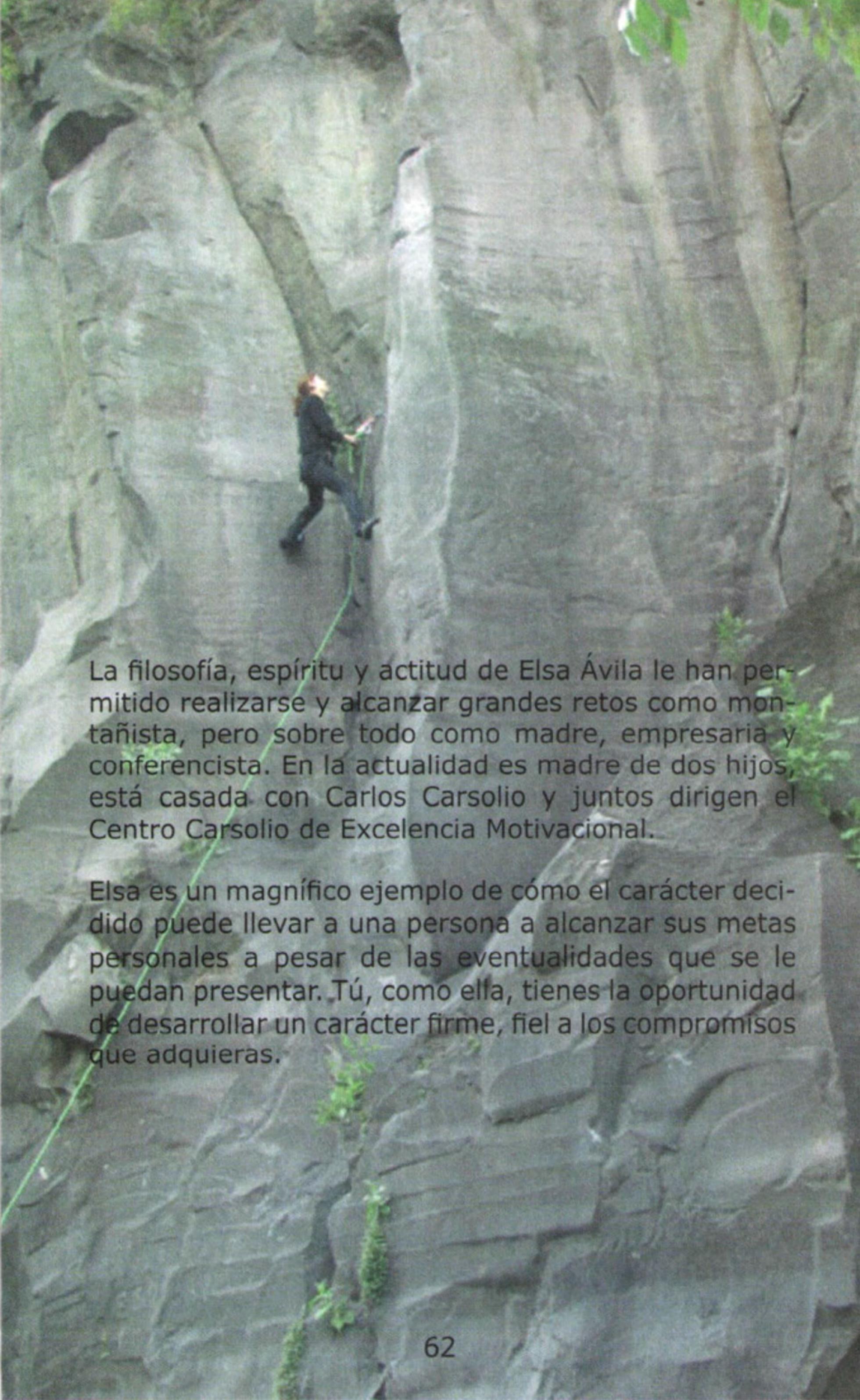
de nuevo sufrió problemas de hipoxia, una disminución en la concentración de oxígeno en la sangre, además de congelamiento de córneas que le hicieron desistir.

La fortaleza de carácter ha llevado a Elsa a superar situaciones adversas, entre ellas la amputación de algunas puntas de los dedos de las manos al sufrir congelamiento cuando intentaba, en 1992, llegar a la punta del Kanchenjunga, la tercera montaña más alta del mundo.

El 5 de mayo de 1999 Elsa alcanza la cumbre del Everest a 8848 msnm, convirtiéndose en la primera mujer mexicana y latinoamericana en conseguirlo. El presidente de la república la felicitó personalmente, vía telefónica en el campo base, diciéndole: *Su esfuerzo es un ejemplo para toda la juventud mexicana, no sólo en el ámbito deportivo, sino en todos los ámbitos de la vida.*

Ha participado en ocho expediciones a diversas montañas de los Himalayas y ha alcanzado la cota de los 8000 m en seis ocasiones. Tiene en su haber muchos primeros ascensos mexicanos y algunos mundiales, entre los que destacan el primer ascenso femenino a la aguja Poincenot en la Patagonia y la cara sur del Svanvhit, en el círculo polar ártico en las islas de Bafin.



A photograph of a person climbing a large, grey rock face. The person is wearing dark clothing and is positioned in the middle of the frame, moving upwards. A green rope is visible, extending from the bottom left towards the climber. The rock surface is textured with various cracks and crevices. Some green foliage is visible at the top right and bottom right edges of the image.

La filosofía, espíritu y actitud de Elsa Ávila le han permitido realizarse y alcanzar grandes retos como montañista, pero sobre todo como madre, empresaria y conferencista. En la actualidad es madre de dos hijos, está casada con Carlos Carsolio y juntos dirigen el Centro Carsolio de Excelencia Motivacional.

Elsa es un magnífico ejemplo de cómo el carácter decidido puede llevar a una persona a alcanzar sus metas personales a pesar de las eventualidades que se le puedan presentar. Tú, como ella, tienes la oportunidad de desarrollar un carácter firme, fiel a los compromisos que adquieras.



# Texto de BP

El único éxito verdadero es la felicidad. ¿Qué cosa es éxito? ¿Subir a la copa de un árbol?, ¿la riqueza?, ¿la posición?, ¿el poder? No, ninguna de estas cosas.

Estas y otras muchas ideas se les ocurrirán. Esto es lo que generalmente se considera éxito, esto también significa el ganarle a los demás y demostrar que se es mejor en una u otra cosa. En otras palabras, obtener algo a expensas de alguien. No creo que esto sea éxito.

Creo que fuimos puestos en este mundo de maravillas y belleza con habilidad especial para apreciar éstas, en algunos casos para divertirnos ayudando a su desarrollo, y también siendo capaces de ayudar a nuestros semejantes en vez de ganarles, y con todo ello gozar de la vida: es decir, **ser felices**.

Esto es lo que yo creo que es el éxito, ser feliz. Pero la felicidad no es una cosa pasiva; es decir, no se obtiene sentándose a recibirla; eso sólo sería algo muy pequeño: placer.

Pero a nosotros se nos han dado brazos, piernas, cerebro y ambiciones con las que podemos ser activos; y es la actividad más que la pasividad la que cuenta en la obtención de la verdadera felicidad.

Roverismo hacia el éxito

# PROMESA

Una vez que te has integrado al clan y conoces los aspectos básicos de la sección, has realizado una propuesta de metas para tu plan de vida y definiste un plan de acción para tu primer proyecto, estás listo para realizar tu compromiso rover.

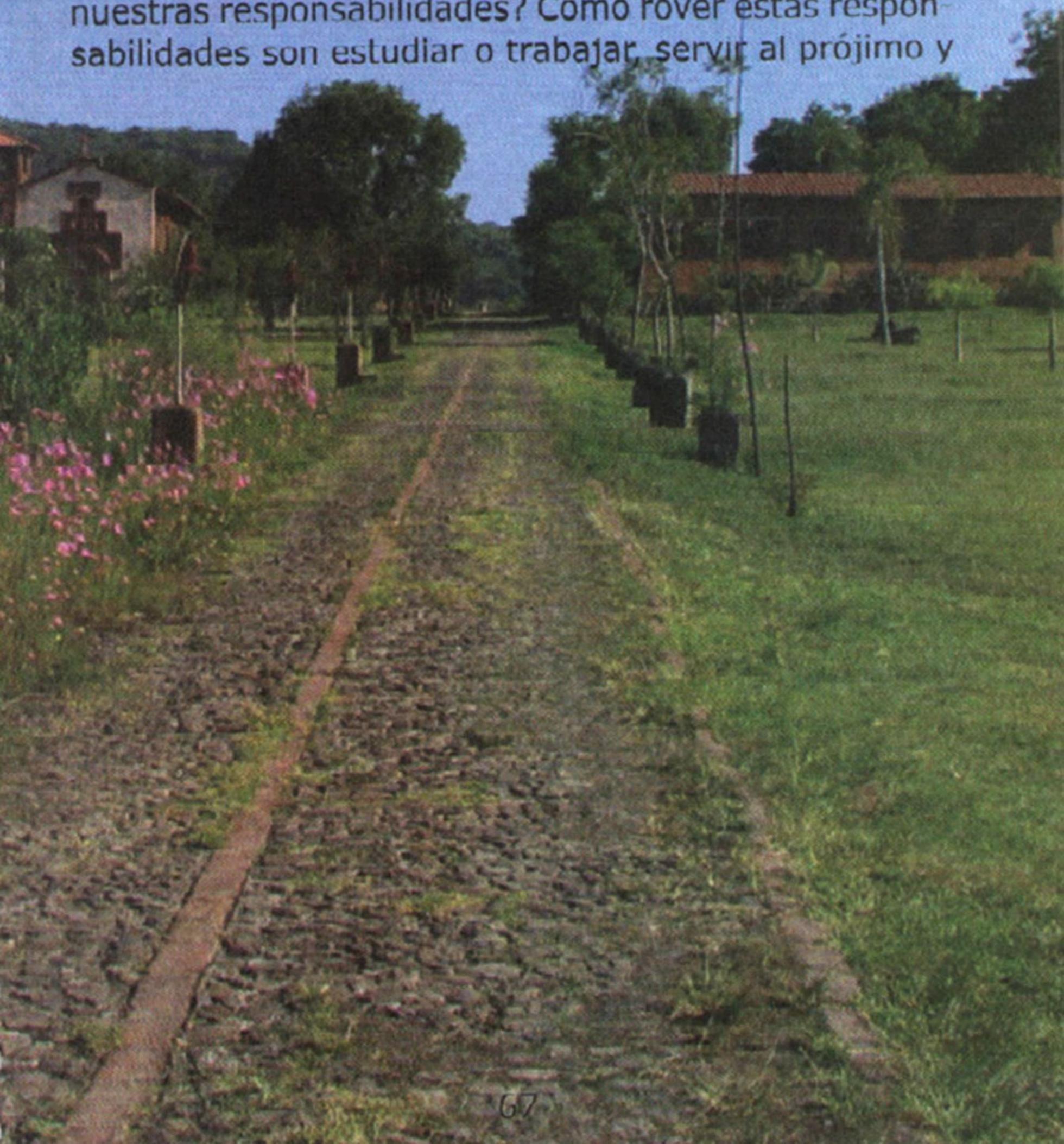
Este compromiso significa:

- Que has decidido ser parte de tu clan y que fuiste admitido en él;
- Que estás listo para llevar a cabo las acciones que te permitirán ser, en un tiempo futuro, un hombre o mujer útil a la sociedad;
- Que has analizado y comprendido lo que significan la Promesa y la Ley Scout y que estás dispuesto a vivir conforme a ellas;
- Que compartirás con tu clan los ideales que los unen y seguirás sus normas de convivencia, expresados en su Carta de clan

*Yo prometo por mi honor,  
hacer cuanto de mi dependa,  
por cumplir mis deberes  
para con Dios y la patria,  
ayudar al prójimo en toda circunstancia  
y cumplir fielmente la Ley Scout*

Este compromiso pudiera parecer fácil, sin embargo va más allá de estas sencillas líneas, significa adherirse realmente al concepto de ser scout, de vivir de acuerdo con los valores contenidos en nuestra ley, de defender siempre la justicia y buscar la verdad para poder vivir con dignidad.

He ahí la importancia de que la entiendas y no sólo la repitas como un requisito para portar la insignia de compromiso; es algo que puedes vivir y disfrutar con la vida, haciendo lo que de ti dependa para cumplir tus tareas y obligaciones. Hoy en día conocemos ampliamente los derechos humanos, pero ¿dónde quedan nuestras responsabilidades? Como rover estas responsabilidades son estudiar o trabajar, servir al prójimo y



a uno mismo, mantenerte sano y apoyar en casa, entre otras cosas, ¿no lo crees?

El primer artículo de la Ley Scout es: El scout cifra su honor en ser digno de confianza. Cuando prometes algo, tu honor está de por medio, ya que un rover es una persona de palabra y, si dice algo, será capaz de cumplir lo que ha dicho o prometido. ¿Como se puede confiar en ti si no logras cumplir lo que dices? He ahí la importancia de que, cuando te comprometas a algo, lo cumplas y más ahora que realizarás tu compromiso rover.

Como rover, y como un complemento a la Ley Scout a la que te adhieres al formular tu compromiso scout, se te invita a que adoptes una declaración que incluye los valores universales en los cuales se basa el movimiento scout, mismos que se encuentran señalados en la constitución de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS): responsabilidad individual, respeto por la dignidad humana e integridad de la naturaleza, el espíritu de equipo y de comunidad, la solidaridad internacional, el rechazo de la violencia, buscar un significado a la vida, etcétera.

La declaración de los rovers es la siguiente:

Como rover elijo:

- El camino de la verdad y los valores espirituales
- El camino del conocimiento y la libertad
- El camino de la justicia y la paz
- El camino de la solidaridad y el servicio
- El camino del desarrollo sustentable y la ciudadanía universal



Como te habrás dado cuenta, hay ocasiones en las que, por evadir un compromiso, inventas diversas situaciones, a veces tan complejas y a veces muy sencillas, pero la palabra entregada no es otra cosa que la obligación de cumplirla.

---

---

---

---

Si consideras que esta información es muy personal y no te gustaría que otras personas la leyeran, puedes hacerlo en una hoja de papel y conservarla contigo. Por último, y para entender el significado de la declaración rover, describe con tus palabras lo que entiendes por:

**Verdad** \_\_\_\_\_

**Justicia** \_\_\_\_\_

**Paz** \_\_\_\_\_

**Solidaridad** \_\_\_\_\_

**Servicio** \_\_\_\_\_

**Desarrollo sustentable** \_\_\_\_\_

**Ciudadanía universal** \_\_\_\_\_

Si algún concepto no te queda claro, apóyate en algún diccionario o con otros rovers de tu clan.

Una vez que comprendas estos conceptos, proponte tres acciones concretas que te ayuden a experimentar vivencias en todas ellos.



# INSIGNIA

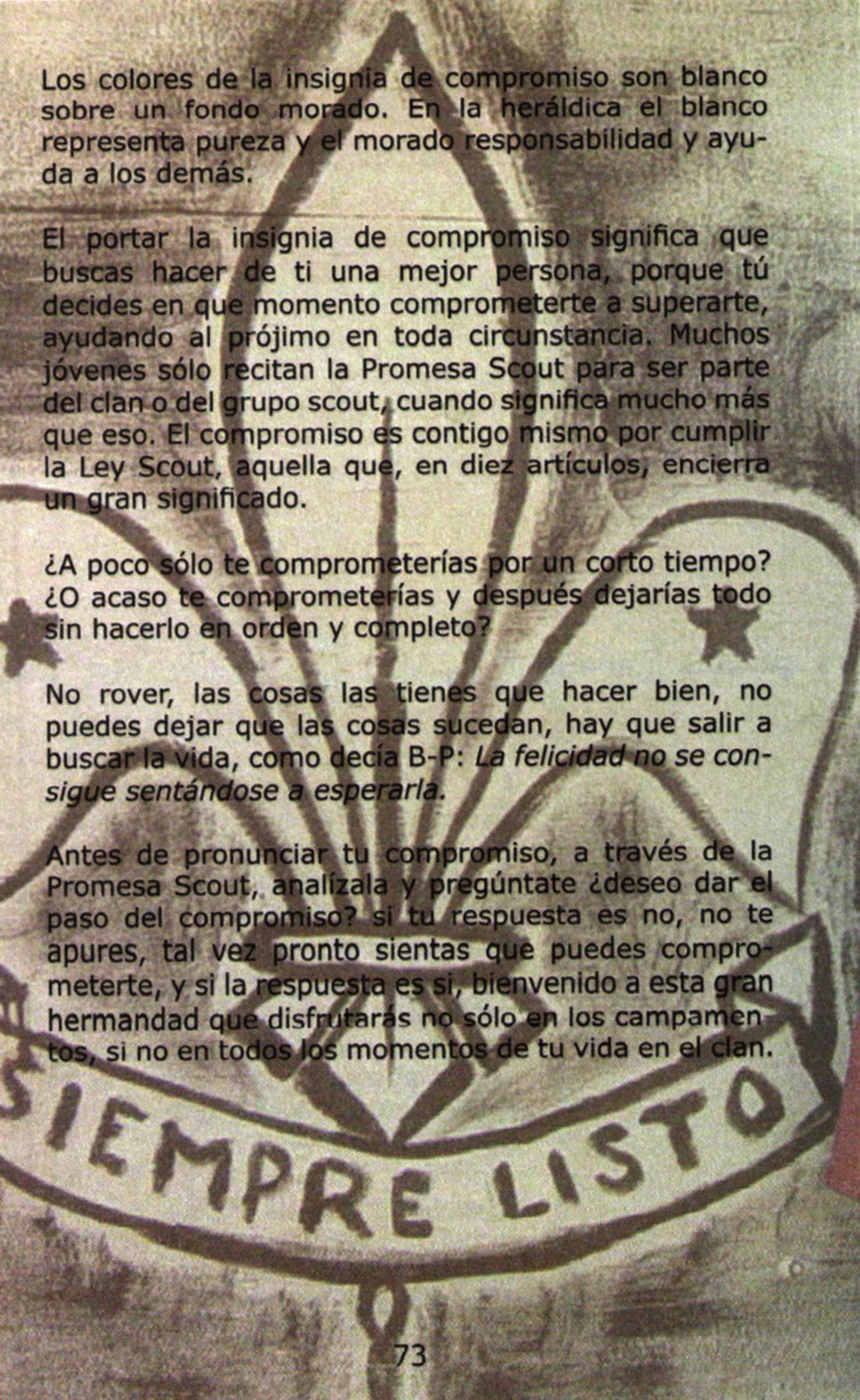
## COMPROMISO

Existe una insignia que simboliza el compromiso scout que adquirirás y la conocemos como insignia de compromiso. El significado actual de la insignia de compromiso es:

Los tres pétalos simbolizan los tres principios scouts: deberes para con Dios, deberes para con los demás y deberes para con uno mismo.

Las dos estrellas representan la verdad y el conocimiento y las diez puntas de las estrellas simbolizan los diez artículos de la Ley Scout.

Una cuerda rodea la flor de lis, con un nudo rizo en sus extremos. Esta simboliza la unidad del movimiento scout y la hermandad entre todos los scouts del mundo.



Los colores de la insignia de compromiso son blanco sobre un fondo morado. En la heráldica el blanco representa pureza y el morado responsabilidad y ayuda a los demás.

El portar la insignia de compromiso significa que buscas hacer de ti una mejor persona, porque tú decides en que momento comprometerte a superarte, ayudando al prójimo en toda circunstancia. Muchos jóvenes sólo recitan la Promesa Scout para ser parte del clan o del grupo scout, cuando significa mucho más que eso. El compromiso es contigo mismo por cumplir la Ley Scout, aquella que, en diez artículos, encierra un gran significado.

¿A poco sólo te comprometerías por un corto tiempo?  
¿O acaso te comprometerías y después dejarías todo sin hacerlo en orden y completo?

No rover, las cosas las tienes que hacer bien, no puedes dejar que las cosas sucedan, hay que salir a buscar la vida, como decía B-P: *La felicidad no se consigue sentándose a esperarla.*

Antes de pronunciar tu compromiso, a través de la Promesa Scout, analízala y pregúntate ¿deseo dar el paso del compromiso? si tu respuesta es no, no te apures, tal vez pronto sientas que puedes comprometerte, y si la respuesta es si, bienvenido a esta gran hermandad que disfrutarás no sólo en los campamentos, si no en todos los momentos de tu vida en el clan.

# PAÑOLETA SCOUT



La pañoleta scout es una porción de tela en forma triangular de una longitud aproximada de 80 cm por cateto. Se dobla de manera tal que colocada alrededor del cuello y con la parte media en la espalda, simula una corbata sujeta por delante con un anillo, que es elaborado con diversos materiales por su poseedor. Los extremos se anudan para recordar la buena acción cotidiana.

Se puede portar por debajo o sobre el cuello de la camisa y debe ser confeccionada con tela resistente y de colores firmes. Es un emblema que



distingue a cada grupo scout, por lo que sus colores y significado varían de grupo a grupo.

En algunos grupos scouts la pañoleta se relacionaba con la Promesa Scout, por lo que tardaba mucho en ser entregada. Esto no es así; la pañoleta significa que eres miembro de tu grupo scout, una vez que te has registrado a la ASMAC y que te han aceptado con una bienvenida, donde te la entregan de manera sencilla pero emotiva.

Te sugerimos que investigues cuál es el significado de cada uno de los colores de la pañoleta de tu grupo y que lo compartas con tu grupo de acción para confirmar los valores que en ella se plasman.

# ¿Sabías ¿qué?

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) señala que en el mundo:

133 millones de jóvenes son analfabetos.

74 millones de jóvenes carecen de trabajo.

De 38 a 110 millones de jóvenes padecen desnutrición.

238 millones de jóvenes viven con menos de un dólar al día.

Cada día 6,000 jóvenes quedan infectados del VIH.

*Fuente: Guía juvenil para evaluar políticas nacionales de juventud, ONU, 2004*

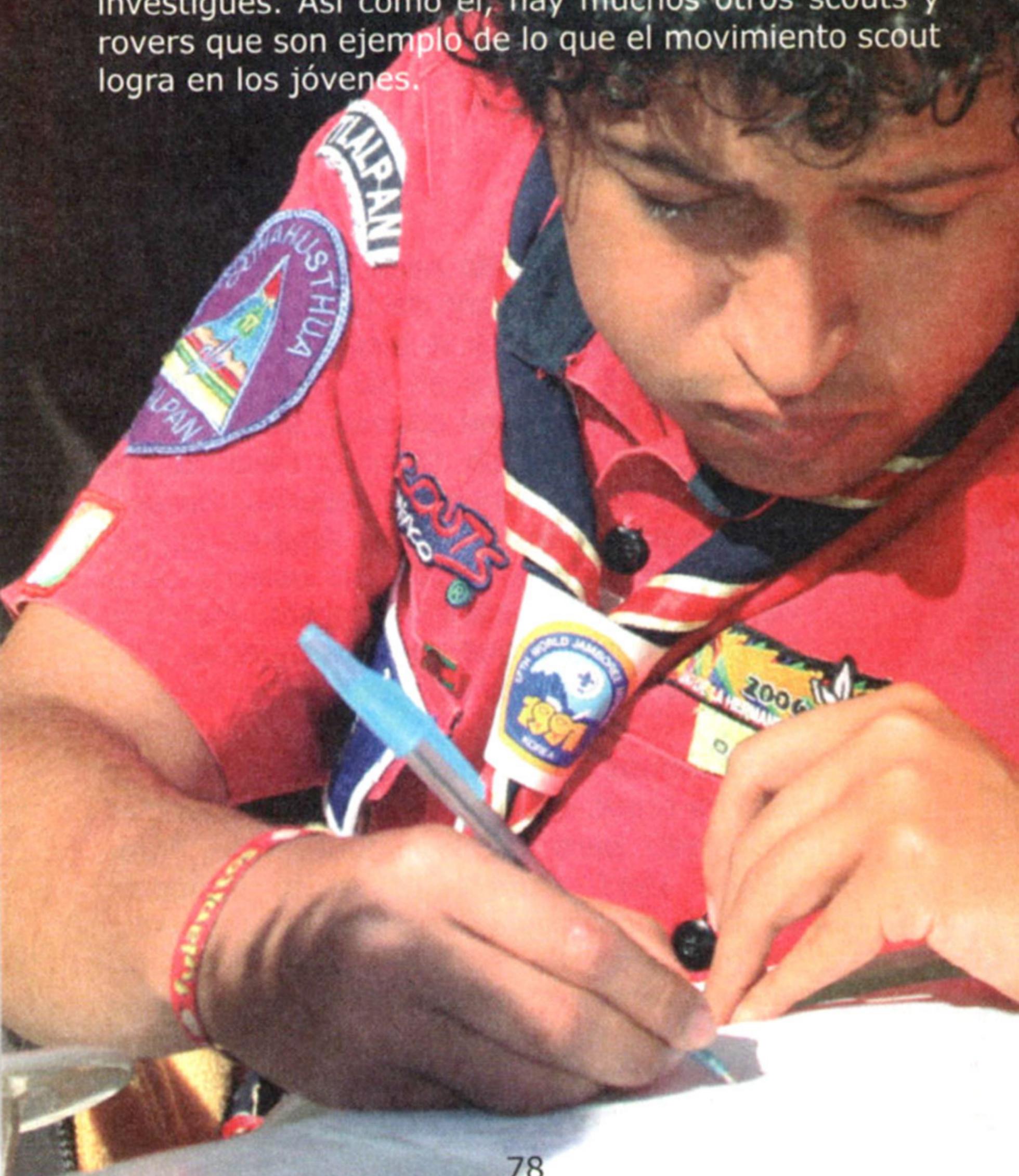
Jorge Ibarquengoitia nació en la ciudad de Guanajuato en el año de 1928. Fue un gran escritor del siglo XX y se recuerdan sus obras *Llegó Margó*, *Clotilde en su casa*, *Adulterio exquisito*, *El rey tiene cuernos*, *Susana y los jóvenes*, *El atentado* (Premio Casa de las Américas, 1963), *La Ley de Herodes*, *Piezas y cuentos para niños*, *Viaje por América ignota*, *Autopistas rápidas*, *La casa de usted y otros viajes*, *Los relámpagos de agosto*, *Maten al león*, *Estas ruinas que ves*, *Las muertas*, *Dos crímenes* y *Los pasos de López*, entre otras.

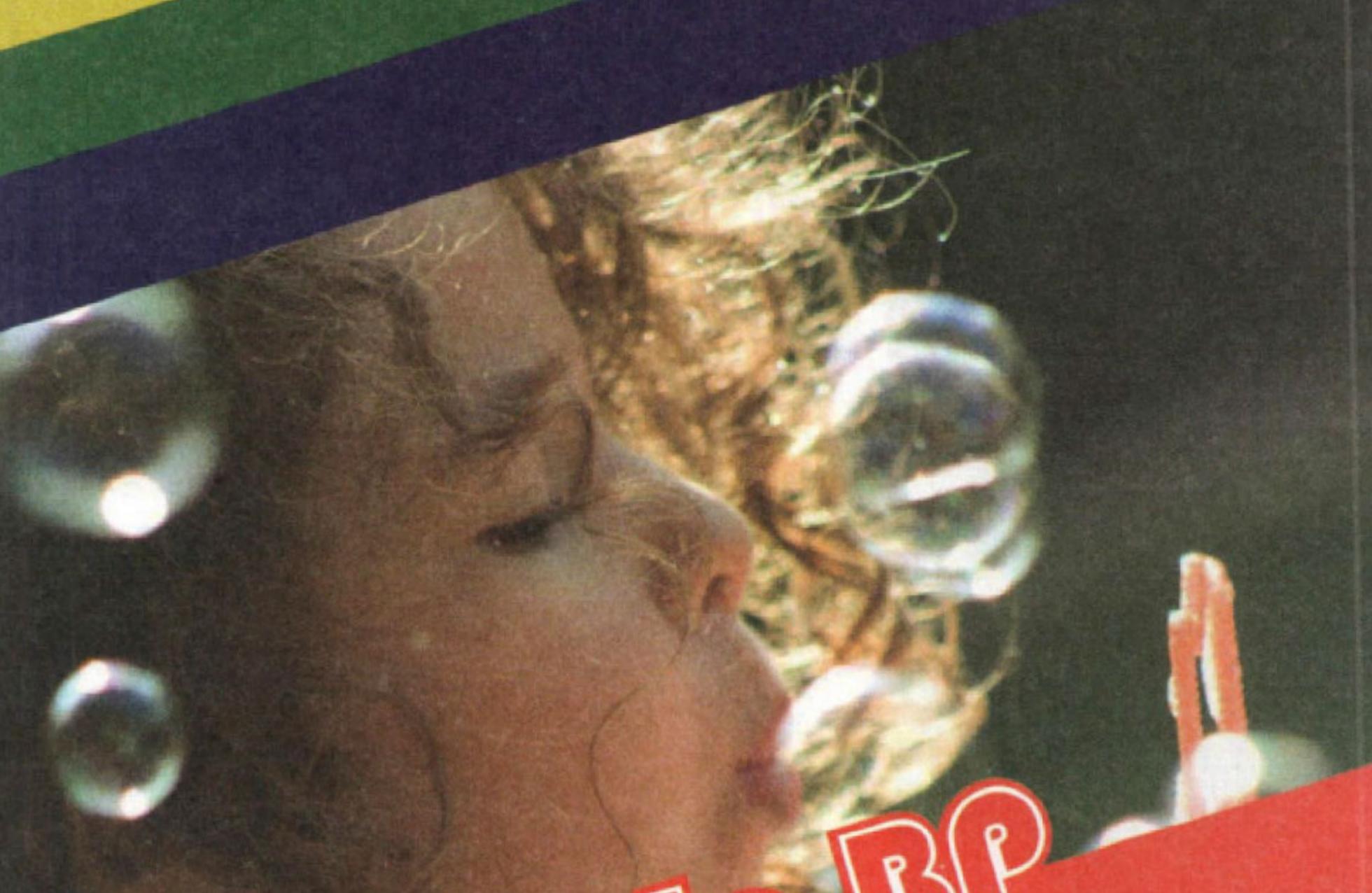
Te invitamos a que leas su historia *Falta de espíritu scout*, en la que narra las incidencias que pasó para ir al Jamboree de Francia de 1947. Cuenta desde su intención de ir al Jamboree y, por falta de recursos, su búsqueda de opciones más económicas, su expulsión de la ASMAC (a Jorge se le readmite posteriormente en la ASMAC y funda el grupo XVII) por organizar un contingente alternativo a la delegación mexicana

y las peripecias que pasaron en su viaje hacia Francia. Escribir *Falta de espíritu scout* es el resultado de una apuesta que perdió con su gran amigo Manuel Felguerez. Es un relato que no te debes perder.

Jorge Ibarguengoitia murió en un accidente aéreo en 1983 en las cercanías de Madrid, España.

Jorge tuvo una larga vida scout que te invitamos a que investigues. Así como él, hay muchos otros scouts y rovers que son ejemplo de lo que el movimiento scout logra en los jóvenes.



A young girl with blonde hair is shown in profile, blowing bubbles. The bubbles are in various stages of being blown, some are large and clear, others are smaller and just forming. The background is dark, making the bubbles stand out. The overall mood is playful and joyful.

# Texto de BP

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

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

Ten cuidado, sino por ti, por tu ejemplo. Verás que tienes aquí una tremenda oportunidad, si quieres usarla, para hacer mucho bien a tus hermanos más jóvenes. Puedes marcar la línea de conducta a seguir con tu propio comportamiento en la dirección de la alegría, la amistad y la vida recta y el hablar correcto.



# TU IDENTIDAD como ROVER

**E**n el clan rover encontrarás muchos elementos que distinguen a esta sección de las demás. Seguramente tu clan tendrá un nombre que los identifique con algún grupo social histórico o algún personaje famoso y tomen valores que los relacionen con ellos.

También es probable que realicen veladas en las que se utilicen banderas, espadas, velas o lo que consideren necesario para ambientar y facilitar un espíritu de unidad.

Todos los que forman parte del clan portan uniforme con las insignias que indican el avance en su progresión personal o su cargo, si son consejeros.



¿Sabes que la bandera de clan es roja con la horquilla ro-  
ver o el distintivo de tu clan en el centro?, ¿sabes que, en  
caso de que tengan escudo de clan, se porta en la manga  
izquierda y debe ser de un tamaño de 3 x 5 cm? Te invito  
a que leas el Manual del Uniforme e Identidad Institucional  
para que conozcas más a fondo todos estos elementos.

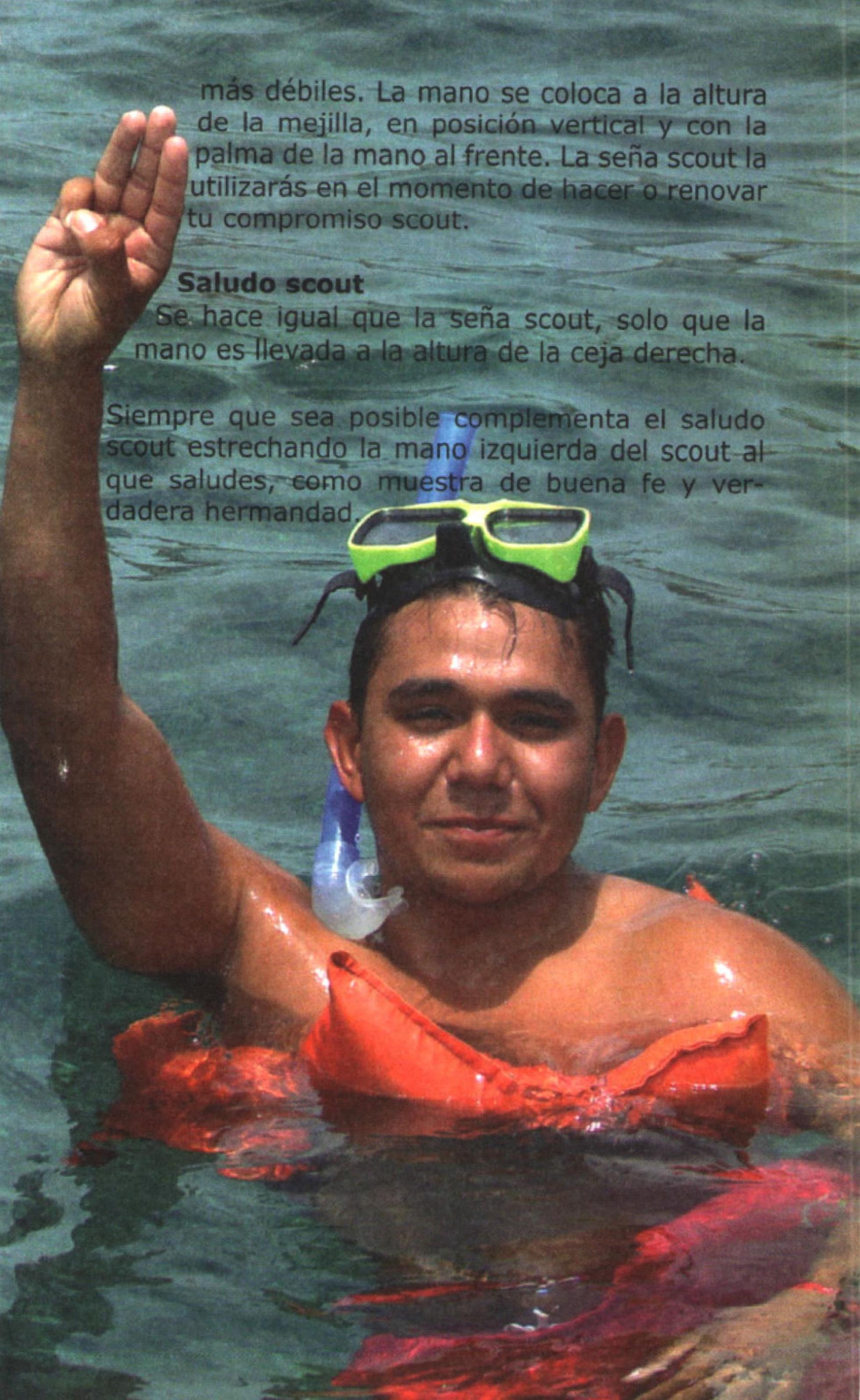
# SALUDO Y SEÑA

Los scouts y, por lo tanto, los rovers, tenemos una forma de saludar que nos es propia. A través del saludo scout nos identificamos frente a las demás personas y nos reconocemos entre sí todos los scouts del mundo.

Cuando te halles en cualquier lugar, dentro o fuera del país y te encuentres con algún scout, regálale un saludo scout y, si es posible, extiéndele la mano izquierda, con esto estarás contribuyendo a extender la gran hermandad scout mundial.

## **Seña scout**

Para hacer la seña scout, se extienden los dedos índice, medio y anular, mientras que la yema del pulgar se apoya sobre la uña del dedo meñique, todo ello con la mano derecha. Los tres dedos extendidos significan las tres partes de la Promesa Scout; el dedo pulgar apoyado sobre el meñique recuerda la protección o ayuda para los

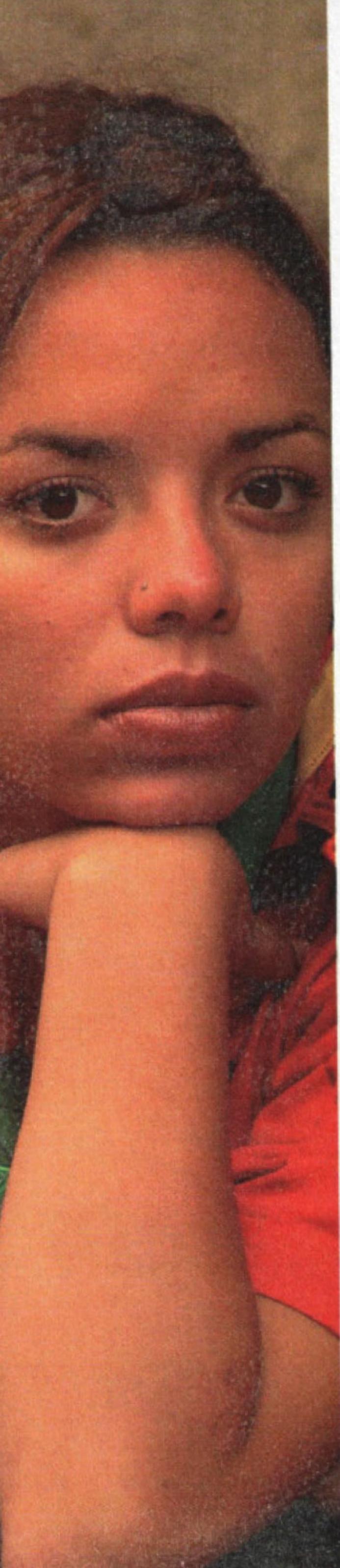


más débiles. La mano se coloca a la altura de la mejilla, en posición vertical y con la palma de la mano al frente. La seña scout la utilizarás en el momento de hacer o renovar tu compromiso scout.

### **Saludo scout**

Se hace igual que la seña scout, solo que la mano es llevada a la altura de la ceja derecha.

Siempre que sea posible complementa el saludo scout estrechando la mano izquierda del scout al que saludes, como muestra de buena fe y verdadera hermandad.



# EL UNIFORME SCOUT

**N**o es necesario decirle a alguien que eres scout cuando usas tu uniforme, ya que es algo que nos identifica. Por eso debes procurar, cuando portes el tuyo, hacerlo con responsabilidad y tenerlo en las mejores condiciones, ya que si lo portas de manera inadecuada, no sólo generas una mala imagen de ti, sino del movimiento scout en general.

El uniforme consta de las siguientes prendas: camisa, pantalón, cinturón, medias y calzado cerrado negro y adecuado a las actividades a realizar. También se usan prendas opcionales e insignias y reconocimientos.

La camisa puede ser de 3 tipos: camisola, playera polo y playera. En nuestro México, el color de la camisa cambia según la sección: amarilla para la manada, verde para la tropa, azul para la comunidad y rojo para el clan.

En la <sup>b</sup>manga derecha de la camisa se portan los distintivos de tu localidad y el escudo o numeral de tu grupo, los cuales sirven para identificarte. Cuando realices tu compromiso rover podrás portar la insignia de compromiso, que es la flor de lis mundial, la que se coloca en la bolsa izquierda de tu camisa.



En la manga izquierda se portan el distintivo de sección y las insignias de progresión: las horquillas amarilla, verde, azul y roja. Sólo puede portarse una a la vez y son sustituidas cuando se avanza en la etapa progresiva. En la misma manga se portan las competencias de los cuatro colores (amarillo, verde, azul y rojo), dichas competencias



son sustituidas cada vez que se avanza a la etapa sucesiva. También se portan las insignias de vida al aire libre y de participación institucional.

El pantalón es de color azul marino, pudiendo ser corto o largo según la ocasión. Las mujeres pueden utilizar opcionalmente falda-pantalón.

El cinturón es liso y de color negro. La hebilla será, como máximo, de 45 milímetros de diámetro

Procura usar en todas tus actividades scouts el uniforme oficial para poder ser distinguido frente a las demás personas; para el caso de realizar actividades extremas se sigue recomendando el correcto uso del uniforme de faena o de trabajo y de esta manera conservar siempre en óptimas condiciones el uniforme.

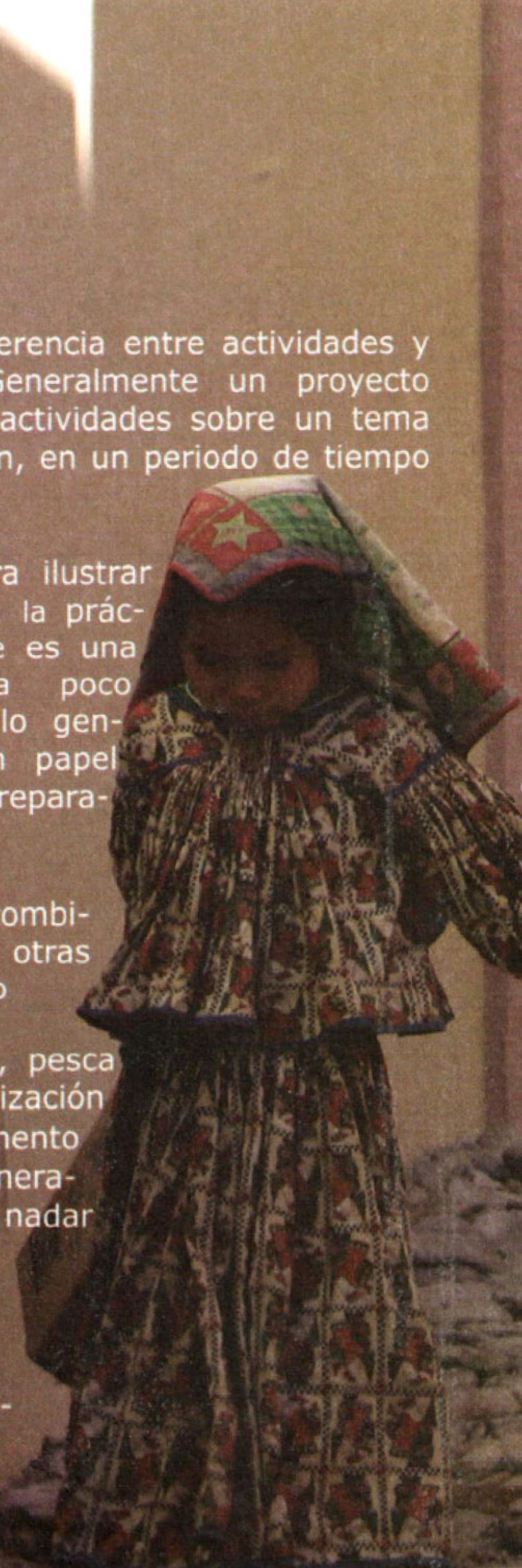


# Guía de Trabajo

Existe una diferencia entre actividades y proyectos. Generalmente un proyecto combina varias actividades sobre un tema u objetivo común, en un periodo de tiempo prolongado.

Un ejemplo para ilustrar esto podría ser: la práctica de canotaje es una actividad: dura poco tiempo y, por lo general, juegas un papel limitado en su preparación.

Por otro lado, combinando esta con otras actividades como identificación del hábitat de aves, pesca en un río, organización de un campamento con grupos vulnerables, aprender a nadar y rescatar a otro nadador o una campaña de limpieza del río, es posible organizar un proyecto.



Cada actividad tendría su propio objetivo que contribuiría al logro del objetivo del proyecto. El contenido educativo del proyecto sería mucho más rico que el de una sola actividad.

Para que puedas realizar un proyecto, es importante que planees lo que deseas alcanzar con él y, con esta reflexión, definir una serie de pasos y condiciones, los cuales se plasman en un anteproyecto que pudiera tener los siguientes puntos:

1. Objetivo general del proyecto;
2. Objetivos particulares que lograrás para ti al realizar este proyecto;



3. La definición de actividades que realizarás para alcanzar el objetivo;
4. Un calendario que muestre cuándo realizarás cada una de las actividades;
5. La lista de recursos materiales y humanos que se requieren (qué materiales, cuánta gente, si requieres vehículo, etcétera) y su costo (para comprar lo que necesitas, contratar personas, pasajes para viajes, entre otros);
6. Una forma medible de evaluar si el proyecto fue un éxito;
7. Etcétera (lo que necesites definir antes de realizarlo).



Un ejemplo del instructivo de llenado de cómo quedaría tu anteproyecto es el siguiente:

**PROYECTO** de \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
*(Especifica si será de viajes y experiencias interculturales, naturaleza, servicio a la comunidad o integración social y económica)*

**Nombre del proyecto** \_\_\_\_\_

**Objetivo general:**

*(¿Cuál es el objetivo general de proyecto?)*

**Objetivo particulares:**

*(¿Cuáles son los objetivos que lograrás?, ¿Qué experiencias obtendrás con éste proyecto?)*

## Objetivos educativos

*(Escribe en cuales objetivos terminales de las seis áreas de crecimiento puedes avanzar al realizar este proyecto: corporalidad, creatividad, carácter, afectividad, sociabilidad, espiritualidad)*

---

---

---

---

---

---

---

---

## Cronograma de actividades

*(Describe las actividades que realizarás para que el proyecto pueda llevarse a cabo, desde su planeación y ejecución, hasta la evaluación y celebración del fin del proyecto)*

<b>Actividades</b>	<b>Cronograma</b> (1 cuadro por semana, mes, etc)

## **Equipos y materiales**

*(Equipos, herramientas y materiales que necesites).*

---

---

---

---

---

---

## **Criterio de evaluación**

*(Expresa de manera medible cómo te darás cuenta que el proyecto tuvo éxito, por ejemplo: dos simulacros con el 90% libre de errores, 80% de la comunidad sensibilizada, una exposición del viaje realizado, 800 m<sup>2</sup> de selva recuperada)*

---

---

---

---

---

---

## **Anexos**

*(Escribe lo que consideres relevante que no ha sido considerado hasta ahora)*

---

---

---

**Fecha de entrega al Parlamento rover:** \_\_\_\_\_

**Fecha de inicio del proyecto:** \_\_\_\_\_

**Nombre de tu(s) asesor(es):** \_\_\_\_\_

**Fecha de revisión / finalización:** \_\_\_\_\_

**Fecha de evaluación:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Firma

**Nombre del rover:** \_\_\_\_\_

**Dirección:** \_\_\_\_\_

**Teléfono(s):** \_\_\_\_\_

**CUM:** \_\_\_\_\_

**email:** \_\_\_\_\_

# ¿Sabías qué?

**E**n la participación juvenil se pueden distinguir cinco niveles:

Nivel 1.- Receptores de información: Los jóvenes son informados de las políticas y actividades que han sido decididas por los adultos.

Nivel 2.- Consultores de iniciativas de adultos: Los adultos deciden cuándo y en qué temas los jóvenes son consultados.

Nivel 3.- Consultores de iniciativas juveniles: Los jóvenes pueden proponer temas, pero no ejercen poder en las decisiones.

Nivel 4.- Votantes en la adopción de decisiones: Los adultos y los jóvenes comparten poder en la adopción de decisiones.

Nivel 5.- Autonomía: Los jóvenes toman la iniciativa y conducen proyectos por sí mismos.

*Fuente: Guía juvenil para evaluar políticas nacionales de juventud, ONU, 2004*

Los primeros antecedentes por incorporar al movimiento scout en nuestro país datan de 1909, año en el que se formó un grupo scout en Real del Monte, Hgo., el cual tuvo actividades durante un corto periodo de tiempo. En 1914, en el estado de Yucatán, el general Salvador Alvarado promovió y autorizó la formación del primer "batallón de boy scouts", y en 1917 se formó la primera tropa de scouts, pero el intento fracasó motivado por la invasión norteamericana al Puerto de Veracruz, ya que el uniforme scout de entonces era muy similar al de los marines norteamericanos, por lo que los scouts no fueron aceptados. Existieron otros intentos en el estado de Zacatecas, así como en otras zonas mineras, ya que los trabajadores, en su mayoría europeos, llevaron el movimiento scout para sus hijos. Con el cierre de las minas, el incipiente movimiento scout se extingue, pues no logró difundirse entre la población mexicana. Después de varios intentos fallidos, el movimiento scout en México es reconocido por la organización mundial en agosto de 1926 con el nombre de "Asociación de Exploradores de la República Mexicana", bajo la dirección del Sr. Andrés Gómez Oreján, en el Puerto de Veracruz.

Es hasta el año de 1935 cuando aparece la rama rover en México, iniciando el clan rover en el grupo III de la Ciudad de México, con la participación de Fermín Reygadas, Juan Lainé Jr., Enrique Parras, Beremundo Ruydiaz y Rafael Ulibarri. Como jefe de clan participó el Sr. Charles B. Robson. Este clan se disuelve al poco tiempo, porque las ocupaciones de

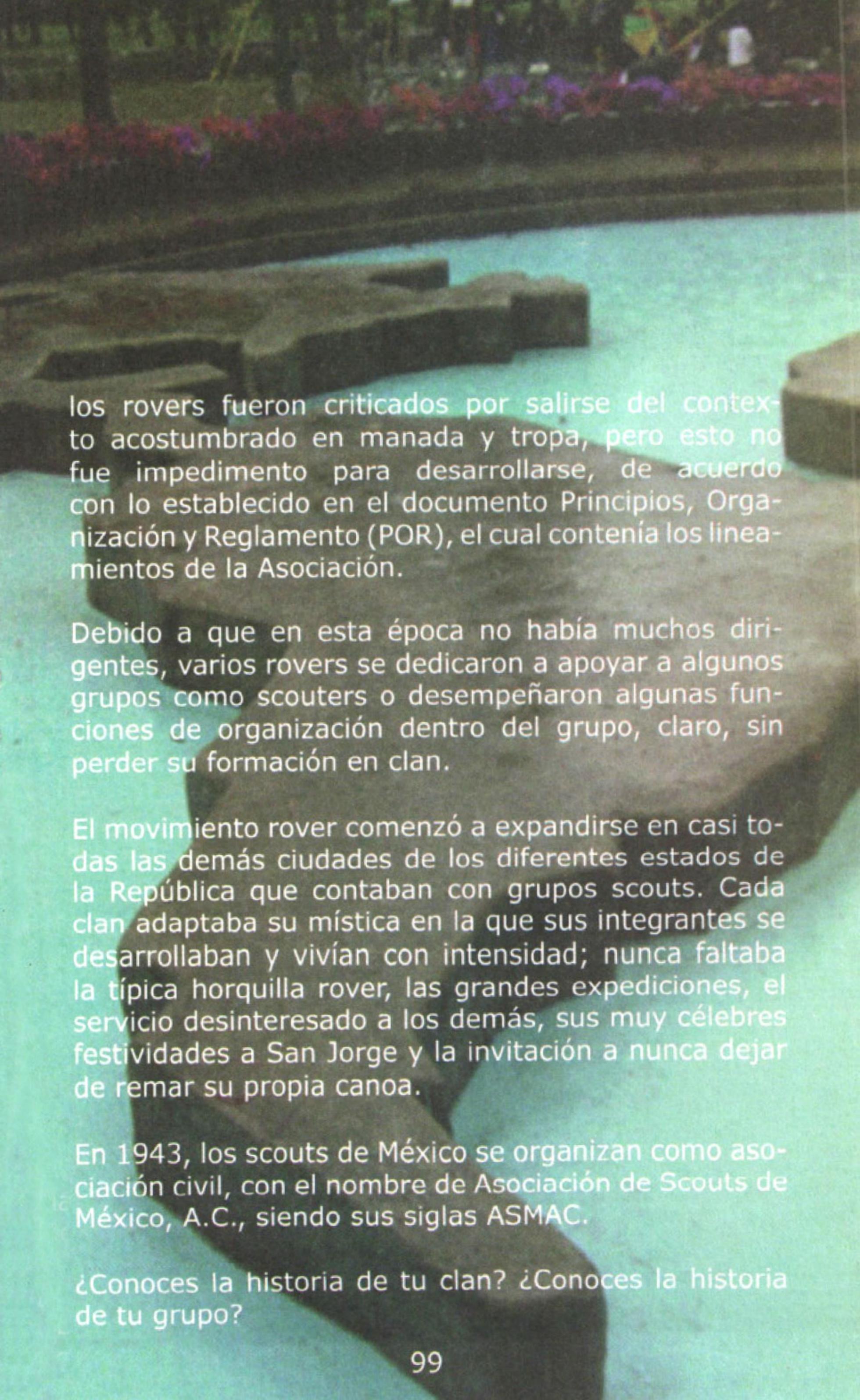


los participantes no permitieron que tuviera un desarrollo constante.

A principios de 1938 se comienzan los preparativos para conformar otro clan con algunos muchachos del grupo VI que pudieron organizarse. En un inicio pretendían comprar un chalet con el fin de tener un lugar para adiestrarse y convivir con otros scouts. Este chalet estaba ubicado en Agua Bendita, Estado de México, rumbo a Toluca, propiedad del señor Juan B. Latapí. El 29 de mayo de 1938, después de haber pasado tres días en ese lugar con el propósito de prepararse para aceptar su compromiso, los escuderos de este primer clan fueron investidos como rovers.

A falta de un jefe responsable del clan, el jefe scout nacional de aquel entonces, el Ing. Jorge Núñez Prida, con autorización del Consejo Nacional, en solemne ceremonia al estilo de la investidura de un caballero medieval, nombra a Rafael Prieto Aguilera como jefe de clan. Además se invisten a José María Pinto, Mariano Cardoso, Julio Berraud H., Ramón Fernández y José A. Valadez S. Al final de la ceremonia es aceptado el scout Régulo Hernández como miembro del clan, una vez que hubo renovado su promesa.

A pesar de lo que fue este acontecimiento, al paso de algún tiempo,



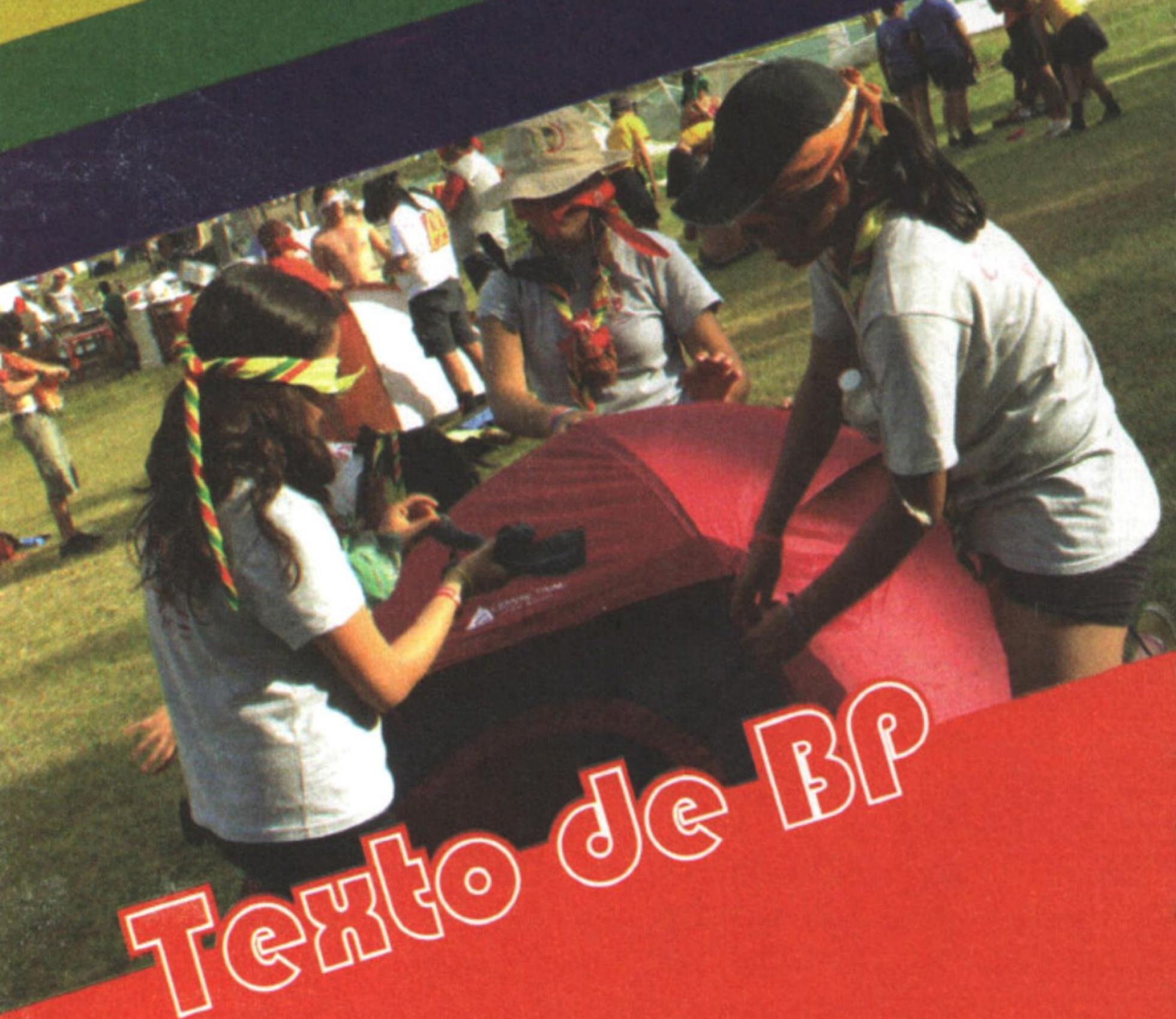
los rovers fueron criticados por salirse del contexto acostumbrado en manada y tropa, pero esto no fue impedimento para desarrollarse, de acuerdo con lo establecido en el documento Principios, Organización y Reglamento (POR), el cual contenía los lineamientos de la Asociación.

Debido a que en esta época no había muchos dirigentes, varios rovers se dedicaron a apoyar a algunos grupos como scouters o desempeñaron algunas funciones de organización dentro del grupo, claro, sin perder su formación en clan.

El movimiento rover comenzó a expandirse en casi todas las demás ciudades de los diferentes estados de la República que contaban con grupos scouts. Cada clan adaptaba su mística en la que sus integrantes se desarrollaban y vivían con intensidad; nunca faltaba la típica horquilla rover, las grandes expediciones, el servicio desinteresado a los demás, sus muy célebres festividades a San Jorge y la invitación a nunca dejar de remar su propia canoa.

En 1943, los scouts de México se organizan como asociación civil, con el nombre de Asociación de Scouts de México, A.C., siendo sus siglas ASMAC.

¿Conoces la historia de tu clan? ¿Conoces la historia de tu grupo?



# Texto de BP

*Acampar es lo más regocijado en la vida de un scout. Viviendo al aire libre en medio de la naturaleza que Dios nos ha dado, en los cerros y entre los árboles, los pájaros, las bestias, el mar y los ríos -es decir, viviendo en contacto con la naturaleza, en una tienda de campaña por casa, guisando nuestros propios alimentos y explorando-, lo que trae aparejadas salud y felicidad, cosas que no se pueden obtener entre muros de tabique y el humo de las ciudades.*

*Excursionar internándose cada vez más en el campo, explorando cada día nuevos lugares, constituye una aventura gloriosa. Además, con ello se adquiere tal fuerza y tal resistencia, que pronto ya no importan el aire ni la lluvia, ni el frío ni el calor.*

*Todo se recibe como viene, con tal sensación de confianza que permite enfrentarse sonriente a toda dificultad, porque sabe que al fin ha de triunfar.*

*Por supuesto, para poder gozar de un campamento y de una excursión, hay que saber hacerlo con propiedad.*

*Hay que saber por uno mismo cómo levantar una tienda o una cabaña; cómo encender una fogata; cómo cocinar los propios alimentos; cómo amarrar troncos de qué manera construir un puente o una balsa; cómo encontrar el camino durante la noche, lo mismo que durante el día, en un paraje desconocido; y otra multitud de cosas.*

*Muy pocas personas aprenden estas cosas viviendo en lugares civilizados donde cuentan con una confortable casa y una cama muelle que dormir; donde sus alimentos les son preparados y cuando quieren encontrar su camino les basta recurrir a un policía. Pues bien, cuando estas personas tratan de hacer escultismo o de explorar, se encuentran incapacitadas.*

*Aún su héroe en los deportes, si lo colocan en la selva al lado de una persona adiestrada en campismo y que sepa cuidar de sí misma, sus marcas como bateador no le servirán allí de nada; no será sino un pietierno.*

*Roverismo hacia el éxito*



# ¿CÓMO SE ORGANIZA LA SECCIÓN?

El *clan rover* está integrado por jóvenes desde los 17 hasta antes de cumplir los 22 años de edad y sus dirigentes son llamados *consejeros*. El clan rover puede ser de género (sólo hombres o sólo mujeres) o coeducativo (hombres y mujeres juntos). En un grupo scout sólo pueden existir hasta dos clanes, siendo ambos coeducativos o, en su caso, dos de género (uno de hombres y uno de mujeres).

El clan se integrará con no menos de cinco, ni más de 60 jóvenes, organizados ya sea en uno o dos clanes, señalando que un clan no podrá tener más de 30 jóvenes.

El equipo de consejeros es el encargado de brindar orientación

educativa y apoyo en la evaluación de la progresión personal, así como vigilar la aplicación adecuada del Esquema Nacional de Programa Educativo. Uno de ellos se encarga de representar al clan en el consejo de grupo y se le llama *consejero responsable*.

La toma de decisiones la realiza un organismo que se llama *parlamento rover*, en el cual participan todos los jóvenes que integran el clan rover y también sus consejeros.

Existe un joven que es electo por todos los miembros del clan para hacerse responsable de la administración operativa y coordinar las acciones del mismo. A este joven se le llama *promotor rover*.

El desarrollo de actividades en la sección se puede llevar a cabo mediante *grupos de trabajo y grupos de acción-reflexión*.

Para que te quede más claro el funcionamiento de cada uno de estos elementos, los explicamos a detalle:

### **Parlamento rover**

El parlamento rover es el cuerpo legislativo del clan; es el espacio donde todos los rovers toman las decisiones más importantes referentes a la vida del clan. Lo conforman todos los jóvenes del clan rover, más allá de su nivel de progresión personal; es decir, en él participan todos los jóvenes por igual, ya que cada uno tiene derecho a emitir sus opiniones, a ser escuchado y a decidir en qué acciones se involucrará. Puesto que el parlamento rover es el espacio formal para la toma de decisiones, requiere de cierta preparación. Es importante que el espacio donde se vaya a realizar sea el apropiado; esto es, que no esté expuesto a continuas interrupciones, que sea confortable y que facilite la comunicación; también el tiempo

de realización debe ser cuidado. El clan rover fijará la fecha del parlamento con suficiente anticipación, así como su duración y el orden del día a tratar. Es conveniente tener en cuenta que el parlamento se reúne con cierta periodicidad, lo aconsejable es al menos una vez por cada ciclo de programa.

### ***Funciones del parlamento rover:***

- Definir la modalidad de funcionamiento que tendrá el clan rover, considerando sus propias necesidades y expectativas, observando en todo momento los principios contenidos en la Ley Scout y en la propuesta educativa del movimiento scout.
- Realizar el diagnóstico del clan rover al inicio de cada ciclo de programa.
- Evaluar los proyectos rover desde la acción y el compromiso de los participantes, tanto los que están en curso como los que han finalizado, recuperar los aprendizajes y el crecimiento de los rovers.
  - Seleccionar las actividades que el clan rover realizará en su conjunto y calendarizar el ciclo de programa.
  - Definir y evaluar los ciclos de programa.
  - Servir como lugar de reflexión personal y comunitaria donde se evalúa el compromiso de cada uno a la luz de la Ley y la Promesa Scout, y de la carta de clan, especialmente en el cumplimiento de las acciones asumidas en los proyectos rovers.
- Cuando el proyecto elegido es de todo el clan: distribuir las tareas y conformar los equipos para ese proyecto común.
- Proponer actividades extra-proyectos.
- Evaluar el avance del clan a la luz de la Promesa y la Ley Scout y de la carta de clan.

- Evaluar y actualizar la carta de clan rover, cada vez que lo considere necesario.
- Fijar los lineamientos para la redacción de la carta de clan, definir un equipo de redacción de la carta y aprobarla.
- Reflexionar sobre las distintas problemáticas sociales del entorno de la comunidad, que determinan su accionar.

Se aconseja la creación de comisiones encargadas de tareas específicas, como por ejemplo, la redacción de la carta de clan, la preparación de una ceremonia, la organización de un campamento o la calendarización de un ciclo de programa. Estas comisiones, que ac-

túan basándose en los lineamientos que les dicta el parlamento, permiten optimizar tiempo y recursos, y desarrollan ta-

reas que serían

muy engorrosas en

parlamentos de clanes con

muchos integrantes.

## **Scouters**

El equipo de scouts está constituido por un adulto por cada grupo de acción-reflexión rover que integra el clan; si tu clan es coeducativo deberá de haber al menos un scouter hombre y uno mujer.

A los scouts en el clan se les

llama *consejeros*, debido a que su función es aportar orientación educativa, apoyar y evaluar el crecimiento de los jóvenes. Pueden existir varios consejeros, pero sólo uno de ellos es el representante del clan ante el Consejo de Grupo y recibe el nombre de *consejero responsable*.

Otros adultos pueden asesorar a los jóvenes del clan en los diversos aspectos de su crecimiento personal, pero deberán mantenerse al margen de la operatividad de la sección.

### ***Promotor rover***

Es el responsable temporal de la administración operativa del clan y es elegido en un proceso democrático por los jóvenes. El promotor rover cumplirá esta responsabilidad, hasta que otro rover sea electo en un nuevo proceso democrático. Deberá ser un joven en edad reglamentaria de clan.



Entre sus funciones destaca la de ser el encargado de preparar y presidir las reuniones de los parlamentos y las reuniones del grupo de seguimiento, si éste existe.

### ***Grupo de acción-reflexión rover***

Es un grupo de amigos que desarrollan actividades y proyectos juntos, comparten sus experiencias, reflexionan y establecen su plan personal. Es un grupo comprometido en el



servicio fuera del clan (por ejemplo en las secciones menores o como voluntarios en un proyecto comunitario).

Tu ingreso al grupo de acción-reflexión es voluntario, pero necesitas pertenecer a alguno para poder revisar tu plan de vida. Los grupos de acción-reflexión pueden ser mixtos o no y generalmente tienen entre tres y seis miembros, aunque pueden ser más o menos, dependiendo de su operatividad.

No es obligación que tengan un líder, pero si el grupo lo requiere, es elegido por todos los miembros del mismo y su función es organizar y representar al grupo.

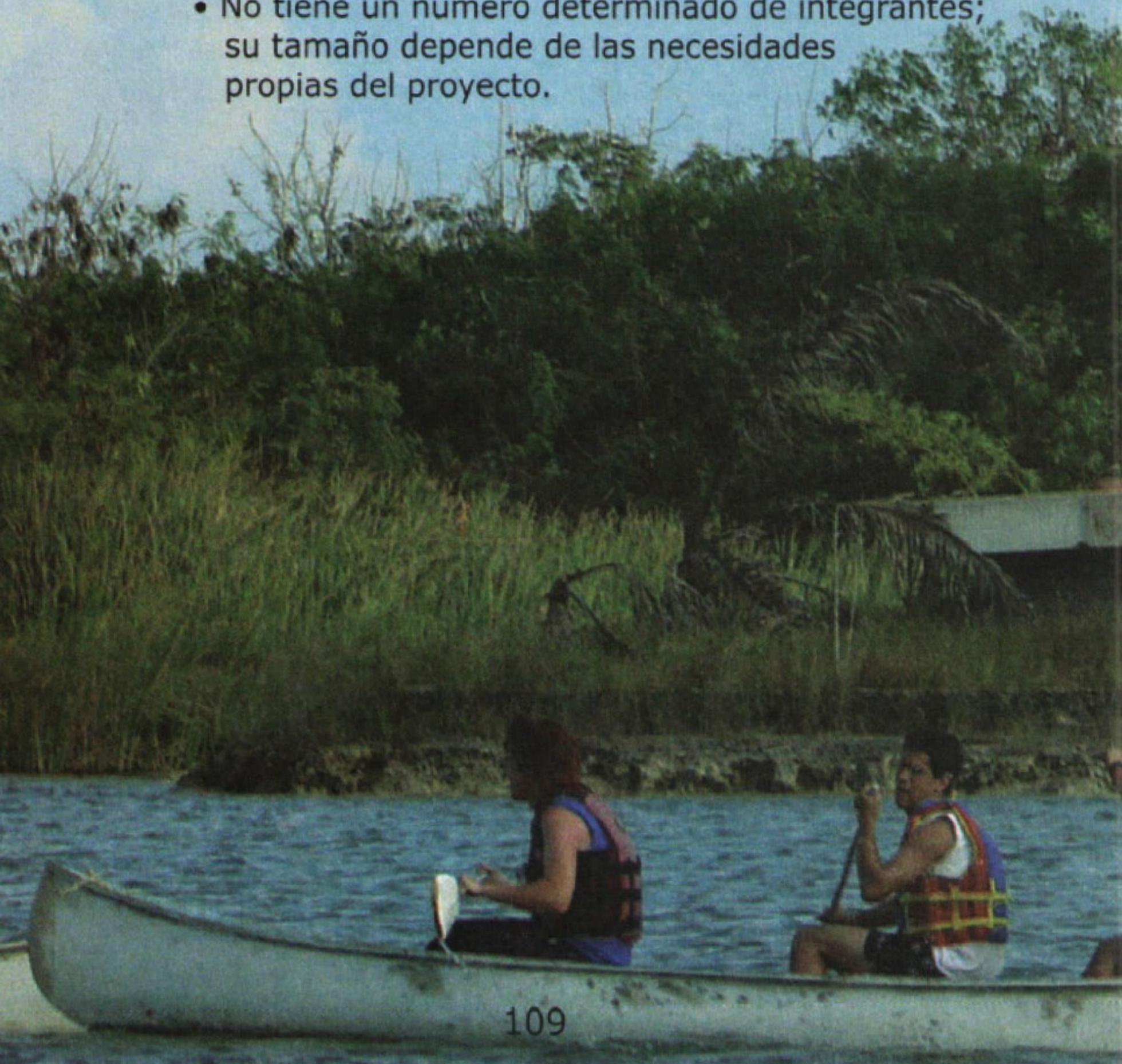
Los miembros del grupo de acción-reflexión deciden su forma de operación y si dentro de él se requiere de asignar cargos, todo con base en sus propias necesidades.



## ***Grupos de trabajo***

El clan rover realiza actividades o proyectos, que buscan tener un impacto social, y para ésto se definen los grupos de trabajo, los cuales están orientados a la tarea y no para establecer planes personales de progresión. Algunas de sus características son:

- Se crean para realizar proyectos y están orientados hacia la tarea. Su único interés es la culminación del proyecto, con base en los objetivos en él planteados.
- El ingreso es voluntario; sin embargo cada rover se une al grupo con la finalidad de realizar una actividad específica del proyecto.
- Son temporales; es decir, al culminar el proyecto, el grupo de trabajo se desintegra.
- No tiene un número determinado de integrantes; su tamaño depende de las necesidades propias del proyecto.



- Lo dirige un líder de grupo de trabajo (llamado líder de proyecto). La mayoría de las veces será el autor del proyecto a realizar y quien convoque a los demás rovers a unirse al proyecto. Otras veces el líder será elegido, cuando varios rovers se unan y decidan que tienen objetivos similares o comentarios que se pueden cubrir realizando una acción conjunta en un proyecto común.
- Los cargos y tareas se asignan de acuerdo con las habilidades y competencias de sus integrantes; o bien, según el interés propio de cada rover en alcanzar algún objetivo.
- Su estructura interna no está definida de antemano, sino que depende del proyecto en cuestión; los cargos o funciones se asignan de acuerdo con la naturaleza del proyecto.
- Puede incluir a rovers de uno o varios clanes, ya que hay proyectos de gran magnitud que requieren a más rovers o también es posible que hayan rovers de otros grupos que tengan afinidad con el proyecto y que quieran unirse.

Ahora que hemos hablado de los grupos de acción-reflexión y de los grupos de trabajo, podemos comparar sus funciones y ver sus diferencias:

### **Grupo de acción-reflexión**

Orientado más a la relación. El nexo que vincula a los integrantes es la relación de confianza existente entre ellos.

Es estable, formado "con ánimo permanente".

Satisface la necesidad de apoyarse mutuamente y ayudarse a crecer.

### **Grupo de trabajo**

Orientado más a la tarea. Unido por el interés en la tarea a realizar (actividad o proyecto).

Es temporal, formado para la realización de una actividad o proyecto.

Satisface la necesidad de alcanzar logros concretos mediante la realización de actividades y proyectos.



### **Grupo de acción-reflexión**

No tiene un número determinado de integrantes, pero no son grupos grandes.

El coordinador es elegido por los integrantes del grupo.

El liderazgo tiende a ser de tipo ejemplar.

Los integrantes forman parte del grupo reducido de amigos. Es muy selectivo.

### **Grupo de trabajo**

El número de integrantes es variable ya que depende de la naturaleza y complejidad de la tarea, pudiendo participar miembros de otros clanes.

El líder es el participante en el proyecto que está mejor preparado para realizarlo y que ha demostrado competencias de dirección.

El liderazgo suele surgir en quien posee alguna competencia técnica.

Los integrantes tienen interés en la tarea, actividad o proyecto, mantienen una buena relación, aunque no medie una amistad profunda.

## **Grupo de seguimiento**

No todos los clanes tienen las mismas características de operación; por ejemplo, existen clanes con muchos jóvenes y otros en los que algunos de sus miembros viven a distancias lejanas o cuyos horarios no coinciden debido a sus diversas ocupaciones; por ello es posible integrar un grupo que apoye el seguimiento de las actividades del clan durante el ciclo de programa.

Este grupo de seguimiento no se establece para tomar decisiones sobre el clan ni puede modificar los acuerdos que se han logrado en el Parlamento rover; su función se limita a coordinar las diversas acciones de los grupos de acción-reflexión y los grupos de trabajo para que puedan funcionar de manera armónica.

El grupo de seguimiento puede estar integrado por los representantes tanto de los grupos de acción-reflexión como de los grupos de trabajo, ayudados por algún consejero del clan rover. El grupo de seguimiento puede tener reuniones regulares cuando así lo requiera, aunque no es un grupo permanente y sus integrantes irán cambiando conforme los grupos de trabajo y de acción-reflexión designen nuevos líderes.

El grupo de seguimiento puede apoyar a una operación más eficiente del clan, debido a que el clan rover tiene un gran número de elementos particulares que afectan su administración, motivados por las necesidades y características de los jóvenes de esta edad:

- En cualquier momento pueden desarrollarse en forma simultánea diversos proyectos o actividades en el clan, tanto por los grupos de acción-reflexión rover, como por los grupos de trabajo y por los jóvenes de manera individual.
- Algunos rovers estarán comprometidos la mayoría del tiempo con sus proyectos personales y sólo regresarán al clan para encontrar el apoyo del grupo de acción-reflexión o para buscar asesoría de algún consejero de clan o de cualquier otro líder rover.
- Algunas actividades no seguirán un patrón regular de reuniones programadas.

Ahora que ya conoces un poco más cómo se organiza el clan rover, identifica en tu clan quiénes son tus consejeros y los grupos de acción-reflexión, de trabajo y de seguimiento que existen para que puedas unirte a alguno, o crear uno propio! Es muy importante que conozcas quiénes son líderes, quiénes tienen cargos, qué funciones tienen, etcétera. ¡Más adelante tu estarás en estos roles!

Para clarificar lo que hace el Parlamento rover, puedes preguntar al secretario del clan cuáles fueron los acuerdos del parlamento anterior, de manera que conozcas el tipo de decisiones que se toman en él y como busca el clan cumplir con sus propósitos.

Fotografía o filma a los rovers ejerciendo sus funciones. Cuando salgan del clan ¡podrán tener recuerdos de todo lo que hicieron!



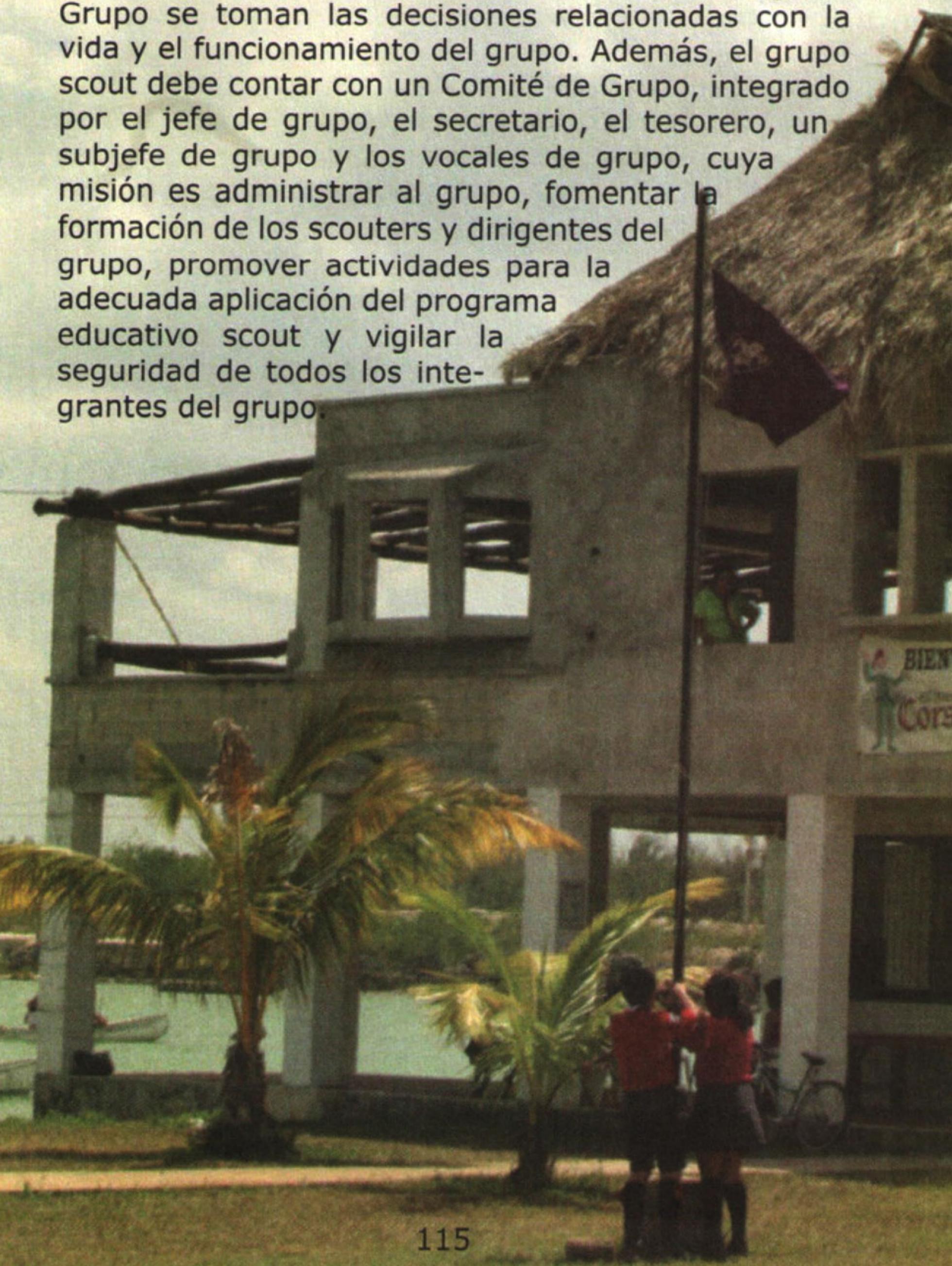
# ESTRUCTURA DEL MOVIMIENTO SCOUT

**E**l clan rover, en el que participas, es parte de un grupo scout, el cual se integra por diversas secciones, cuya finalidad es ofrecer el programa scout más adecuado a cada rango de edad.

Un grupo scout puede contar con secciones de un solo género o con secciones que integren a ambos géneros y, de esta manera, desarrollarse en forma coeducativa.

Las secciones de un grupo scout son: manada de lobatos (niños y niñas de 7 a 11 años); tropa scout (pre-adolescentes de 10 a 15 años); comunidad de caminantes (adolescentes de 14 a 18 años) y el clan rover (jóvenes de 17 hasta antes de cumplir 22 años).

Para el adecuado funcionamiento del grupo scout existe un órgano de toma de decisiones llamado *Consejo de Grupo*, conformado por el jefe de grupo, un subjefe de grupo, el tesorero, el secretario, el vocal de relaciones y los responsables de cada sección. En el Consejo de Grupo se toman las decisiones relacionadas con la vida y el funcionamiento del grupo. Además, el grupo scout debe contar con un Comité de Grupo, integrado por el jefe de grupo, el secretario, el tesorero, un subjefe de grupo y los vocales de grupo, cuya misión es administrar al grupo, fomentar la formación de los scouters y dirigentes del grupo, promover actividades para la adecuada aplicación del programa educativo scout y vigilar la seguridad de todos los integrantes del grupo.





Tu grupo scout no está solo, ya que pertenece a un distrito (un conjunto de grupos) y a una provincia (un conjunto de distritos). A su vez, las provincias se pueden agrupar en regiones. Todos juntos: grupos, distritos y provincias conformamos la Asociación de Scouts de México, A.C. (ASMAC).

La ASMAC es la única asociación scout reconocida en México por la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS o WOSM, por sus siglas en inglés), misma que está presente en 216 países, con más de 28 millones de miembros. Esta organización cuenta con seis oficinas en el mundo:

1. Región Africana en Nairobi, Kenya
2. Región Árabe en el Cairo, Egipto
3. Región Asia-Pacífico en Manila, Filipinas
4. Región Europea en Ginebra, Suiza
5. Región Eurasia (Europa y parte de Asia) en Yalta-Gurzuf, Ucrania
6. Región Interamericana en Santiago de Chile, Chile

La Asociación de Scouts de México, A.C. pertenece a la Región Interamericana.

¿Puedes completar la información del siguiente diagrama con los datos de tu región, provincia, distrito y grupo?



**Organización Mundial  
del Movimiento Scout  
(OMMS)**

Región Interamericana

Asociación de Scouts  
de México  
(ASMAC)

Mi región es \_\_\_\_\_

Mi provincia es \_\_\_\_\_

Mi distrito es \_\_\_\_\_

Mi grupo es \_\_\_\_\_

# ¿Sabías qué?

La Red Nacional de Jóvenes Scouts (RNJS) es un espacio permanente de intercambio de ideas, desarrollo de proyectos, fraternidad y amistad, donde se brindan las herramientas adecuadas y la capacitación necesaria para la participación, involucramiento y empoderamiento juvenil dentro del movimiento scout.

La RNJS se ha definido por ser un espacio abierto de participación, el cual ha venido funcionando a través de un grupo virtual de intercambio de ideas, experiencias, información y opiniones sobre diversos temas, proyectos y actividades, incentivando la colaboración entre clanes para el desarrollo de proyectos y para fortalecer la hermandad scout. La RNJS tiene la flexibilidad para crear grupos de trabajo específicos, de acuerdo con las necesidades y proyectos establecidos por los miembros.

La RNJS promueve la capacitación de los jóvenes para que participen de manera adecuada e informada en la toma de decisiones en todos los niveles de la OMMS, desde el Parlamento Rover hasta la Conferencia Scout Mundial.

Las actividades y proyectos de la red pueden ser desarrollados a nivel local, provincial, regional o nacional, siempre y cuando cumplan con los objetivos, misión y visión del movimiento scout.

Las actividades de la RNJS serán definidas por los miembros de la misma, con apoyo y asesoría de un corresponsal de la Oficina Scout Nacional o, en su caso, de la provincia.

La RNJS es coordinada por un Comité Nacional, conformado por dos coordinadores y dos comunicadores quienes son electos en el Foro Nacional de Clanes. Su periodo de participación es de dos años, de manera desfasada para permitir el desarrollo de los proyectos y actividades



La RNJS se basa en la estructura del foro nacional para designar a sus corresponsales, es decir, los jóvenes asistentes al foro participan de manera automática en la red como representantes de sus provincias (o redes provinciales en caso de existir).

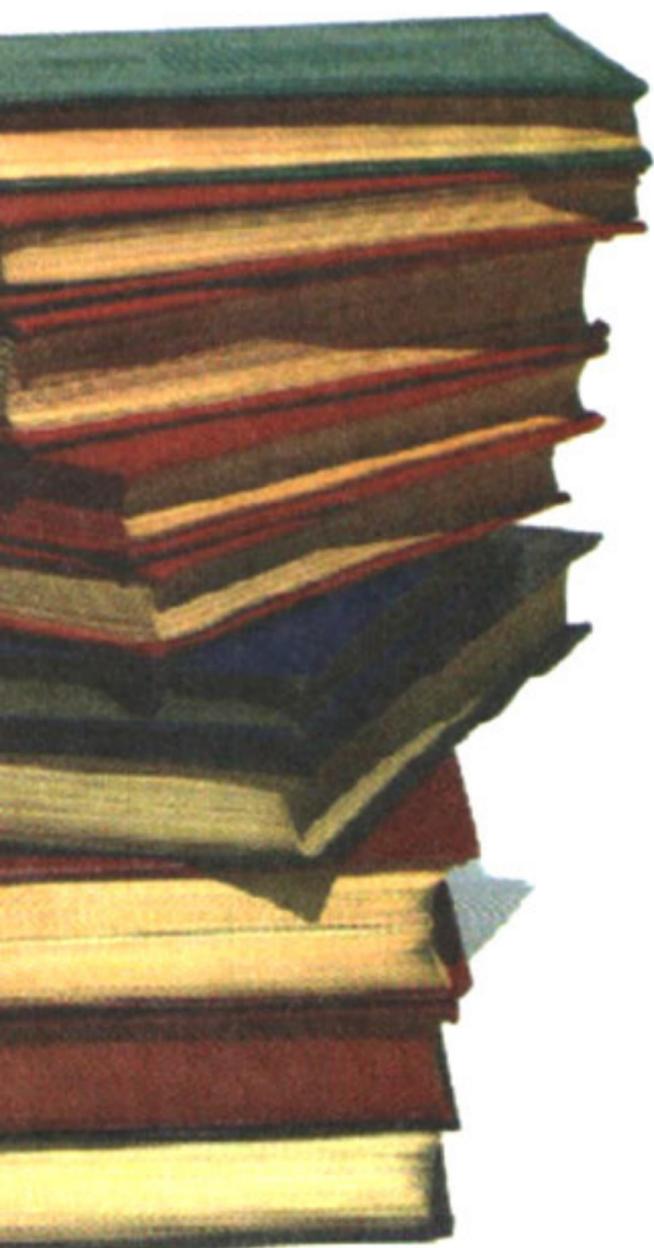
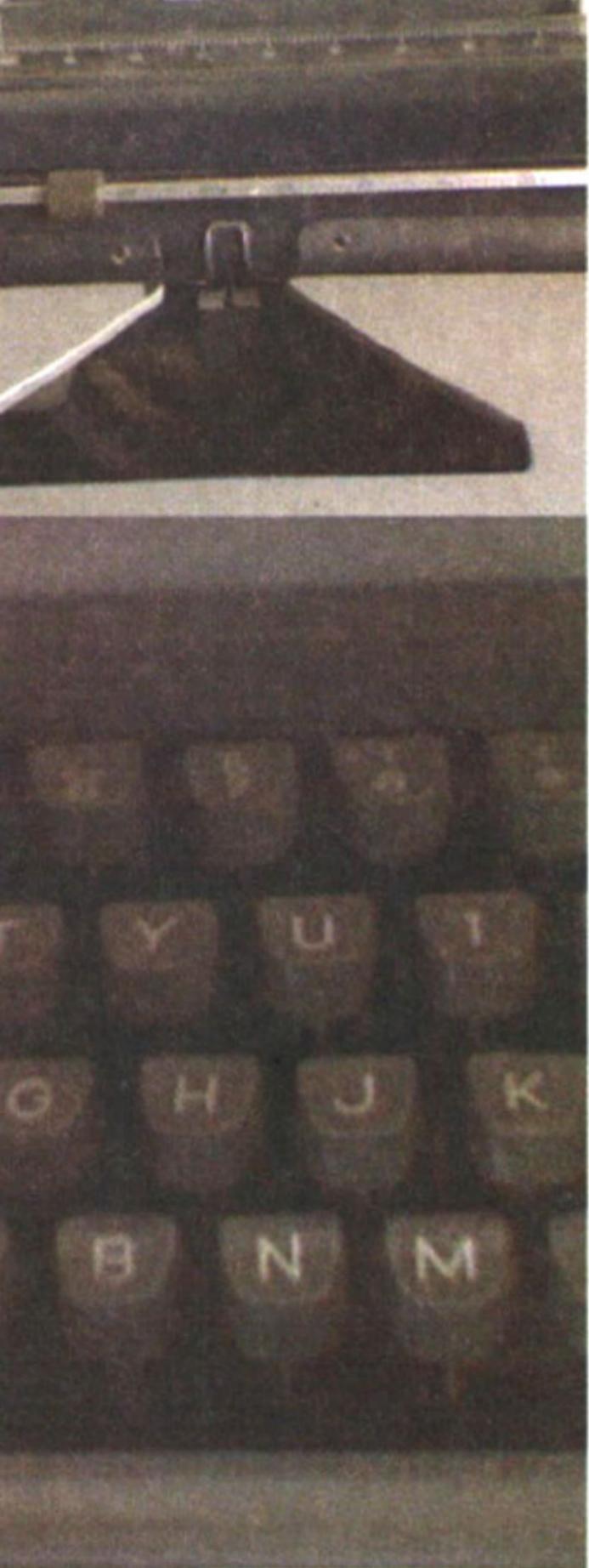
Si deseas integrarte a esta red puedes suscribirte en la siguiente dirección:

[http://mx.groups.yahoo.com/group/red\\_nacional\\_de\\_jovenes\\_](http://mx.groups.yahoo.com/group/red_nacional_de_jovenes_)

**G**abriela Brimmer es un ejemplo de coraje y de amor a la vida. Con su inteligencia, constancia y creatividad movió la voluntad de millones de personas, dentro y fuera de México, en favor de las personas con discapacidad. Ella demostró que la vida puede tener un sentido maravilloso aún en las circunstancias más adversas.

Gaby nació con parálisis cerebral el 12 de septiembre de 1947 en México. Sus padres eran judíos inmigrantes de Austria, quienes aceptaron y apoyaron a su hija.

Gaby tuvo que aprender a luchar para sobrevivir en un mundo que no tolera la diversidad. A los ocho años ingresó en un centro de educación especial para cursar la primaria. Ahí una maestra descubrió que tenía cualidades para escribir y le recomendó que lo hiciera. A los 20 años pasó a la escuela regular donde también le animaron a escribir; sin embargo no logró graduarse en la universidad por las dificultades de acceso a los centros de estudio.



Gaby se animó a escribir; lo relevante es que tenía todo el cuerpo paralizado y sólo podía escribir a máquina con el dedo pulgar del pie izquierdo, la única parte del cuerpo que podía controlar. Estaba dotada de una sensibilidad conmovedora y de una fuerza que nacía de lo profundo de su ser.

Escribió poesía social que era reflejo de la situación de América Latina y anunció el desastre de la globalización. Fundó una organización para la integración de personas con discapacidad. Ayudada por una periodista, escribió un libro autobiográfico en el que después se basó la película "Gaby, una historia verdadera".

Gaby murió el 2 de enero de 2000; en su funeral su hermano dio voz a un poema de Gaby con el que se despedía: "Cuando me vaya, no quiero que me lloren; mi alma se irá por caminos no andados y no me da miedo cruzar el universo. Al irme quiero hacerlo con manos limpias de rencor, sin odios y sin ambiciones; eso se lo dejo a los vivos. Cuando me vaya quiero hacerlo con alivio. Y pasaré al otro mundo dejando una ruta de triunfos".

Quince días después de su fallecimiento, el entonces presidente de la república Ernesto Zedillo, anunció la creación de un premio na-

cional de rehabilitación física y mental con el nombre de Gabriela Brimmer. Durante la ceremonia ofreció el siguiente discurso: "En el estudio o en el trabajo, en la vida familiar o en la comunidad, se presentan obstáculos que debemos superar. Pero a veces por diversas circunstancias las pruebas que algunas personas deben pasar son excepcionalmente difíciles. Hoy quiero recordar a uno de esos seres excepcionales, a la gran mujer que por desgracia acaba de fallecer a los 52 años de edad, me refiero a Gabriela Brimmer, Gaby Brimmer, como todos la conocíamos. Sufrió parálisis cerebral desde su nacimiento. Vivió siempre prisionera de su cuerpo, en silla de ruedas. Pero desde su infancia la voluntad de vencer la enfermedad la impulsó siempre".

# Texto de BP



*Esta ilustración de su viaje hacia el éxito muestra algunos de los mayores escollos a los cuales tendrán que enfrentarse. Podrán parecerles muy oscuros, pero no olviden que el paraje esplendoroso al que pretenden llegar se encuentra detrás de ellos por lo que si pueden franquearlos les mostrarán también su lado brillante.*

*Se darán con los escollos salvo que no se dejen arrastrar hacia ellos: navegando inteligentemente podrán salvarlos.*

*Con esto quiero explicar dos cosas confortadoras: Por difícil que parezca un escollo, tiene su lado brillante; y hay una recompensa por ser activos en labrar uno su propio éxito. En lugar de dejarse arrastrar pasivamente a la ruina: ganarán "carácter" a medida que salvan cada escollo y se acerquen al final a la recta de la felicidad.*

*NOTA: ¿Ves aquella estrella en lo alto del firmamento? Encamina tus pasos hacia ella. Toma la estrella como tu guía. En otras palabras, "apunta alto".*

Roverismo hacia el éxito



# TU PROGRESIÓN PERSONAL

Como rover serás invitado a planear, sobre una línea de tiempo, los pasos, actividades y proyectos que necesites cumplir para enfrentar las metas que identificarás para tu vida. Por eso, recibirás una *Agenda rover* como herramienta para la valoración de tu progresión personal, que te ayudará a identificar los siguientes elementos:

1. Objetivos terminales
2. Metas personales para cada objetivo terminal (lo que tú quieres lograr de manera general para ese objetivo)

3. Actividades planeadas para cumplir esas metas; estas pueden incluir actividades o proyectos personales (desarrollados fuera del clan rover), actividades y proyectos de grupo de acción-reflexión o trabajo y clan incluyendo los cuatro campos de acción (viajes y experiencias interculturales, naturaleza, servicio a la comunidad e integración social y económica); por ejemplo:

	
<b>Objetivo terminal</b> Incremento continuamente mis conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje sistemático.	<b>Objetivo</b> Auto formación aprendizaje
<i>Mis metas personales</i>	
Requiero explorar nuevas áreas de habilidades o conocimientos.	
<b>ACTIVIDADES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leer un libro cada mes de enero a diciembre ;</li> <li>- Investigar acerca una técnica scout que no conozca cada seis meses y exponerla al clan ;</li> <li>- Ingresar a un grupo de Internet como red_nacional_de_jovenes y participar en él.</li> </ul>	
Cumplido en: <input type="text"/>	
20	

## Etapas de progresión

### Horquilla amarilla:



- Una reflexión profunda para definir tus metas personales, las cuales plasmarás en tu agenda rover sobre los 35 objetivos terminales;
- Conocer lo básico de la sección (oración, promesa, ley) e integrarte bien a tu clan

### Horquilla verde:

- Una reflexión profunda para analizar los avances en tu plan de vida;



- Haber avanzado alrededor de un 25% de tu plan personal;
- Todo esto debe ser plasmado en tu agenda rover.



*Horquilla azul:*

- Una reflexión profunda para analizar los avances en tus metas personales;
- Haber avanzado alrededor de un 50% de tu plan personal;

Todo esto debe ser plasmado en tu agenda rover.



*Horquilla roja:*

- Una reflexión profunda para analizar los avances en tus metas personales;
- Haber avanzado alrededor de un 75% de tu plan personal;

Todo esto debe ser plasmado en tu agenda rover.

Posteriormente a tu primera reflexión profunda, comparte con tu grupo de acción-reflexión lo que resultó de tu análisis, para que ellos te den otros puntos de vista y puedas comparar lo que otros ven de ti y hacer los ajustes que consideres. Luego de esto, platica con alguno de tus consejeros para que te de una última orientación y con esto, definir el momento en que realices tu compromiso rover.

Es posible que para ese momento, tengas el 25% o más de objetivos cubiertos, debido a la madurez que tengas y en vez de comenzar con la horquilla amarilla, comiences en otro color.

Cuando hayas definido tu progresión inicial, deberás establecer un primer proyecto en alguno de los cuatro campos de acción (viajes y experiencias interculturales, naturaleza, servicio a la comunidad, integración social y económica), el cual desarrollarás al mismo tiempo que avanzas en el cumplimiento de tu

plan personal. Cada vez que avances en tu progresión requerirás establecer un siguiente proyecto, tomando en cuenta que para obtener tu insignia de desarrollo óptimo, necesitarás tener experiencias en cada uno de los cuatro campos de acción.

***¡El objetivo es que seas el responsable de tu propio crecimiento!***



Puedes participar en instituciones para obtener la insignia de Participación Institucional. Pero se trata de realizar esto con la firme intención de promover acciones en pro de la comunidad, con liderazgo, de manera propositiva y protagonista, ya que es lo que corresponde a la edad que ahora tienes.

Algunos temas en los que puedes participar institucionalmente son: promoción de la salud, conservación del medio ambiente, protección civil, derechos humanos, tecnología aplicada y promoción de la espiritualidad.

El sentido de esta insignia es valorar tu esfuerzo en otros círculos sociales, promoviendo los valores scouts y representando nuestro movimiento de manera activa. Cada vez que realices un proyecto en alguna institución se te entregará una insignia (la primera es amarilla, la segunda verde, la tercera azul y la cuarta roja) que se irán reemplazando conforme realices cada proyecto, el cual será avalado por un asesor. Igualmente podrá cambiar de color según el nivel de liderazgo y responsabilidad que asumas en esa institución.



También existe una insignia de vida al aire libre, por lo que la técnica scout se fortalece. La primera etapa de esta insignia se entrega cuando conoces los mínimos básicos de la sección (cabuenería, campismo y exploración) y las siguientes conforme te especialices en alguna de éstas áreas. Los colores siguen el mismo orden (amarillo, verde, azul y rojo). En el clan se espera que alcances un elevado nivel de especialización.

Para complementar tu formación se ha definido un esquema de competencias, las cuales son habilidades, conocimientos y actitudes que puedes desarrollar para estar mejor preparado para enfrentarte a la vida.

Existen seis áreas de competencias que son:



**Deportes:** Busca el desarrollo de nuestro cuerpo y sus habilidades a través de la práctica de algún deporte, ya sea en forma individual o en equipo,



**Ecología:** Abarca temas relacionados con el conocimiento, conservación y restauración de nuestro entorno, en especial de la naturaleza,

**Expresión y comunicación:** Temas relacionados con tus habilidades de expresión, artísticas y de comunicación,



**Humanidades:** Contempla los temas vinculados con el conocimiento de la humanidad y sus diferentes manifestaciones,

**Seguridad y rescate:** Busca desarrollarte en tu preparación necesaria para ayudar a salvar/preservar vidas cuando sea necesario,



**Tecnología y ciencia:** Conformado por los temas relacionados con el conocimiento de la ciencia y su aplicación.

Para desarrollar una competencia es necesario que definas y realices un proyecto, para lo cual es importante que cuentes con un asesor que te apoye en lo que harás.

Cada competencia que desarrolles en una misma área significa un cambio de color; así, al concluir tu primer proyecto en un área la insignia será de color amarillo; ésta será verde al concluir un segundo proyecto, azul con el tercero y roja al concluir el cuarto proyecto en la misma área.



# EQUIPO PERSONAL

**A** veces se piensa que como rover no es necesario contar con un equipo para emergencias, ya que "total, otros lo llevan" o que "eso es cosa de tropa", pero esto no es así. El equipo de bolsillo que se utiliza en las secciones anteriores ahora evoluciona a un equipo personal, mismo que irás modificando de acuerdo con tus experiencias y necesidades.

Pero ¿qué debe contener este equipo? Para saberlo pregúntate que tipo de actividades realizas, cuáles son los incidentes a los que estás más expuesto, qué necesidades has tenido y cómo las has superado, qué cosa te ha faltado en determinado momento para resolver un problema.

Las respuestas a estas preguntas son las razones por las cuales es importante que cuentes con este equipo personal. Los artículos más importantes llévalos contigo y los demás pueden ser llevados en una mochila de ataque, para ser fácilmente transportados a cualquier lugar sin que te estorben y a salvo de los contratiempos del clima.

Es importante que analices y respondas estas preguntas. No olvides revisar periódicamente las condiciones de tu equipo personal o la información que ahí se encuentra. Hay elementos que caducan o los datos ya no son los mismos, como la aparición de alguna enfermedad o el cambio de algún teléfono a quien reportar en caso de emergencia.



Como rovers somos ejemplo de las secciones menores. Porta tu equipo personal y úsalo cada vez que lo necesites.

# ¿Sabías que?

Baden-Powell propuso en *Roverismo hacia el éxito* que el joven analizara su vida con respecto a cinco rocas que él llamó *Vinos, Apuestas, Mujeres, Charlatanes y presuntuosos e Irreligión*.

Ahora, con los cambios que ha tenido la sociedad, luego de casi 100 años, el joven analiza su vida con respecto a seis áreas de su personalidad:

- 1. Corporalidad** es desarrollar la parte de responsabilidad que te corresponde en el crecimiento y funcionamiento de tu propio cuerpo;
- 2. Creatividad** es desarrollar tu capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante;
- 3. Carácter** es desarrollar la disposición permanente de tu voluntad para organizar tus fuerzas e impulsos de acuerdo con un principio regulador de naturaleza ética;
- 4. Afectividad** es desarrollar tu capacidad de obtener y mantener un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva a tu comportamiento;
- 5. Sociabilidad** es desarrollar la dimensión social de tu personalidad con énfasis en el aprendizaje y práctica de la solidaridad;
- 6. Espiritualidad** es desarrollar tu aspiración a establecer vínculos personales con un ser superior, la capacidad de asumir la fe e integrarla a tu vida y la disposición a respetar las distintas opciones religiosas.

# Despedida

**S**i alguna vez han visto la obra de *Peter Pan*, recordarán cómo el jefe de los piratas estaba siempre haciendo su último discurso de despedida por temor de que, posiblemente, cuando llegara la hora en que habría de morir, no fuera a tener tiempo para darlo a conocer. Así me sucede a mí, y aún cuando no me estoy muriendo en este momento, ésto tendrá que suceder uno de estos días, y deseo decirles una palabra de despedida. Recuerden: esta es la última que oiréis de mí, por lo tanto, medítenla.

He tenido una vida muy dichosa, y deseo que todos ustedes tengan también vidas muy dichosas. Estoy convencido de que Dios nos ha puesto en este mundo maravilloso para que seamos felices

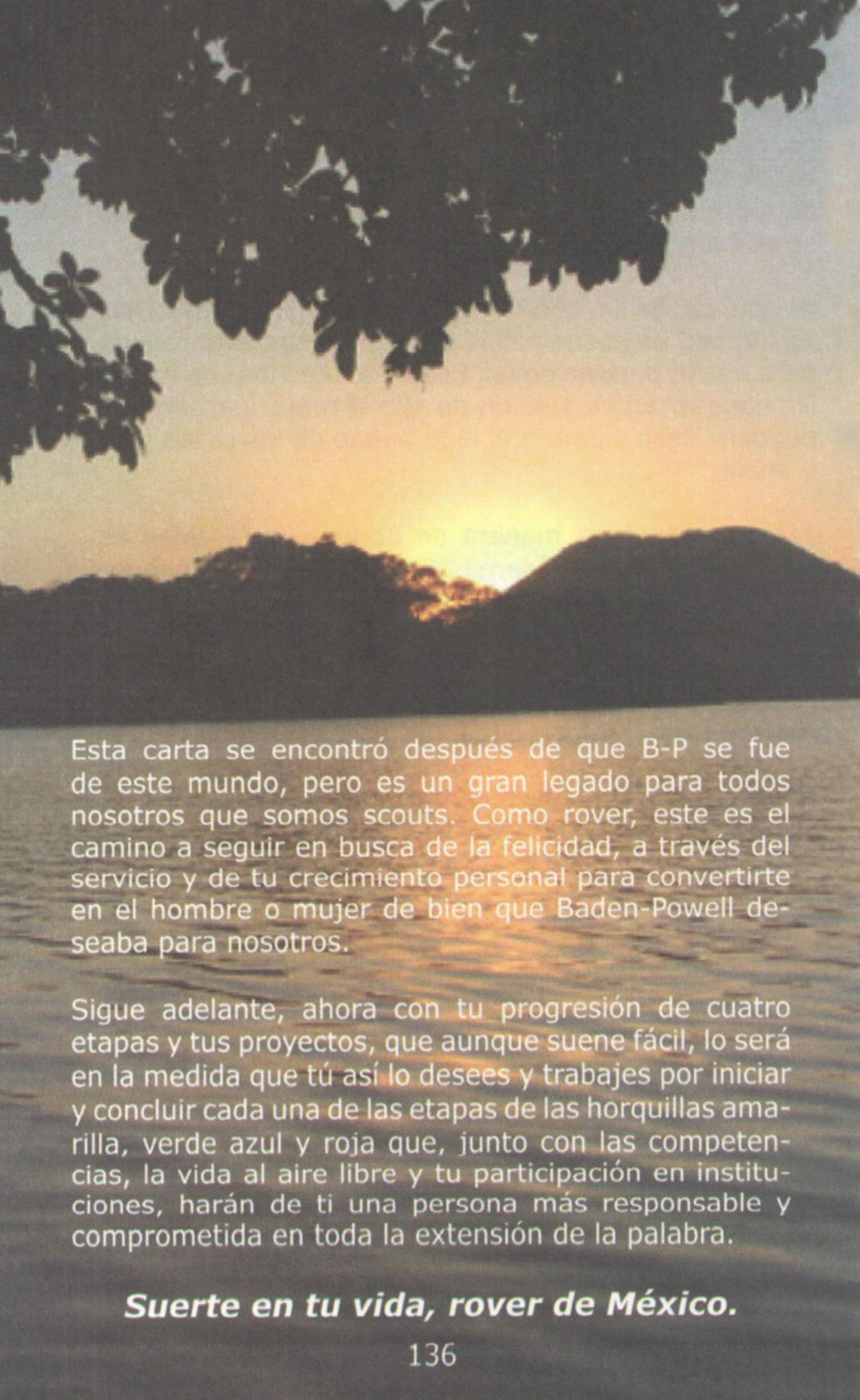
y gocemos de la vida. Pero la felicidad no proviene simplemente de la riqueza, ni de tener éxito en la carrera, ni dándose uno gusto a sí mismo. Un paso hacia la felicidad es hacerse uno sano y fuerte cuando niño, para poder ser útil y así poder gozar de la vida cuando se es hombre.

El estudio de la naturaleza les enseñará cómo Dios ha llenado de cosas bellas y maravillosas este mundo para que lo puedan gozar. Estén satisfechos con lo que les haya tocado y saquen de ello el mejor partido que puedan. Veán siempre el lado bueno de las cosas y no el malo.

Pero la verdadera manera de obtener la felicidad es haciendo felices a los demás. Traten de dejar este mundo en mejores condiciones de como lo encontraron; de ésta manera, cuando les llegue la hora de morir, podrán hacerlo felices porque, por lo menos, no perdieron el tiempo e hicieron cuanto les fue posible por hacer el bien. "Esten Listos" en ésta forma, para gozar de una vida dichosa y morir dichosos: aférrense a su Promesa Scout siempre, aún cuando hayan dejado de ser muchachos. Que Dios los ayude a hacerlo así.

Su amigo

Nasen Powell y Gilwell



Esta carta se encontró después de que B-P se fue de este mundo, pero es un gran legado para todos nosotros que somos scouts. Como rover, este es el camino a seguir en busca de la felicidad, a través del servicio y de tu crecimiento personal para convertirte en el hombre o mujer de bien que Baden-Powell deseaba para nosotros.

Sigue adelante, ahora con tu progresión de cuatro etapas y tus proyectos, que aunque suene fácil, lo será en la medida que tú así lo desees y trabajes por iniciar y concluir cada una de las etapas de las horquillas amarilla, verde azul y roja que, junto con las competencias, la vida al aire libre y tu participación en instituciones, harán de ti una persona más responsable y comprometida en toda la extensión de la palabra.

***Suerte en tu vida, rover de México.***

Esta agenda es propiedad de:

---

---

Dirección:

---

---

Teléfono:

---

Correo electrónico:

---

Grupo:

---

Distrito:

---

Provincia:

---

---

---

FIRMA



**RS**



**SCOUTS**  
MÉXICO<sup>®</sup>



**Editorial**  
**Scout**

méxico



E 130038

**BIENVENIDO AL CLAN**