CUADERNO DE BITÁCORA

DEL JEFE DE TROPA

PRESENTACIÓN

DEL CUADERNO DE BITÁCORA

Querido jefe de tropa,

Aquí tienes el Cuaderno de Bitácora. Al elegir comprometerte este año al servicio de tu tropa, aceptas de hecho asumir una verdadera misión de educación. ¡Y esto no es cualquier cosa! No se puede improvisar. ¡Este cuaderno de bitácora está aquí para hacer de este año tu obra maestra!

En la práctica, cuatro grandes capítulos te esperan:

**1-“El programa pedagógico del año: tu obra maestra”:**

* Este cuaderno de bitácora es ante todo un documento práctico destinado a ayudarte a construir un buen programa de año para hacer vivir a los scouts una aventura.
* Responde a la obligación hecha a todas las asociaciones que organizan actividades para niños a establecer un programa pedagógico.
  + Este programa explica cómo poner en práctica el proyecto educativo del movimiento.
  + Compromete al movimiento.
  + Tiene que ser supervisado obligatoriamente por el jefe de grupo al principio de cada trimestre. Estas páginas interactivas te deberán permitir que colabores con él más eficazmente.

Tienes que ser capaz, a partir de este documento:

* De mostrar cómo poner en práctica el proyecto educativo del movimiento.
* De explicar el contenido de las actividades propuestas.
* De indicar cuál es la participación de los niños.
* De presentar el reparto de los cargos de la jefatura.
* De evaluar la calidad de las actividades.

En fin, este proyecto (no sólo el calendario) también tiene que ser presentado a los padres, primeros educadores de sus hijos, en forma de reunión o circular.

También encontrarás en este libro todas las informaciones actualizadas para dirigir a tu unidad hacia el éxito de cada reto y de cada raid; o para beneficiarte de la experiencia del Equipo Nacional.

Te recordamos la necesidad de prever en el curso de las vacaciones de semana blanca o pascua un campamento de 3 a 5 días destinado a forjar la unidad de la patrulla y de enfilar a la tropa en la última recta de preparación del campamento de verano.

**2-“Por un escultismo fuerte, sólido:**

¿Cómo utilizar a tope todos los útiles del método scout? ¿Cómo responder, hoy, lo mejor posible a las demandas de los chicos de 12-17 años en nuestra tropa? ¡Encontrarás en estas páginas las respuestas a estas preguntas y los medios para ponerlas en obra!

**3-“El campamento de verano”:**

Estas páginas constituyen tu dossier de campamento de verano. Correctamente rellenadas y acompañadas de los documentos que hagan falta, te permitirán obtener la autorización de acampada.

**Nota:** A la hora de preparar el campamento, enviarás al responsable de la rama (tu comisario de rama o jefe asignado por el equipo nacional) sólo una copia de la parte **Campamento.**

Así tu cuaderno de bitácora se quedará en tus manos para una dirección permanente de tu tropa.

Te invitamos vivamente a hacer de este libro el compañero cotidiano en tu misión de jefe; si sigues lo que aquí te proponemos, tu acción será más fácil y la progresión de la tropa será tu principal recompensa.

Todo el Equipo Nacional Scout, tu jefe de grupo, tu comisario de distrito están a tu servicio. No dudes en pedir consejo, ¡estamos a tu servicio!

¡Te deseamos un muy buen año Scout!

EL ÁMBITO DE ACCIÓN

DEL JEFE DE TROPA

¡El arte de ser jefe de tropa no se improvisa! Es sobretodo el fruto de la experiencia adquirida de año en año. Lo ideal para ti y para la tropa será que puedas dirigirla durante al menos tres años. Si las prácticas y cursillos varios que, hoy en día, muchas escuelas de estudios superiores imponen, o el trabajo no te lo impide, te proponemos encarecidamente que… ¡llegues hasta el final! Recogerás sin duda los numerosos frutos de esta experiencia.

El cuadro de aquí abajo te indica el ámbito en el cual desearíamos que respondieses a tu misión. El cuadro fija las condiciones en las que la Asociación delega tu mandato, te da su confianza con discernimiento y prudencia.

Este cuadro te invita a no lanzarte desde el primer año a un campamento demasiado grande en relación con tu experiencia. Más vale preparar un campamento en condiciones bien estudiadas (lugar, duración…), que perder la energía en un proyecto al que pudiera faltarle lo esencial.

Si eres jefe de tropa nuevo, te invitamos a INVENTAR. ¡Sal del modelo clásico de actividades de campamento preparadas una detrás de la otra… sin tiempo para respirar!. El campo de acción de la tropa es suficientemente vasto para que te permita ser a la vez imaginativo y respetuoso con el método scout.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **FORMACIÓN**  **PEDAGÓGICA** | **ACOMPAÑAMIENTO**  **PEDAGÓGICO** | **PRERROGATIVAS** |
| **1er año:**  **JT nuevo** | CEP de 2º grado obligatorio para el campamento de verano | Estudio exhaustivo sobre el programa del año y el dossier del campamento de verano con el comisario de rama o un padrino JT. | Campamento en España 15 días como máximo |
| **2º año:**  **JG calificado** | CEP de 2º realizado el año anterior | Comisario de rama | Campamento en el extranjero si cabe la posibilidad, de 18 días como máximo. Puede dirigir a 2 tropas conjuntamente |
| **3º año y en adelante:**  **JT** | CEP de 2º grado y MacLaren (ya iniciado o a punto de comenzar) | Acompaña como padrino a un Jefe de Grupo nuevo del distrito | Campamento en el extranjero si cabe la posibilidad, de 21 días como máximo. Teóricamente podría dirigir un campamento con varias tropas. También puede ser llamado a la jefatura del CEP |

**1. PLANIFICACIÓN DEL AÑO SCOUT.**

**DE SEPTIEMBRE A DICIEMBRE**

●Si el jefe de tropa sabe que no podrá cumplir las condiciones de un jefe de campamento, será conveniente prever un sustituto o acampar con otra tropa. El JT es responsable de su tropa (kraal, CdH…)

●Fijar las fechas del campamento de verano (de forma aproximada) y del campamento de Pascua.

●Elegir el lugar de acampada, visitarlo con el JG y los JP si es posible.

●Organizar una reunión de padres.

●Organizar el paso de lobatos a tropa y el paso de los scouts al clan.

●Inscribir en el CEP a los jefes correspondientes.

●Revisar el material y prever el presupuesto necesario para suplir las carencias del mismo.

**DE ENERO A MARZO**

●Organizar una reunión con los padres para tratar lo más importante en aquello que se refiere a sus hijos: animar a las patrullas durante el año. En esta reunión no se tratarán aspectos administrativos (cotizaciones, calendario, inscripciones al campamento…)

● Tramitar los permisos de acampada según cada comunidad autónoma.

● Contactar con el sacerdote del lugar donde se acampa, incluso si el consejero religioso viene al campamento.

●Contactar con el alcalde, los comerciantes…

●Contactar con las compañías de autobuses, alquiler de coches… para organizar el transporte.

●Pedir a Carrick insignias, cintas de patrulla, cuero, cruces de promesas…

●Elaborar el programa del campamento

●Comenzar la preparación detallada de las actividades más importantes: grandes juegos, veladas, olimpiadas… haciendo trabajar a los JP y a los AJT

●Prever el menú en función de las actividades: los menús serán hechos por las patrullas y puestos en práctica durante los fines de semana previos al campamento.

●Prever los itinerarios de exploración, contactar con la oficina de turismo local.

●Completar el dossier de campamento.

**DE ABRIL A JUNIO**

●A finales de Abril, comienzos de Mayo como muy tarde, enviar a tu JG este Cuaderno de Bitácora, cuya segunda parte ( el campamento de verano) habrá sido correctamente completada, acompañada de la Autorización de Acampar, así como de una carta legible y cuidada

●Organizar una actividad con la Manada para preparar en CdH el paso de los lobatos el año siguiente.

●Organizar un encuentro entre el Clan/Fuego y los Scouts/Guías que van a unirse a ellos el año siguiente.

●Asegurarse que todas las calificaciones requeridas están bien representadas dentro de la jefatura para el campamento (Título de director de actividades de tiempo libre).

●Conseguir fichas sanitarias e impresos de declaración de accidentes (póliza del seguro).

●Enviar una carta a los padres con una ficha sanitaria, la autorización paterna, las señas de los padres durante el campamento y la información sobre el mismo: fechas, dirección, precio, hora de salida y hora de llegada, material a llevar, material que no se debe llevar...

●Organizar una reunión con los padres para recuperar todos los documentos enviados previamente (fichas, ingresos, autorizaciones) y presentarles el campamento de verano.

●Verificar de nuevo el material.

●Confirmar los transportes.

●Escribir al propietario para confirmar la fecha y la hora de llegada; escribir también al sacerdote del lugar, al alcalde, a los comerciantes…

**EN EL CAMPAMENTO**

●Enviar unas pequeñas palabras al jefe de grupo, consejero religioso, comisario de distrito, comisario de rama, obispo… todas las personas que son queridas en la tropa.

**DESPUÉS DEL CAMPAMENTO**

●Dar las gracias al propietario, al sacerdote, al consejero religioso que se ha desplazado, a los JP.

●Cerrar las cuentas.

●Verificar el material antes de guardarlo (tener especial cuidado con las tiendas: será preciso guardarlas de la humedad)

●Retomar el balance de la CdH de final de campamento para reflejarlo y completarlo.

**2. LA JEFATURA**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **JT** | **AJT** | **AJT** | **AJT** | **CR** |
| Apellidos  Nombre |  |  |  |  |  |
| Fecha de nacimiento |  |  |  |  |  |
| Nº seguridad social |  |  |  |  |  |
| Dirección |  |  |  |  |  |
| Teléfono (fijo y móvil) |  |  |  |  |  |
| e-mail |  |  |  |  |  |
| Certificado de capacitación |  |  |  |  |  |
| CEP 1 | | | | | |
| Realizado del  al |  |  |  |  |  |
| Permiso sí/no |  |  |  |  |  |
| Proyectado/previsto del al |  |  |  |  |  |
| CEP 2 | | | | | |
| Realizado del  al |  |  |  |  |  |
| Permiso sí/no |  |  |  |  |  |
| Proyectado/previsto del al |  |  |  |  |  |
| Título de Director de AA.JJ. |  |  |  |  |  |
| Certificado médico y vacunas |  |  |  |  |  |
| Boletín nº 3 del registro judicial |  |  |  |  |  |
|  | | | | | |
| Asistente sanitario: (nombre y calificaciones) |  |  |  |  |  |

**3. EL JEFE DE GRUPO**

Apellidos y nombre…………………………………………………………………………………………..Fecha de nacimiento……………………

Dirección………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….….

Teléfono………………………………………………………………………..E-mail…………………………………………………………………………………..

Móvil……………………………………………………………………………….Número inscrito scout…………………………………………………….

Senamco (fechas)……………………………………………………..Permisos: si/no………………………………………………………………….

**Si el JT no tiene 19 años, el jefe de grupo es el director de las actividades**

**4. LOS NÚMEROS IMPORTANTES**

**SEÑAS DEL CONSEJERO RELIGIOSO:**

Apellidos y nombre…………………………………………………………………………………………..Fecha de nacimiento……………………

Dirección………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….….

Teléfono y móvil .……………………………………………………………………… E-mail……………………………………………………………………

**SEÑAS DEL COMISARIO DE RAMA:**

Apellidos y nombre…………………………………………………………………………………………..Fecha de nacimiento……………………

Dirección………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….….

Teléfono y móvil .……………………………………………………………………… E-mail……………………………………………………………………

**SEÑAS DEL COMISARIO DE DISTRITO**

Apellidos y nombre…………………………………………………………………………………………..Fecha de nacimiento……………………

Dirección………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….….

Teléfono y móvil .……………………………………………………………………… E-mail……………………………………………………………………

**5. EL LOCAL**

Dirección exacta: ……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

Nombre, apellidos del propietario…………………………………………………………………………………………………………………………..

Dirección.………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

Teléfono………………………………………………………………………..E-mail…………………………………………………………………………………..

Móvil………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

Persona a contactar en caso de problemas: …………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

Localización y plano de acceso.

**Atención: el local debe cumplir las normas de seguridad en vigor. Verificar con el Comisario General que el local está bien asegurado.**

**6. LA TROPA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PATRULLA:** | | | |
| **APELLIDOS** | **NOMBRE** | **DIRECCIÓN** | **FECHA NACIMIENTO** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PATRULLA:** | | | |
| **APELLIDOS** | **NOMBRE** | **DIRECCIÓN** | **FECHA NACIMIENTO** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PATRULLA:** | | | |
| **APELLIDOS** | **NOMBRE** | **DIRECCIÓN** | **FECHA NACIMIENTO** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **PATRULLA:** | | | |
| **APELLIDOS** | **NOMBRE** | **DIRECCIÓN** | **FECHA NACIMIENTO** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**EL PROGRAMA DEL AÑO:**

**TU OBRA MAESTRA.**

**1. LA CORTE DE HONOR DE PRINCIPIO DE RONDA**

Esta Corte de Honor es el acto inicial del nuevo año scout que comienza. Con los JP, el CR y los 1as clases, más tus AJT si los invitas, proponed, después de haber tenido el tiempo de hablarlo juntos, los grandes ejes pedagógicos de la vida de la tropa para el año que se abre.

Te proponemos el esquema para el

»balance del año y del campamento de verano

a partir de los temas abordados en el capítulo anterior.

|  |  |
| --- | --- |
| Tema y ritmo del año |  |
| El raid |  |
| Poner a Dios en el corazón |  |
| Puestos de acción |  |
| Europa |  |
| La 1º clase |  |
| El espíritu de servicio |  |
| Espíritu misionero |  |

»las patrullas, los chicos: ¿cuáles son los objetivos?

Si tienes más patrullas, fotocopia esta página.

PATRULLA:………………………………………………………………..

* Espíritu scout, puesta en práctica de los objetivos, desarrollo de los mismos
* Desafíos trazados
* Funcionamiento de los Puestos de Acción.
* Proyecto para el año que comienza, desafíos que se proponen
* …..

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PATRULLEROS | | | |
|  | Integración dentro de la patrulla en función de los objetivos fijados en la CdH, espíritu scout, espíritu misionero | Objetivos técnicos | Progresión personal |
| JP: |  |  |  |
| SJP: : |  |  |  |
| 3º: |  |  |  |
| 4º: |  |  |  |
| 5º: |  |  |  |
| 6º: |  |  |  |
| 7º: |  |  |  |
| 8º: |  |  |  |

**2. EL NUEVO AÑO SCOUT**

* Tema del año:
* Opciones para el campamento de verano: (lugar, duración, aventuras, hermanamientos, etc…)
* Varios: (raids, exploraciones, etc.,)

1er trimestre

* Aventuras o actividades reto de las tropas, puntos cumbres a alcanzar…
* Acampadas cortas durante el año (Navidad)
* Otras…

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

2o trimestre

* Aventuras o desafíos de las tropas, puntos cumbres a alcanzar…
* Acampadas cortas durante el año (semana blanca, Pascua)
* Otras…

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

3er trimestre

* Aventuras o desafíos de las tropas, puntos cumbres a alcanzar…
* Preparación del campamento de verano.
* Otras…

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1er trimestre

Reglas del juego

▪Completar las páginas siguientes no es obligatorio.

▪Consiste en poner en marcha el trabajo de preparar tu trimestre con tus asistentes en función de los objetivos fijados en la CdH.

▪Dentro del marco de cada encuentro, el jefe de grupo ha de estar informado al principio de cada trimestre.

▪Si observas más abajo, él se compromete y te da su confianza.

▪Así, respetáis las consignas de la Asociación en conformidad con el reglamento… y sacáis provecho de una colaboración mutua eficaz y fraterna.

*Como observas al final de está página, tu JG valida tu trimestre en su globalidad, se compromete y te da su confianza. Pero te corresponde a ti, JT, definir cómo va a ser vuestro trabajo conjunto, con la finalidad de que puedas mostrarle con detalle el programa a lo largo de cada trimestre.*

Visto bueno del JG

Apellidos y nombre

Fecha y firma

¿Cómo utilizar correctamente las páginas siguientes?

▪La progresión de cada scout, la programación cronológica y pedagógica de las actividades de cada patrulla en particular y de la tropa en general se definen al principio de cada trimestre.

▪Las páginas que siguen te permitirán formalizar esto.

●En la página “Corte de Honor”, indicarás los grandes ejes de trabajo al principio de cada trimestre.

●En el cuadro número uno, programarás cronológicamente todas las actividades.

●En el cuadro número 2, indicarás a cada patrulla, los grandes ejes que marcarán su programación del trimestre, en particular a través de los desafíos trazados y de la organización que se deriva de ello.

●Con la ayuda de la tabla número 3, marcas las líneas generales de las actividades de tropa (reuniones, salidas, fines de semana).

▪Para las salidas y fines de semana de las patrullas, puedes utilizar los ejemplares del cuadro número 3 que encontrarás en este Cuaderno de Bitácora. Cada JP debe obligatoriamente remitir así su programa antes de cada actividad. Sólo así podrás autorizar la actividad. Después archivarás este programa en tu propio Cuaderno de Bitácora, pegándolo sobre uno de los cuadros número 3, por ejemplo. Para los fines de semana de patrulla, todas las consignas previstas para la explo deben igualmente ser mencionadas.

CUADRO 1 – 1ER TRIMESTRE

Completa este cuadro indicando las actividades previstas:

FIN DE SEMANA DE TROPA, FIN DE SEMANA DE PATRULLA, REUNION DE TROPA, REUNIÓN DE PATRULLA…

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Actividades de tropa | Actividades de patrulla. Tótem: | Actividades de patrula. Tótem: | Actividades de patrulla. Tótem: | Actividades de patrulla. Tótem: | Actividades de patrulla. Tótem: |
| Septiembre |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 4 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 5 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 11 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 12 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 18 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 19 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 25 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 26 |  |  |  |  |  |  |
| Octubre |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 2 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 3 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 9 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 10 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 16 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 17 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 23 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 24 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 30 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 31 |  |  |  |  |  |  |
| ACAMPADA FIN DE SEMANA DE TODOS LOS SANTOS DEL AL | | | | | | |
| Noviembre |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 6 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 7 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 13 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 14 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 20 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 21 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 27 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 28 |  |  |  |  |  |  |
| Diciembre |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 4 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 5 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 11 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 12 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 18 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 19 |  |  |  |  |  |  |
| ACAMPADA NAVIDAD DEL AL | | | | | | |

CUADRO 2 – 1ER TRIMESTRE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Patrullas | Ejes generales de progresión | Actividades especiales  (retos importantes) | La patrulla se organiza  (reparto de P.A., instructores externos, contactos) | Programación de las actividades de patrulla  (fechas, lugares, fines de semana y reuniones de patrulla) |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, trasporte, intendencia. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, transporte, intendencia |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, trasporte, intendencia. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, transporte, intendencia |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, trasporte, intendencia. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, transporte, intendencia |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

2º TRIMESTRE

Reglas del juego

▪Completar las páginas siguientes no es obligatorio.

▪Consiste en poner en marcha el trabajo de preparar tu trimestre con tus asistentes en función de los objetivos fijados en la CdH.

▪Dentro del marco de cada encuentro, el jefe de grupo ha de estar informado al principio de cada trimestre.

▪Si observas más abajo, él se compromete y te da su confianza.

▪Así, respetáis las consignas de la Asociación en conformidad con el reglamento… y sacáis provecho de una colaboración mutua eficaz y fraterna.

*Como observas al final de está página, tu JG valida tu trimestre en su globalidad, se compromete y te da su confianza. Pero te corresponde a ti, JT, definir cómo va a ser vuestro trabajo conjunto, con la finalidad de que puedas mostrarle con detalle el programa a lo largo*

¿Cómo utilizar correctamente las páginas siguientes?

▪ La progresión de cada scout, la programación cronológica y pedagógica de las actividades de cada patrulla en particular y de la tropa en general se definen al principio de cada trimestre.

▪Las páginas que siguen te permitirán formalizar esto.

●En el cuadro número 1, marcarás el nivel de progresión personal de cada scout al principio de trimestre.

●En el cuadro número 2, programarás cronológicamente todas las actividades

●Con la ayuda de la tabla número 3, indicarás a cada patrulla, los grandes ejes que marcarán su programación del trimestre, en particular a través de los desafíos trazados y de la organización que se deriva de ello.

●Con la ayuda de los 6 ejemplares del cuadro número 4, marcas las líneas generales de las actividades de tropa (reuniones, salidas, fines de semana).

▪Para las salidas y fines de semana de las patrullas, puedes utilizar los ejemplares del cuadro número 3 que encontrarás en este Cuaderno de Bitácora. Cada JP debe obligatoriamente remitir así su programa antes de cada actividad. Sólo así podrás autorizar la actividad. Después archivarás este programa en tu propio Cuaderno de bitácora, pegándolo sobre uno de los cuadros número 3, por ejemplo. Para los fines de semana de patrulla, todas las consignas previstas para la explo deben igualmente ser mencionadas.

Visto bueno del JG

Apellidos y nombre

Fecha y firma

**1. CORTE DE HONOR DE FIN DEL 1ER TRIMESTRE**

* Tema y ritmo del año, lugar del raid, vida espiritual de la tropa, funcionamiento de los PA, dimensión europea, preparación de la primera clase, sentido del servicio en la tropa, espíritu misionero…. ¿Cómo se han integrado los ejes de trabajo marcados por el Equipo Nacional?
* Realización de los objetivos fijados por las patrullas, calidad del espíritu scout, integración de los nuevos miembros, etc.
* Progresión personal de cada scout, etc.

»las patrullas, los chicos: ¿cuáles son los objetivos?

Si tienes más patrullas, fotocopia esta página..

PATRULLA:………………………………………………………………..

* Espíritu scout, puesta en práctica de los objetivos, desarrollo de los mismos
* Desafíos trazados
* Funcionamiento de los Puestos de Acción
* Proyecto para el año que comienza, desafíos que se proponen
* …..

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PATRULLEROS | | | |
|  | Integración dentro de la patrulla en función de los objetivos fijados en la CdH, espíritu scout, espíritu misionero | Objetivos técnicos | Progresión personal |
| JP: |  |  |  |
| SJP: |  |  |  |
| 3º: |  |  |  |
| 4º: |  |  |  |
| 5º: |  |  |  |
| 6º: |  |  |  |
| 7º: |  |  |  |
| 8º: |  |  |  |

PATRULLA:………………………………………………………………..

* Espíritu scout, puesta en práctica de los objetivos, desarrollo de los mismos
* Desafíos trazados
* Funcionamiento de los puestos de acción
* Proyecto para el año que comienza, desafíos que se proponen
* …..

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PATRULLEROS | | | |
|  | Integración dentro de la patrulla en función de los objetivos fijados en la CdH, espíritu scout, espíritu misionero | Objetivos técnicos | Progresión personal |
| JP: |  |  |  |
| SJP: |  |  |  |
| 3º: |  |  |  |
| 4º: |  |  |  |
| 5º: |  |  |  |
| 6º: |  |  |  |
| 7º: |  |  |  |
| 8º: |  |  |  |

PATRULLA:………………………………………………………………..

* Espíritu scout, puesta en práctica de los objetivos, desarrollo de los mismos
* Desafíos trazados
* Funcionamiento de los puestos de acción
* Proyecto para el año que comienza, desafíos que se proponen
* …..

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PATRULLEROS | | | |
|  | Integración dentro de la patrulla en función de los objetivos fijados en la CdH, espíritu scout, espíritu misionero | Objetivos técnicos | Progresión personal |
| JP: |  |  |  |
| SJP: |  |  |  |
| 3º: |  |  |  |
| 4º: |  |  |  |
| 5º: |  |  |  |
| 6º: |  |  |  |
| 7º: |  |  |  |
| 8º: |  |  |  |

PATRULLA:………………………………………………………………..

* Espíritu scout, puesta en práctica de los objetivos, desarrollo de los mismos
* Desafíos trazados
* Funcionamiento de los puestos de acción
* Proyecto para el año que comienza, desafíos que se proponen
* …..

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PATRULLEROS | | | |
|  | Integración dentro de la patrulla en función de los objetivos fijados en la CdH, espíritu scout, espíritu misionero | Objetivos técnicos | Progresión personal |
| JP: |  |  |  |
| SJP: |  |  |  |
| 3º: |  |  |  |
| 4º: |  |  |  |
| 5º: |  |  |  |
| 6º: |  |  |  |
| 7º: |  |  |  |
| 8º: |  |  |  |

CUADRO 1 – 2º TRIMESTRE

Completa este cuadro indicando las actividades previstas:

FIN DE SEMANA DE TROPA, FIN DE SEMANA DE PATRULLA, REUNION DE TROPA, REUNIÓN DE PATRULLA…

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Actividades de tropa | Actividades de patrulla. Tótem: | Actividades de patrula. Tótem: | Actividades de patrulla. Tótem: | Actividades de patrulla. Tótem: | Actividades de patrulla. Tótem: |
| Enero |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 8 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 9 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 15 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 16 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 22 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 23 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 29 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 30 |  |  |  |  |  |  |
| Febrero |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 5 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 6 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 12 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 13 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 19 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 20 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 26 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 27 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| ACAMPADA FIN DE SEMANA DE INVIERNO DEL AL | | | | | | |
| Marzo |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 5 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 6 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 12 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 13 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 19 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 20 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 26 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 27 |  |  |  |  |  |  |
| Abril |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 2 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 3 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 9 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 10 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 23 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 24 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 30 |  |  |  |  |  |  |
| ACAMPADA DE PASCUA DEL (13: Jueves Santo) AL | | | | | | |

CUADRO 2 – 2º TRIMESTRE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Patrullas | Ejes generales de progresión | Actividades especiales  (retos importantes) | La patrulla se organiza  (reparto de P.A., instructores externos, contactos) | Programación de las actividades de patrulla  (fechas, lugares, fines de semana y reuniones de patrulla) |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, trasporte, intendencia. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, transporte, intendencia |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, trasporte, intendencia. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, transporte, intendencia |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, trasporte, intendencia. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, transporte, intendencia |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

3º TRIMESTRE

Reglas del juego

▪Completar las páginas siguientes

no es obligatorio.

▪Consiste en poner en marcha el trabajo de preparar tu trimestre con tus asistentes en función de los objetivos fijados en la CdH.

▪Dentro del marco de cada encuentro, el jefe de grupo ha de estar informado al principio de cada trimestre.

▪Si observas más abajo, él se compromete y te da su confianza.

▪Así, respetáis las consignas de la Asociación en conformidad con el reglamento… y sacáis provecho de una colaboración mutua eficaz y fraterna.

*Como observas al final de está página, tu JG valida tu trimestre en su globalidad, se compromete y te da su confianza. Pero te corresponde a ti, JT, definir cómo va a ser vuestro trabajo conjunto, con la finalidad de que puedas mostrarle con detalle el programa a lo largo de cada trimestre.*

¿Cómo utilizar correctamente las páginas siguientes?

▪La progresión de cada scout, la programación cronológica y pedagógica de las actividades de cada patrulla en particular y de la tropa en general se definen al principio de cada trimestre.

▪Las páginas que siguen te permitirán formalizar esto.

●En el cuadro número uno, marcarás el nivel de progresión personal de cada scout al principio de trimestre.

●En el cuadro número 2, programarás cronológicamente todas las actividades

●Con la ayuda de la tabla número 3, indicarás a cada patrulla, los grandes ejes que marcarán su programación del trimestre, en particular a través de los retos trazados y de la organización que se deriva de ello.

●Con la ayuda de los 6 ejemplares del cuadro número 4, marcarás las líneas generales de las actividades de tropa (reuniones, salidas, fines de semana).

▪Para las salidas y fines de semana de las patrullas, puedes utilizar los ejemplares del cuadro número 3 que encontrarás en este Cuaderno de bitácora. Cada JP debe obligatoriamente remitir así su programa antes de cada actividad. Sólo así podrás autorizar la actividad. Después archivarás este programa en tu propio Cuaderno de bitácora, pegándolo sobre uno de los cuadros número 3, por ejemplo. Para los fines de semana de patrulla, todas las consignas previstas para la explo deben igualmente ser mencionadas.

Visto bueno del JG

Apellidos y nombre

Fecha y firma

**1. CORTE DE HONOR DE FIN DEL 2º TRIMESTRE**

* Tema y ritmo del año, lugar del raid, vida espiritual de la tropa, funcionamiento de los Puestos de Acción, dimensión europea, preparación de la primera clase, sentido del servicio en la tropa, espíritu misionero…. ¿Cómo se han integrado los ejes de trabajo marcados por el Equipo Nacional?
* Realización de los objetivos fijados por las patrullas, calidad del espíritu scout, integración de los nuevos miembros, etc.
* Progresión personal de cada scout, etc.

»las patrullas, los chicos: ¿cuáles son los objetivos?

Si tienes más patrullas, fotocopia esta página..

PATRULLA:………………………………………………………………..

* Espíritu scout, puesta en práctica de los objetivos, desarrollo de los mismos
* Desafíos trazados
* Funcionamiento de los puestos de acción
* Proyecto para el año que comienza, desafíos que se proponen
* …..

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PATRULLEROS | | | |
|  | Integración dentro de la patrulla en función de los objetivos fijados en la CdH, espíritu scout, espíritu misionero | Objetivos técnicos | Progresión personal |
| JP: |  |  |  |
| SJP: |  |  |  |
| 3º: |  |  |  |
| 4º: |  |  |  |
| 5º: |  |  |  |
| 6º: |  |  |  |
| 7º: |  |  |  |
| 8º: |  |  |  |

PATRULLA:………………………………………………………………..

* Espíritu scout, puesta en práctica de los objetivos, desarrollo de los mismos
* Desafíos trazados
* Funcionamiento de los puestos de acción
* Proyecto para el año que comienza, desafíos que se proponen
* …..

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PATRULLEROS | | | |
|  | Integración dentro de la patrulla en función de los objetivos fijados en la CdH, espíritu scout, espíritu misionero | Objetivos técnicos | Progresión personal |
| JP: |  |  |  |
| SJP: |  |  |  |
| 3º: |  |  |  |
| 4º: |  |  |  |
| 5º: |  |  |  |
| 6º: |  |  |  |
| 7º: |  |  |  |
| 8º: |  |  |  |

PATRULLA:………………………………………………………………..

* Espíritu scout, puesta en práctica de los objetivos, desarrollo de los mismos
* Desafíos trazados
* Funcionamiento de los puestos de acción
* Proyecto para el año que comienza, desafíos que se proponen
* …..

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PATRULLEROS | | | |
|  | Integración dentro de la patrulla en función de los objetivos fijados en la CdH, espíritu scout, espíritu misionero | Objetivos técnicos | Progresión personal |
| JP: |  |  |  |
| SJP: |  |  |  |
| 3º: |  |  |  |
| 4º: |  |  |  |
| 5º: |  |  |  |
| 6º: |  |  |  |
| 7º: |  |  |  |
| 8º: |  |  |  |

PATRULLA:………………………………………………………………..

* Espíritu scout, puesta en práctica de los objetivos, desarrollo de los mismos
* Desafíos trazados
* Funcionamiento de los puestos de acción
* Proyecto para el año que comienza, desafíos que se proponen
* …..

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PATRULLEROS | | | |
|  | Integración dentro de la patrulla en función de los objetivos fijados en la CdH, espíritu scout, espíritu misionero | Objetivos técnicos | Progresión personal |
| JP: |  |  |  |
| SJP: |  |  |  |
| 3º: |  |  |  |
| 4º: |  |  |  |
| 5º: |  |  |  |
| 6º: |  |  |  |
| 7º: |  |  |  |
| 8º: |  |  |  |

CUADRO 1 – 3º TRIMESTRE

Completa este cuadro indicando las actividades previstas:

FIN DE SEMANA DE TROPA, FIN DE SEMANA DE PATRULLA, REUNION DE TROPA, REUNIÓN DE PATRULLA…

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Actividades de tropa | Actividades de patrulla. Tótem: | Actividades de patrulla. Tótem: | Actividades de patrulla. Tótem: | Actividades de patrulla. Tótem: | Actividades de patrulla. Tótem: |
| Mayo |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 7 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 6 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 14 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 15 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 21 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 22 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 28 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 29 |  |  |  |  |  |  |
| Junio |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 4 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 5 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 11 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 12 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 18 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 19 |  |  |  |  |  |  |
| Sábado 25 |  |  |  |  |  |  |
| Domingo 26 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

CUADRO 2 – 3ER TRIMESTRE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Patrullas | Ejes generales de progresión | Actividades especiales  (retos importantes) | La patrulla se organiza  (reparto de P.A., instructores externos, contactos) | Programación de las actividades de patrulla  (fechas, lugares, fines de semana y reuniones de patrulla) |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, trasporte, intendencia. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, transporte, intendencia |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, trasporte, intendencia. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, transporte, intendencia |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, trasporte, intendencia. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CUADRO 3- Las actividades de patrulla y de tropa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REUNIÓN - SALIDA - FIN DE SEMANA (rodear la actividad correspondiente) | | | |
| FECHA: ………………………………………………………………………. LUGAR:………………………………………………………………………………………………………  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| JEFATURA PRESENTE: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..  ..................................................................................................................................................................................................................  …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….. | | | |
| HORARIOS | ACTIVIDADES PROGRAMADAS | OBJETIVOS PEDAGÓGICOS | VARIOS: organización, transporte, intendencia |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

POR UN ESCULTISMO

FUERTE, ALERTA

1. CONSTRUIR EL PROGRAMA ANUAL.

Algunos elementos imprescindibles para llevar a cabo con éxito una buena ronda solar:

* Cada actividad debe ser única, que deje un recuerdo especial en el corazón. Esto requiere un poco de imaginación y una muy buena preparación.
* Toda la ronda solar y por supuesto el campamento de verano deben tener una actividad punto de referencia, que tengamos prevista y hacia la cual orientemos todos nuestros esfuerzos (ideas: una exploración, descenso de río en balsa, fuego de campamento de pueblo en pueblo, construcción de un refugio, exploración en bici, campamento en el extranjero, ascensión a la cima de un monte…)
* En cuanto al ritmo de actividades, interesaría realizar al menos una cada 15 días. En el campamento, es conveniente dejar tiempo de descanso a los scouts para evitar que éste se convierta en una carrera permanente. El campamento ha de ser alegre y divertido, y muy importante es dormir lo suficiente para estar en forma.
* El año gira alrededor de 2 o 3 actividades reto importantes: una para la patrulla, ideal a realizar en el primer trimestre; y otra para el campamento.
* Las actividades de AP son momentos privilegiados para la formación de los JP – SJP, así como para profundizar y afianzar la amistad.
* Los PA, una de las herramientas imprescindibles para el éxito, implican notablemente a los scouts en las actividades de aventura. De gran utilidad, constituyen el marco ideal para las aventuras que se van a vivir. La formación ha de estar asegurada por gente fuera de la tropa y particularmente por profesionales competentes (cocineros, médicos, topógrafos, arquitectos…).
* CD y JG tienen un papel muy importante a la hora de planificar vuestras actividades (consejo, ayuda, instrucciones de seguridad). Ellos os facilitarán los contactos necesarios para la formación de los PA.
* ¡Confía en tu imaginación, ponla a prueba!

Como complemento a todo lo arriba expuesto, existen numerosas referencias a la hora de buscar actividades que entusiasmen.

Una ronda solar…. ¡ejemplar!

**Tema del año: ¡A la Conquista del Lejano Oeste!**

Sobre este tema, nos podemos declinar fácilmente por actividades de aventura, carpintería (construcción de puentes, de casas…), exploración, búsqueda de información de otras culturas… Los scouts se encuentran en un contexto donde todo está por crear, donde hace falta saberse desenvolver para poder vivir juntos. Los temas de juegos y de velada, pueden girar alrededor

de la Ruta del Oro, los bandidos más famosos, los indios, el desarrollo de las ciudades, la figura del sheriff, los misioneros…

Actividad-reto para la tropa (en el campamento de verano): Construcción de un refugio toda la tropa de

forma conjunta.

**Actividad patrullas (antes de Pascua):**

Patrulla Gamuza: exploración

Patrulla Lince: velada para la fiesta de grupo

Patrulla Pantera: raid de patrulla

Patrulla Armiño: descenso en canoa.

**Actividad tropas (1er trimestre**): rally de distrito.

**Ritmo del año:** formado por 5 ciclos con una actividad de AP, un fin de semana salida en patrulla,

una reunión de patrulla/tropa, fin de semana de tropa con actividad de aventura.

**Grandes ejes de actividades:** hará falta organizar una reunión por trimestre con un arquitecto para la preparación y la construcción del refugio.

Septiembre:

Fin de semana de AP1

* Fin de semana corto (14-12)
* CdH lanzamiento del año
* Velada simple, practicar deporte juntos (ej.: voleibol)

Reunión de tropa 1:

* Presentación rápida del año
* Fotos del año pasado y merienda
* Acogida de los nuevos
* Practicar deporte juntos.
* Presentar las bases del concurso de patrulla o de tropa.

Octubre

Fin de semana de tropa 1:

* Tema: la ley scout.
* Formación PA 1. Preparación rally de distrito (1ª actividad, 2 horas)
* Gran velada festiva.
* Campismo simple, pero de calidad.
* Gran juego de 2 horas, ¡preparación muy elaborada!

Noviembre

Fin de semana de distrito:

¡OS TOCA A VOSOTROS JUGAR!

CdH más + cine-forum:

* CdH después de los resultados de la selección.
* Comer juntos
* Cine-forum: la película es “Misión” (CR presente)

Diciembre

Fin de semana de tropa 2:

* Tema del fin de semana: el servicio. Iniciar actividades de intercambio con los más pequeños
* Campamento estilo vivaque: tiendas en medio círculo, dos grandes fuegos, reservas de agua y de madera
* Gran juego: un avión se ha estrellado; hay que encontrarlo y atender a los heridos. Participa la Cruz Roja.
* Velada, tema servicio. Puede incluirse el testimonio de algún voluntario de la Cruz Roja. Se puede proponer la preparación del título de primeros auxilios para aquellos que lo deseen.
* La tropa anima la Misa dominical de la parroquia más cercana.

Enero

Fin de semana de AP 2

* Fin de semana de 36 horas
* Construcción de un puente con algo de madera
* Velada con discusión sobre la BA.
* Reunión tropa 2
* Visita a una estación de bomberos
* Ejercicios con los bomberos

Febrero

Fin de semana de tropa 3:

* Aventura 1º clase: gran juego, los futuros primeras clases contra los otros, con demostración de una competencia técnica (la última prueba antes de la obtención de la primera clase)
* Velada sobre la informática, Internet… Unas palabras del JT sobre estas herramientas fabulosas, pero cuyo uso hay que cuidar, serían de excelente ayuda

Marzo

Retiro en AP:

* Retiro en un monasterio
* Charlas dadas por el abad
* Encuentros con un fraile sobre su vocación

Fin de semana de tropa 4:

* Recorrido en bicicleta de montaña
* Oración animada por la AP
* Gran juego con bicicletas

Fin de semana de patrulla:

* Se llevan a cabo los retos técnicos de las patrullas Pantera, Gamuza y Armiño

Abril

Reunión tropa 3

* Formación PA 2

CAMPAMENTO DE PASCUA

* Construcción de un rincón para veladas realizado con madera
* Velada
* Raid de 24 horas, por patrullas
* Formación PA 3
* Comida de tropa
* Gran juego de 24 horas sobre el tema de grandes exploradores

Mayo

Fin de semana de AP 3

* Fin de semana corto en bicicleta
* CdH
* Velada: discusión sobre el amor humano con el antiguo JT y su mujer

Reunión de tropa 4:

* Preparación de la fiesta de grupo (sainetes y cantos a 2 voces)
* Juego deportivo

Fiesta de grupo:

* Tema: ¡Europa!
* Velada- espectáculo, animado por la patrulla Lince (actividad –reto de la misma)
* Anuncio de un futuro campamento en el extranjero¿?

Fin de semana de tropa :

* Construcción de cabañas: ¡no se duerme en tiendas!
* Gran juego muy bueno
* Cantos a varias voces

Julio

CAMPAMENTO de verano

* Construcción en 3 días de un refugio para la tropa. Atención: las instalaciones de patrulla deben reducirse (dos días) para limitar el tiempo invertido en construcciones.
* Aventura de 1era clase (2)
* Rally técnico a partir de todo aquello que se ha aprendido durante todo e año
* Velada
* Tienda para reuniones (para rezar, que esté algo apartado del resto del campamento, para que pueda haber exposición del Santísimo de cuando en cuando)
* Raids
* Juego del zorro basado en el servicio
* Exploración sobre el tema de los grandes exploradores (dos días)
* Un día con los bomberos, vigilancia de incendios (por patrullas)

Un trabajo importante que queda por hacer consiste en ayudar a los Jefes de Patrulla a definir los PA de sus scouts en función de los retos de cada patrulla y en función de las misiones confiadas por la jefatura en referencia a la construcción del refugio.

El cuadro, tabla de la página siguiente da un ejemplo detallado de esto.

### Detalle por scout y por puesto de acción

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Scout** | **P.A.** | **Misión** | **Duración** | **Formación por** | **1er trimestre** | | **2º trimestre** | **3er trimestre** | **Campamento** |
| Juan | Socorrista | Curar las heridas elementales y forma la patrulla | Anual | AA, médico, madre de un scout | Revisión del botiquín de pat. | Inscripción curso socorrismo. Preparación gran juego intervención | Formación y aprobar el examen del curso de socorrismo | Formación complementaria con un médico | Mantiene el puesto de socorrismo durante la fiesta de grupo |
| Pedro | Cocinero | Cuida que la patrulla esté bien alimentada | Anual | BB, cocinero, hermano de un scout | Recetario de pat. con el cocinero | Probar comida de gala en el fin de semana de patrulla | Los postres en el campamento: simples y buenos | Responsable del banquete de tropa (campamento pascua) | Prepara los menús del campamento de verano |
| Carlos | Administrador del material | Responsable de las compras y del cuidado del material | Anual | CC, por definir | Lista el material de pat y su estado. Lo mantiene tras el campamento | Elige el material necesario para la acampada de tropa | Enseñar a la patrulla. El mantenimiento elemental del material | Preparación del campamento de pascua. Material y planos del rincón de velada de tropa | Últimos preparativos sobre el material para la construcción del refugio junto al pionero |
| Andrés | Director de teatro | Concibe el espectáculo de la fiesta de grupo | Hasta el final del reto | DD, trabajador del mundo del espectáculo | Técnicas de comunicación | Elección del tema del espectáculo: técnica a emplear | Concepción del espectáculo y ensayo con la pat. | Ensayo general | Realización del reto |
| Manuel | Animador de velada | Anima el espectáculo de la fiesta de grupo | Hasta el final del reto | EE, locutor de una radio cristiana | Técnicas de comunicación | Entrenarse para saber hablar y articular en público | Preparar el espectáculo con el director de teatro | Preparar sus intervenciones con los diferentes participantes | Realización del reto |
| Miguel | Director de coral | Dirige los cantos del espectáculo de la fiesta de grupo | Hasta el final del reto | FF, director de alguna coral | Aprender a dirigir los cantos | Aprender a dirigir los cantos | Elección de cantos. Cantos a varias voces | Enseñar los cantos a varias voces a la patrulla | Realización del reto. Envío de artículo |
| Francisco | Periodista | Redacta un artículo para la revista *Scout de Europa* | Hasta el final del reto | GG, periodista de periódico local | Técnicas de comunicación | Técnicas de comunicación | Trabajo sobre la fotografía | Contactos con la revista *Scout de Europa* | Ensayo de relato sobre un fin de semana de tropa |
| Javier | Arquitecto | Diseña el refugio | Anual | HH, arquitecto, padre de un scout | 1ª reunión con el arquitecto para definir el proyecto | Primeros bocetos sobre planos | 2ª reunión proyecto con el arquitecto | Realización de una maqueta a escala y algunas pruebas | 3ª reunión: planos definitivos |
| Rafael | Pionero | Dirige la operación de construcción del refugio | Anual | II, amigo de un antiguo AJT, carpintero | 1ª reunión con el arquitecto para definir el proyecto | Elección de ensamblajes. Quedar con el ebanista | Participación en la 2ª reunión | Pruebas de la construcción en el campamento de Pascua | Participación en la 3ª reunión y dirección de la construcción |
| Antonio | Amo de casa | Concibe y dirige la decoración del rincón de pat./ Responsable de las “astucias de campismo” | Hasta el final del reto | JJ, por definir. Puede servir arquitecto o decorador. JT o AJT | Definición del proyecto. Reparto de papeles. Aprender/decubrir como acampar con medios simples: puesta en práctica: tienda, bancos, etc. | Realización del trabajo (1) / puesta en práctica: el fuego, la cocina. | Realización del trabajo (2) / puesta en práctica: La cocina | Inauguración del rincón. Puesta en práctica: mini instalaciones | Puesta en práctica |
| David | Informático | Crear y mantener la web de la pat. | Anual | KK, informático, amigo del JG | Aprender la herramienta elegida para desarrollar la web | Aprender la herramienta elegida para desarrollar la web. Realizar el plan del sitio | Creación de la página web | Abrir la página web | Poner al día la página web |

2. LOS PUESTOS DE ACCIÓN: ¡CLAVE PARA ENTUSIASMAR A LOS SCOUTS!

*Las actividades “clásicas” (grandes juegos, olimpiadas…) son simpáticas pero no se puede esperar que le sigan entusiasmando con la misma intensidad a un scout que lleva ya 3 años en la patrulla. Por ello, hay que seguir progresando. ¡Hemos de conseguir de cada campamento y de cada año* ***una verdadera aventura*** *que haga que cada campamento sea diferente del anterior y del siguiente!*

Concretando…

▪Te pedimos, **ya a partir de este campamento** y su posterior CdH, e incluyendo a los antiguos y nuevos jefes de patrulla, que decidáis la aventura del campamento que viviréis el año próximo.

●Algunos ejemplos: descenso de ríos, exploración en bicicleta, espectáculo ambulante de pueblo en pueblo, acampada en el extranjero, mantener un puesto de vigilancia de incendios, repoblar un bosque, raids de patrulla de 3 días, construir un puente sobre 1 GR.

▪Una vez que tengáis tanto la aventura como el tema del año elegido, podéis comenzar a reflexionar ya sobre el desafío (reto) de cada trimestre:

●Un trimestre, **un reto por patrulla**

●Un trimestre **un reto por tropa**

●Un trimestre, una **actividad-reto algo más grande** (de distrito, con varias tropas…)

Estos retos deben ayudaros a preparar la aventura del campamento (por ejemplo: preparar balsas, animar un espectáculo en una residencia de ancianos, una cena-velada para la fiesta de grupo sobre el país donde acamparéis en verano, preparado con la ayuda de personas nativas del país…)

▪**A la vuelta del verano**, justo antes de empezar con las actividades, haz un fin de semana de Alta Patrulla con los JP y los SJP, para elegir la actividad-desafío definitiva. Una vez elegida, pon a trabajar al JP y a su segundo: ellos serán los que definan los PA de su patrulla. El objetivo es que el PA sea realmente útil y el scout se responsabilice. ▪En cada ciclo, una parte de las actividades se dedicará a la formación de los PA por personas especialistas en las técnicas que requiere cada PA.

Ejemplo

●No hay Pionero. Si hacéis un puente, tendréis entonces un “Ingeniero” durante el trimestre.

●Si hacéis balsas, tendréis ese trimestre a un naviero.

●Si hacéis un espectáculo tendréis a un especialista de la puesta en escena durante ese trimestre…

●Y para las responsabilidades siempre necesarias en la patrulla:

-No hay ya liturgista:

**De ahora en adelante es el JP quien asume este cargo**. Si un scout de 1ª clase de la patrulla está sólidamente formado, se puede delegar en él esta función, pero a nadie más. Pedir (y ayudar en esta elección) a cada JP que hable regularmente con un sacerdote para que le ayude en su tarea como jefe, en su tarea como responsable de la liturgia, y en lo que concierne al rumbo de su vida… Seguro que ya tienes uno.

-Hace falta siempre un socorrista:

**Contacta con los bomberos o la cruz Roja y el socorrista hace el curso oficial de primeros auxilios**. Al principio de año, dentro de una actividad de formación en los puestos de acción, un médico o bien una enfermera pueden enseñar a los socorristas reunidos lo más básico.

-Para todas las otras responsabilidades: **cocinero-intendente, regidor, animador…** es el JP quien reparte, teniendo cuidado de encargar para una misma responsabilidad a uno experimentado junto a otro con menos experiencia.

Ejemplo:

|  |  |
| --- | --- |
| ***Reto de patrulla: VELADA ESPECTÁCULO (fiesta de grupo)***  PA necesarios e imprescindibles:   * Socorrista * Cocinero * Administrador.   PA específicos para la exploración:   * Responsable puesta en escena * Animador * Periodista * Trovador   PA específicos para construcción refugio:   * Arquitecto, pionero   Posibilidad también de añadir otros PA:   * Informático (reto Internet)   **Para la realización de la velada /espectáculo, hace falta, por ejemplo**:   1. una **persona encargada de la puesta en escena** que concebirá el espectáculo y tomará los contactos oportunos para ello. 2. un **animador** asegurando el ritmo continuado del espectáculo 3. un **trovador** encargado de la animación de los cantos. 4. un **periodista** para el increíble artículo con fotos incluidas que mandará a la revista scout. | Estos PA pueden acabar con el fin de la actividad / reto o continuar. Por ejemplo, el periodista puede ser útil para la exploración del campamento de verano (hacer un reportaje).  **Para la construcción del refugio, será necesario, por ejemplo**:   1. un **arquitecto** por patrulla quien diseñe el refugio. 2. un **constructor** que estudie con el arquitecto la construcción y ponga en práctica las técnicas adquiridas. Éste será también responsable de la formación de la patrulla y de su entrenamiento (campamento de Pascua, fin de semana de patrulla..) 3. un **administrador** para el material. 4. un **socorrista**…   Debes ayudar al JP de forma inmediata a traducir todo esto en faenas concretas dentro del programa del año.  Lo esencial es que cada scout encuentra un puesto único, útil, que le haga indispensable dentro de su patrulla y que le permita progresar demostrando a los demás y a él mismo que es capaz de realizar trabajos importantes. |

3. ¡RAIDS! “¡RIESGO, AVENTURA Y UNA INVITACION A SUPERARSE!”

1. ***A constatar:***

“El tiempo que se pasa dentro de la Tropa es el de la aventura por excelencia; es decir, del riesgo calculado: el raid es uno de los elementos más importantes de esta aventura.”

Habrás comprobado, supongo, que los raids son aventuras excepcionales y muy formativas, y es cierto que comportan algunos riesgos… Pero ¿no comporta el mismo riesgo dejar de 5 a 8 niños con un JP entre 15 y 17 años? ¿Y qué hay más bello y significativo para un scout que avanzar con valentía y voluntad a pesar de las dificultades? Desde el comienzo de esta propuesta, Michel Menu no duda en escribir que el raid ¡“deja huella”!.

La realidad es que en la práctica los raids se van apagando; existe una gran cantidad de tropas donde incluso la palabra misma se ha borrado de la cultura scout… lo cual deja un buen número de unidades y por tanto de chicos, que , desde hace varios años no practican esta aventura.

**Por eso, la Comisaría Nacional Scout te pide utilizarlo, e, incluso, abusar de este método pedagógico.**

1. ***¿Un interés?***

“A cada paso que doy, avanzo una inmensidad”

Más allá de ser una tradición que ha de perdurar por simple hábito, se trata sobre todo de un engranaje educativo muy profundo. Por ello deberíamos preguntarnos qué pasaría con nuestros scouts si los raids desapareciesen; por supuesto, hay otras actividades que les permitirían sumergirse en el espacio de aventura, libertad y toma de responsabilidades concretas.

Los raids están estrechamente relacionados con los **cinco fines** del escultismo:

* + el desarrollo de la forma física: marchas, etc;
  + la formación del carácter: valentía, fortaleza, esfuerzo y dominio de uno mismo, etc;
  + el sentido de lo concreto: saber desenvolverse, técnicas empleadas, etc;
  + el sentido de los demás y el espíritu de servicio: ayuda, amistad, atención y apoyo a los más jóvenes (raids colectivos), toma de conciencia de la vocación individual (JP, o segundo);
  + el sentido de Dios; descubrir a Cristo gracias a aspectos diversos (contemplación, oración, silencio y soledad de la marcha y de la vigilia nocturna)

1. ***¿Un raid para quién?***

¿Cuándo dejar partir a un scout (o una patrulla) de raid? Salta a la vista. Cualquiera que sea el tipo de raid o se tenga la edad que tenga, el scout partirá cuando esté preparado. Esto también tiene validez si hablamos de una patrulla, por muy preparado que esté el JP. El JT, ayudado por la CdH, es el único juez para determinar ese estado de preparación. Estar preparado significa tener un mínimo de aptitudes (confianza en sí mismo, autodeterminación…), de competencias técnicas (para caminar, para dormir en vivaque…) y por supuesto una cierta madurez (atención a este punto, porque si esperamos demasiado a que un scout esté preparado nos arriesgamos a que se apague su deseo de probarse a sí mismo, de ver hasta dónde puede llegar).

¿Cuándo organizar los raids? Cuando se presente la oportunidad, y cuando la jefatura tenga tiempo de prepararlo con atención y cuidado:

* **Durante el año**. La ventaja con la que contamos es que te permite realizar un raid en el momento oportuno en lo que se refiere a la progresión personal de cada scout. Esto permite escalonar los raids en el momento conveniente. Además, así experimentaremos las diferentes condiciones que nos dan las estaciones. No hay necesidad de esperar al campamento de verano. Ni de enviar a una patrulla entera, pues habrá unos scouts preparados y otros no.
* **Durante los campamentos**. La ventaja estriba en que los raids se proponen dentro de un ambiente muy propicio (organizar un raid en una zona muy urbanizada es, la mayoría de las veces, un quebradero de cabeza). Aún así, hay que pensar que la preparación ha de ser mucho mayor por parte de la jefatura (conocer el terreno a fondo antes, etc.). Sobre todo, lo que comporta mayor problema es que todos los scouts puedan estar al nivel, incluso los más jóvenes (así pues todos parten, porque todos han sido preparados para ello y no ha de haber posteriores reagrupamientos entre los miembros de las diferentes patrullas que se quedan en el campamento); por desgracia, cuando los scouts parten al raid, la patrulla se rompe: dos raids de 1ª clase, un raid de 2ª clase… ¿y que hacen los otros, aquellos que no marchan? En general son reagrupados entre ellos bajo la responsabilidad de la jefatura, mientras que el método scout propugna que todas las actividades se hagan en patrulla bajo la responsabilidad del JP.
* Por tanto, si un scout está preparado debe partir… sea cual sea el momento. Lo importante es que esté preparado, de lo contrario el raid puede convertirse en un fracaso, no por los problemas que puedan surgir, sino porque el scout se dejará completamente en manos de sus compañeros de raid.

1. ***¿Qué tipos de raids[[1]](#footnote-1) organizar?***

Un raid no se puede repetir jamás: raids de patrulla o de tropa, raids de dos o tres scouts, raids en solitarios y también raids con toda clase de técnicas: observación, orientación, topografía, camuflaje, naturaleza, etc… por tanto, todos los raids, de todas formas y con todas las técnicas imaginables son posibles: ¡sólo hace falta lanzarse!

Raid explorador: partes con el fin de reconocer el lugar de acampada de verano o de fin de semana. Para ello, sales de un punto central, el mismo lugar, y vas haciendo líneas en todas direcciones, de manera que des el máximo de detalles posibles: caminos, claros en el bosque, alrededores, puntos de agua, etc. También se puede reconocer varios itinerarios para futuros raids o para instalar un punto de radio o de morse óptico.

* Técnicas particulares: orientación, topografía, fotografía, levantamientos de caminos y del terreno, etc.
* Testimonio: “Miguel, mi JT, me ha pedido que parta para reconocer dos o tres itinerarios de raids para los más jóvenes de la Tropa; al mismo tiempo, en uno de esos itinerarios, he instalado un punto de morse óptico que nos sirva para un gran juego.”.

Raid de costumbre: empiezas la marcha acompañado de un scout experimentado y durante una tarde o un día completos, descubres las técnicas esenciales de raid bajo su atenta mirada…

* Técnicas específicas: varias
* Testimonio: “quería verdaderamente partir pero me faltaba base técnica y bastante experiencia; y ha sido el segundo de la patrulla del Ciervo quien me ha acompañado y, con otro de los nuevos, nos hemos ido durante todo un día, pero nos ha dejado hacer para que aprendiésemos mejor.”.

Raid “espía”: sales con el objetivo de seguir a otros scouts que hacen su propio raid y debes camuflarte a sus ojos y orejas! Además, debes traer de vuelta un informe detallado al máximo con sus más mínimos gestos, hechos ocurridos y acontecimientos, e incluso, tomar fotografías…

* Técnicas específicas: camuflaje y observación, fotografía, etc.
* Testimonio: “tenía la sensación de estar en Mafeking. Seguía a dos chicos de mi patrulla y observaba absolutamente todo lo que hacían…”

Raid “topográfico”: pones a prueba tus conocimientos sobre el terreno en cuanto a orientación y topografía. Puedes por ejemplo hacer un croquis con los altibajos del terreno, una triangulación, un croquis para esquivar los obstáculos, un corte topográfico, etc.

* Técnicas específicas: orientación y topografía
* Testimonio: “hacia delante, siempre hacia delante, ésa era mi objetivo antes de partir hasta que… ¡el lago me ha destruido la ruta! Así que pues en práctica lo que había aprendido cuando salí con m patrulla y mi JP: dar la vuelta a los obstáculos”.

Raid del peregrino: partes por un camino o sendero señalizado y poco difícil, preferente un itinerario de peregrinaje local o nacional. Y caminas a tu ritmo un gran número de kilómetros, parando por ejemplo, cada 8 o 10 kilómetros para meditar uno de los artículos de la Ley Scout, etc.

* Técnicas específicas: ninguna
* Testimonio: “qué sensación: caminaba exactamente por donde miles de personas lo habían hecho antes e incluso el mismo Cristo! Ellos y ellas pusieron sus manos como yo lo hago en este mismo momento, sobre las piedras de este pórtico románico…”

Raid retorno: te dejan a 15 o 20 kilómetros del lugar de acampada y observando tan solo el mapa, a la salida, durante 15 minutos, y con la posibilidad de tomar las notas necesarias, has de volver a pie hasta el campamento (y por qué no, escondiéndote).

* Técnicas específicas: camuflaje y observación, orientación y topografía, etc.
* Testimonio: “el corto instante en el que pude mirar el mapa y anotar todos los detalles antes de partir, puede observar puntos importantes y tres o cuatro direcciones a seguir; una vez sobre el terreno, a pesar de las dificultades, llegué con éxito a mi objetivo”.

Raid “trampero”: partes en dirección a un bosque, en busca de un contacto directo con la naturaleza, para probar tus conocimientos en lo que concierne al medio natural; debes acechar a algún animal, tomar muestras de huellas, realizar una predicción meteorológica, etc.

* Técnicas específicas. Conocimiento de la naturaleza, discreción etc.

1. ***¿Qué repartir a los scouts antes de salir?***

Aquí te voy a hablar del “cuaderno de raid”; lejos de ser un simple documento obligatorio y “escolar”, es una prueba concreta de la aventura vivida, destinada para el JT, porque esto es lo que le permite poder seguir los pasos de cada scout, y de comprender las dificultades y las alegrías que han encontrado… Una vez leído, el JT lo devuelve.

Puede contener por ejemplo,

-las indicaciones dadas

-la descripción de la aventura y de las exploraciones (vadear obstáculos, atravesar un río..)

-la narración de lo que has experimentado

-las oraciones recitadas

-etc.

Y un raid… es sobre todo:

Partir, dejarlo todo, abandonar el confort material, ser humildes…

Es un encuentro: con uno mismo y sobre todo con el Señor, siempre presente a nuestro lado.

Un tiempo adaptado a cada uno: contenido, itinerario, etc.

Está reservado…

A los hombres de acción y amantes de los espacios abiertos, y a los voluntarios.

A los hombres de fe y de oración, a los que gustan del silencio.

Esto necesita….

Una preparación técnica: será necesario hacer uso de las técnicas más simples aunque indispensables; el scout que parte en raid demuestra que ha adquirido un buen número de capacidades y habilidades.

Esto permite….

Control de uno mismo: uno aprende así a hacer frente a las dificultades de todo tipo, que surgen en la ruta, y que uno aprende a sobrellevar hasta el final.

Una conciencia más grande de la que es realmente indispensable para vivir.

Retroceder para avanzar, y así… poder servir mejor. Nuestras referencias son la ley y los principios scouts, y sobretodo la palabra de Dios: repasamos también nuestras relaciones con Jesucristo, con nuestra familia, nuestros amigos, etc.

Consagrar más tiempo al Señor: le tenemos a Él, y le pedimos, ¡que le queramos más cada día!

INFORMACIÓN: ALGUNAS CONSIGNAS DE LA COMISARÍA NACIONAL SCOUT SOBRE SEGURIDAD

Solamente el JT (Y EN EL CAMPAMENTO, EL Jefe de Campamento, si no es el mismo JT) da autorización de salida después de:

Haber aprobado la capacidad, las competencias y la experiencia de los scouts

Haber cuidado la preparación, la organización y el desarrollo de esta actividad. El objetivo, el itinerario y el programa detallados son enviados previamente al Jefe de Grupo, quien da el visto bueno; y las condiciones de seguridad esenciales deben ser dadas por escrito a cada uno; esto significa:

-el itinerario (aunque haya sido planificado con esmero, el recorrido debe ser realizado, al menos en parte, por un miembro de la Jefatura, de tal modo que se verifique la posibilidad de riesgos)

-los medios de alimentación y de cobijo (el lugar para el vivaque y las condiciones de alojamiento también han de ser conocidas, y el permiso del propietario obtenido previamente. Una buena intendencia y una tienda son la mayoría de veces, suficientes).

Un miembro de la Jefatura está:

Accesible y localizado en todo momento por medios apropiados, (teléfono móvil, una cita física o contacto visual: un contacto cada 6 horas, a excepción de la noche)

Hasta aquí, pues, las reglas mínimas a ser respetadas para realizar un buen raid. La misión del JT consiste en contribuir a la educación de sus scouts, e igualmente de no hacerles correr riesgos innecesarios, inútiles; considerar la reglamentación y condiciones dadas por la CNS (artículos 1 y 2 de la ley scout) es uno de los medios para conseguirlo.

De manera concreta: Todos los scouts deben tener obligatoriamente 11 años o más; los scouts mayores de 11 años pero menores de 14, pueden hacer un raid de 3 scouts, sin que éste sobrepase las dos noches; sólo los scouts de 14 años o más pueden hacer un raid de 2 scouts. De esto tenemos:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Edades** | **Nivel** | **Nº de scouts** | **Duración máxima** | **Vivaques** |
| De 11 a 13 años | Aspirante  2º clase | 3  3 | 6 a 12 horas  24 horas | Ninguno  Una noche |
| De 14 a 17 años | 1º clase  Raider scout | 1  1 | 24 a 36 horas  36 horas | Una o 2 nochesuna enoorasssçç raid de 2. osom pero menos de 14 pueen hacer un raidde 3, sin que ndoo al menos en parte por un miembro de la  Una o 2 noches |

Disponible para intervenir si fuera necesario, lo que sobreentiende que sus scouts disponen de un número con el que pueden contactar con un jefe o con el JG en caso de urgencia.

***El raid en el que el scout está completamente solo no existe.***

En otras palabras, está prohibido en los raids de 1º clase o en las pruebas relativas a los raids scouts. El beneplácito de la familia hemos de tenerlo. Aunque la marcha se haga de manera autónoma, el vivaque se hará:

- A 50 metros aproximadamente de un lugar habitado (casa, por ejemplo)

- a al menos 50 metros de otro scout.

Para terminar:

Si los mapas fotocopiados que no son fácilmente legibles, debe hacerse entrega de los originales, con una funda protectora para evitar que se estropeen.

También deben disponer de un botiquín con el mínimo indispensable.

No deben programarse actividades entre las 23 horas y las 6 de la mañana, sea el tipo de raid que sea. Si la marcha comienza de noche, debe ser prevista fuera de estos límites.

4. PONER A DIOS EN EL CORAZÓN

El objetivo es ayudar a que cada scout desarrolle su vida interior, ese encuentro personal con Cristo, dentro del marco de las actividades habituales, especialmente en el campamento. A remarcar:

- Instalar una **“tienda del encuentro”** en el campamento de verano donde los scouts puedan ir a orar, leer… y si un sacerdote está presente en el campamento, Jesús Sacramentado puede estar permanentemente (explicar bien el significado)

- Proponer regularmente veladas nocturnas con textos de reflexión.

- Explicar el **sentido del silencio** durante la noche y luchar para que exista de manera real.

- Hacer hincapié de forma continua en la práctica de la BA.

- La oración en patrulla es muy importante. Si no hay liturgista, es el Jefe de Patrulla o bien un scout de primera clase, sólido, quien asumirá la misión de animar la liturgia en patrulla. Vivirás la oración en Alta Patrulla con los JP y los SP, y pedirás a las patrullas que recen utilizando uno de los esquemas que te propondremos.

Estos esquemas se basarán en oraciones simples, cantos, jaculatorias y textos, pero sobre todo estarán compuestos por oraciones espontáneas de los propios scouts.

* Enseñanza: vamos a proponerte textos con preguntas para dar a las patrullas a lo largo del año y también en el dossier del campamento de verano. Estos textos son simplemente ejemplos. Será pues necesario que los acoples en función de tu tropa y del tema de año. Te proponemos: ejemplos de programa de año de tropa con temas de progresión cristiana (texto del Evangelio, la comunión…), tema del día, a ser utilizado para cada trimestre (la confesión durante la Cuaresma, quién es Jesús en Navidad…); ejemplos de cartas y artículos cortos:

- 1 texto corto.

- 1 frase corta que se puede observar durante la semana.

- algunas preguntas para discutirlas en CDP

- siempre la misma pregunta: ¿qué artículo de la Ley os ha marcado durante este día?

Pedirás a tus JP que utilicen estos textos durante su CDP, después del balance de las actividades. Esto constituirá el tiempo de reflexión en patrulla. Harás lo mismo en las actividades de Alta Patrulla.

* A nivel de AP:

- es verdaderamente importante vivir esta calidad de vida espiritual en AP.

- cada JP enciende una vela por cada uno de sus chicos, la pone delante un de una imagen y recita una oración por ellos.

- retiro espiritual de AP por año.

- propuesta eventual del “Momento Scout”; durante la semana toda la AP (es decir, JT y JP) rezan los unos por los otros y por sus scouts a una hora determinada y durante 5 minutos.

* Revalorizar el canto en todas las actividades; si no te sientes competente en la materia, contacta con nosotros.

5. EL GRAN JUEGO DE EUROPA

¿**“Scout de Europa”** es simplemente un nombre heredado de una intuición de finales de los años cincuenta… o una realidad bien viva, que constituye nuestra forma de vivir el escultismo?

Dentro del espíritu del Eurojam que reunió a todas nuestras tropas en Polonia, debes integrar la dimensión europea de forma activa dentro del programa de año de la tropa. He aquí algunas pistas.

Acampar en el extranjero

Es una forma muy concreta de partir al descubrimiento de Europa, de agrandar el horizonte de los scouts, de permitirles descubrir otras formas de vida, de ser, otras cultura, etc. Todo ello en la medida que sepas prepararles sólidamente a esta apertura del corazón.

Acampar en el extranjero, particularmente en un país donde exista una asociación hermana de la UIGSE (Unión Internacional de Guías y Scouts de Europa), es una oportunidad que puedes aprovechar ya desde este año, si eres JT al menos desde hace dos años.

**¿Cómo hacerlo?**

1. En la CdH, suscita el interés de los JP para este proyecto y determina con ellos el país que os gustaría descubrir.
2. Contacta con la CNS y recibirás las indicaciones necesarias para realizar el proyecto, que deberá estar avanzado para antes del 30 de Octubre. Después, la CNS te responderá dándote en principio su visto bueno y haciéndote partícipe de sus opiniones y comentarios.
3. ¡Lanza la tropa a la aventura!

Ya ves , ¡no es complicado! Entonces, este verano, ¿acamparás en el extranjero?

Acoger una tropa extranjera.

Dentro del mismo espíritu, acoger en el campamento de verano a una tropa Scout de Europa de otro país, ¡también es un magnífico desafío!

Todo el año puede, de forma eficaz y dentro del entusiasmo de los scouts, ir alrededor de este proyecto: la abertura cultural y lingüística, el intercambio de conocimientos, de técnicas scouts, competiciones internacionales, trabajo común de preparación para y del campamento..., ¡hay tantas cosas con las que emocionar a tus scouts!

La puesta en marcha no es complicada. Basta con contactar lo más pronto posible, durante el primer trimestre, con la CNS o directamente con el Centro Nacional de la asociación elegida.

Mezclarse a distancia con una tropa o una patrulla extranjera.

Cualquier patrulla de la tropa o todas, pueden mantener contactos a distancia con una patrulla extranjera. En este caso, los medios para conseguirlo son los mismos que los ya explicados anteriormente.

La comunicación moderna con Internet puede ser puesta al servicio de la construcción de la Europa unida y fraterna que tanto deseamos. Más fácil todavía, el correo ordinario tiene todavía unos cuantos años por delante…

Este tipo de contacto puede muy bien desembocar a medio plazo en un campamento en común.

**¿CÓMO VIVIRÁ TU TROPA LA**

**DIMENSIÓN EUROPEA ESTE AÑO?**

Puedes poner aquí las grandes líneas de acción elegidas por la Corte de Honor:

6. HACIA UN ESCULTIMO DE… ¡PRIMERA CLASE!

Convencido de que aquí tratamos unos de los motores esenciales de dinámica scout, el Equipo Nacional Scout invita a todas las tropas de a integrar desde ya los siguientes aspectos en la preparación de la primera clase.

Las nuevas pruebas propuestas aquí pueden ser fotocopiadas y enviadas a los aspirantes de primera clase mientras esperamos la salida del libro “La patrulla cuenta contigo”.

**Preparación de la primera clase.**

Después de la segunda clase, recomendamos encargar la preparación de 2 especialidades (uno de ellas de la serie “blanca”) que deberán obtenerse antes de pedir oficialmente la primera clase a la CDH. Todo esto teniendo en cuenta la madurez del scout. El objetivo es que un scout que hay empezado a los 12 años su andadura dentro de la tropa, obtenga su primera clase entre los 14 y 15 años.

**Etapas**

Se pide un esfuerzo al JT y al JP: la estructuración de las actividades para **permitir que el paso de una etapa a otra se realice en el curso de las actividades** y no en la CDH o durante los tiempos dedicados a pasar las pruebas. Se ha de utilizar las aventuras y desafíos en este mismo espíritu.

O de otra forma:

- Para el **raid de primera clase**: proponer un tipo de raid que no haya sido realizado anteriormente. De forma particular, el raid de pistas. Para paliar la ausencia de topografía dentro de ciertos raids, una prueba más elaborada sobre topografía se puede prever dentro de la prueba final (ver más adelante). Y siempre procurar momentos de silencio y soledad en los raids.

- **Testigos:** se pide al scout que elija una persona que haya sido, por determinados aspectos, un modelo de espíritu scout en su vida. Se puede dejar aconsejar por su JP y el JT. La presentación puede hacer durante una velada…

- Los MIBP (Minimum Internacional Baden Powell) constituyen una base. Los TA (Test de adaptación) son personalizados: si durante un desafío un scout ha de hacer cualquier cosa de un valor equivalente a un TA, el JT pude dar la autorización al jefe de Patrulla para que los reemplace.

- Sería conveniente evitar que los scout vean la progresión por clases como una lista de pruebas. Así las pruebas especializadas se han de pasar en las actividades normales. El papel de los puestos de acción es importante: el PA de Topógrafo se asegura que la patrulla progrese en topografía, y así puedan pasar las pruebas de clase referidas a esta temática. Hay actividades de patrulla donde los PA enseñan al resto, lo que significa que ellos mismos han recibido una formación externa. Después de esta instrucción, hay una actividad que permite poner en práctica lo aprendido. Esto no puede ser considerado un “juego de PA”, en el sentido de los juegos de PA que aparecen en la revista. La brújula, por ejemplo, no se aprende sólo jugando, o lo mismo cuando se trata de hacer un banco de madera. Debe haber menos reuniones de medio día. Es necesario acampar. Y entre acampada y acampada, una comida de patrulla, una misa para verse…

- **Comentario de la Ley**. el candidato prepara su propio comentario de la Ley, la que él elija, y a partir de ejemplos de su vida puede formar a los nuevos. Puede ayudar: el Catecismo de la Iglesia Católica, el libro de Lagarto,… Este comentario será leído por el JT.

Las etapas se han cubierto: la prueba final

Una vez cubiertas las etapas de la clase, el scout pide a la CDH la posibilidad de afrontar una tarea que le pondrá a prueba delante de toda la tropa. Es una especie de desafío individual que valida el conjunto de la progresión. Si hasta el momento han sido bien validadas todas las pruebas, no tendrá problema en pasar esta última. Si no es así, se puede mirar pruebas de repesca, pero si aún así falla, se tendrá que posponer esta prueba.

- Justificación:

A partir del momento que el scout hace una demostración delante de todos, el respecto hacia su persona aumenta. Esto genera que otro scout de primera clase sienta la presión necesaria para querer estar a su mismo nivel.

- Cuándo:

Una tarde a final de año, puede incluso ser durante el campamento de verano. Pero no más de 2 veces por año: la tropa tiene otras cosas que hacer y esto obliga a todos a estar presentes.

- Cómo:

Es una especie de gran juego que reúne a toda la tropa, y en el que los candidatos de primera clase son los héroes. Todo se desarrolla de uniforme.

Hay varios puestos, el número es fijado por la CDH.

1 Primera opción, una por nivel: pista del nivel Promesa / pista del nivel segunda / pista del nivel primera.

2 Segunda opción: acorde con los cinco fines.

3 Tercera opción: mostrar a la jefatura los elementos del estilo scout de Europa (exigencia de uno mismo, raid, Europa, vida cristina), más defensa del honor y del estilo de la tropa.

**Ceremonial**

Con el fin de que la primera clase no se resuma a una lista de pruebas que se firman, que permite tener un trozo de tela cosido en la manga izquierda del uniforme, proponemos un ceremonial específico. Con el fin de marcar la distinción con las etapas de progresión fundamentales (promesa…), éste es reducido.

El jefe: *(nombre)*, has demostrado tener el temple de un auténtico scout (explorador), que estás siempre en la vanguardia, ahí donde se juega todo. Hoy confiamos en ti y te admitimos a ser scout de primera clase, verdadero pilar de la tropa. Un scout digno de ese nombre no se conforma nunca con esto, sino que busca siempre seguir avanzando. ¿Estás preparado para seguir sirviendo?

El candidato: Estoy preparado para ir siempre más alto. Te lo agradezco, y pondré mi honor en merecer la confianza que la CDH deposita en mí para llevar a cabo las misiones que me sean confiadas. Quiero continuar perfeccionándome.

El jefe: *(nombre)*, eres ahora Scout de primera clase. Eres también guardián del honor de la tropa que te ha reconocido digno de ello. Ella tiene que poder apoyarse sobre ti.

Estatuto

Ser scout de primera clase no supone solamente tener un determinado nivel técnico o estilo, implicando su concesión más un honor que una responsabilidad. Se crea así un especial “estatus” del scout de primera clase en el marco de la tropa, que deberá reflejarse en hechos concretos. En torno a esto se creará asimismo una expectación por parte del resto de los patrulleros, generando un cierto halo mítico al que posee una primera clase.

Esas acciones concretas pueden ser:

* Invitar al scout de primera clase, con voz consultiva, a la CDH cuando haya que tratar temas relacionados con el honor de la tropa y sus tradiciones (tradiciones de tropa, vivencia de la Ley o del estilo en la tropa –no individual–, decisión de lanzarse o no en una aventura de mayor calado, etc.)
* Concediéndoles el exclusivo honor de poder llevar el Baussant.
* Permitiéndoles dirigir la ceremonia de los colores (izada y arriada), si el JT lo desea.
* Incitando a los jefes de patrulla para que sean los primeras clases lo que apadrinen a los aspirantes a la promesa.
* Ayudando a ser los guardianes del estilo scout.
* Por delegación del JP, podrían firmar pruebas o preparar la oración de patrulla
* Etc.

7. EL ESPÍRITU DE SERVICIO EN LA TROPA

El servicio colectivo

El servicio conlleva necesariamente un encuentro personal o con otras personas, una abertura. Debe, forzosamente, permitirnos caminar hacia los más pequeños, los más pobres o incluso hacia algo más (un hospital, por ejemplo). El servicio debe suscitarnos una abertura verdadera de nuestro corazón que implica una fidelidad: no se trata de pasar una tarde en la casa de los jubilados, e inmediatamente después olvidar a las personas. No es un “gracias por habernos permitido pasar una de las pruebas”. ¿Quién sirve a quién?.

Algunos ejemplos. Es necesario volver, escribirles en el campamento, rezar por ellos en patrulla. ¡Nada de generación kleenex! Esta abertura de corazón junto con la integración y compromiso con nuestra ciudad se oponen a la tendencia de algunas tropas a no salir de sí mismas (de su pequeño universo). Por ejemplo. Acampadas sin participación en la Misa parroquial, escasos fuegos de campamento, pocos encuentros reales en las explos, una “jornada de servicio” que sustituye al espíritu de servicio. Es la consecuencia del miedo a mostrarse e ir más allá, de vivir como scouts pero fuera de la sociedad. Por tanto, no podemos servir sin entregarnos nosotros mismos.

Esto comienza en la patrulla: durante la formación de los JP, el JT debe insistir constantemente en el hecho de que los más jóvenes no sirvientes que sólo están para abrir agujeros o lavar los platos, sino que es a ellos a quienes es necesario servir. Esto parecería natural, pero sería oportuno recordarlo. Desarrollar también el servicio entre los patrulleros: desarrollar el espíritu fraterno, compartir los materiales…

**Concretamente**

* Pedir a cada tropa que dentro de su programa anual exista una marcha conjunta con “un grupo de personas”, “más pequeños”. La CDH define el marco en el que se desarrollará el servicio, procurando que el mismo haya lugar para la espontaneidad de cada uno: prestar servicio, ocasión única de conocer otras personas que se convierte en visitas constantes, oraciones, cartas postales… (Esto no quita lo otro, el desafío, la prueba).
* En las exploraciones, la patrulla presta un servicio a lo largo del trayecto. En el campamento, la tropa también, pero esto debe estar preparado.
* Integrar la disponibilidad, la organización y, eventualmente, la eficiencia de reaccionar ante imprevistos. Para nosotros, no se trata de saber reaccionar ante situaciones de urgencia: no se puede soñar que 600 scouts estén en 24 horas ayudando en una inundación (hay otras asociaciones, legislaciones, la disponibilidad real, la escuela y los padres…) Sin embargo, hay todo un amplio campo por descubrir:

-Inundaciones, llevar los muebles al piso en el que estaban; ¡nadie ayuda a la limpieza cuando el agua desciende!

-Mareas negras, sin tener que pensar en el petróleo, nos podemos ocupar de los parkings, de la logística, de la distribución de bebidas calientes….

* Hay un concurso inter-patrullas en la tropa que trata de los servicios que se prestan en un territorio determinado; el objetivo no es la cantidad de ayuda que se ha dado, ni qué tipo de ayuda ha sido, sino de educar la disponibilidad para ayudar a los demás.

Cada unidad, cada patrulla, debe encontrar en estas situaciones una forma de seguir adelante. Como esto no surge de forma natural, hay que educarlo a través del juego. La educación scout está basada en la emulación entre las patrullas, lo que no tiene que convertirse en una competición. Esto es una primera etapa. Las responsabilidades (JP, JT, la Ruta, la BA) están ahí para demostrar que no hay que pararse, sino avanzar más lejos (gratuidad).

Otras herramientas: pañoleta de honor para el scout más servicial del día, escogido en la CDJ; las acciones de las patrullas a emprender en caso de riada; un banderín de honor que rota, evaluado por la CDH. Ésta se autoevalúa en relación al servicio prestado a través de un cuestionario, que se contesta a lo largo del año, a la vuelta de cada acampada, o del campamento de verano.

Frutos esperados: observación (qué puede uno hacer en la vecindad), organización, iniciativa, abertura.

Otra dimensión del juego, el gran juego: se puede, por medio de los “grandes juegos de intervención”, entrenar la capacidad de reacción, de observación, el valor…

**La BA**

La Buena Acción busca desarrollar un servicio espontáneo que viene de la observación. Nosotros os pedimos hacer un esfuerzo, insistiendo en la BA, tanto en el CDP y el CDJ.

La BA es un servicio que se presta:

.que ayuda **realmente** a una persona,

-que es **gratuito**,

-que es **espontáneo**: nadie te lo ha pedido

* Da a tus scouts un pequeño cordón de cuero tipo pañoleta que anudarán con un nudo especialmente elegido, con un valor determinado, alrededor de su cintura y que desatarán en el momento que hagan la BA.
* Para ti, ¡la misma exigencia! Tienes que ser tanto como tus scouts, la sal de la tierra y la luz del mundo. Tu BA es un medio para ello.
* Relaciona la BA con la vida litúrgica de la tropa. Habla con el sacerdote para que en las misas de campamento y de fin de semana, lleve incienso y carbón. En el momento del ofertorio, puedes proponer a cada scout que deposite unos cuantos granos de incienso sobre el carbón ardiendo ante el altar, ofreciendo con ello su BA del día al Señor.
* En el campamento de verano y en las acampadas de fin de semana, jugar de vez en cuando al juego del zorro. En este juego, eliges en cada patrulla un scout a quien darán una misión. La misión de prestar un servicio específico a otro miembro de la patrulla. El resto de los scouts no saben quién es. Cada día cambias al scout designado. Pasados cinco días, ya no les das más servicios a prestar.

8. ESPÍRITU MISIONERO DE LA TROPA:

Fundación de una patrulla y/o aumento de la misma

**“Una comunidad cristina que no evangeliza no es una comunidad cristiana”** (Juan Pablo II) **“No podemos no hablar”** (Ac 4, 20) **“Sin mí, nada podéis”** (Jn 5, 25)

**“La fe se reafirma al mismo tiempo que se da”** (Juan Pablo II)

**“Lo que Cristo nos ha dicho al oído hemos de gritarlo desde las azoteas”** (Mt 10, 27)

* Podéis leer y meditar estas pequeñas citas en la CDH. Después de llevar el tema del espíritu misionero a tu oración, expón las decisiones tomadas en la CDH para agrandar la tropa: fundar otra patrulla en el término de un año o pasar de patrullas de 5-6 scouts a 7-8 scouts.
* Se ha de evitar formar ya desde septiembre patrullas de 8 scouts, pues con ocho, no hay lugar para nuevos miembros.
* Pasad revista a todos los chicos de más de 14 años y preguntaos: “Este chico, ¿es capaz de ser JP de una patrulla de 5 scouts (él y 4 más)?” Si la respuesta es positiva, podéis, dentro de la CDH, proponerle que se lance a la búsqueda de 3 chicos nuevos, con la ayuda de su futuro SP, elegido entre los scouts de la tropa. ¡Esto hará que sean los propios scouts los que lleven toda la responsabilidad misionera!
* Acoger en nuestras unidades a nuevos chicos (además de los lobatos que pasan a tropa), es uno de los desafíos que, cada vez más, va a ser necesario emprender. Para ello, no es suficiente con pedir a los scouts que busquen futuros scouts entre sus amistades, sino que hay que darles los medios para que puedan conseguirlo.
* Es siempre una gran alegría para la patrulla acoger a un nuevo scout.
* La acogida scout no tiene nada que ver con una novatada: la frase que pronuncia Jesús y que hemos escrito un poco más arriba conviene meditarla…
* La acogida debe ser un momento de gran gozo, empapado de espíritu scout: ¡vivir plenamente el artículo 4!
* La acogida de los nuevos es una ocasión de recordar la historia del escultismo, las reglas del juego scout: ley, principios, BA, virtudes…
* La acogida debe ser una invitación; el nuevo que llega debe sentir que él es importante, que hace falta.
* Durante la comida, es evidente que el nuevo ha de ser servido primero, y el JP el último.

La insignia “Misión”: para obtenerla, sólo una condición: hacer que un compañero descubra de una manera perdurable el escultismo. En términos más claros y directos: 1 reclutado = 1 insignia. Se puede fabricar cosiendo la mitad de la insignia “Mensajero” y la mitad de la insignia “Ciudad”. Esta insignia se puede dar a todos los scouts de la tropa sin condición de clase (no es necesaria tener clase alguna). Hemos constatado que son los scouts de 12 y 13 años los que más scouts consiguen, y esto no tienen ni siquiera su 2ª clase: es decir, que es la única insignia que pueden tener. ¡La motivación está garantizada!

* A partir de Octubre, podrás participar en la operación de reclutamiento por 3 razones.

-Aumentar el número de scouts en la tropa.

-Beneficiarse de apoyo del equipo que lo lleva a cabo.

-Ganar premios destinados a los mejores.

9. EXPRESIÓN

“El scout sonría y canta en las dificultades”. Pero sin embargo, el canto no es precisamente uno de nuestros fuertes. Por ello os proponemos aprender un número determinado de cantos comunes a las dos secciones y al mismo tiempo común a todos los scouts de la rama.

Cantos comunes en las dos secciones:

* “Por la Ruta, la gran Ruta” (Canto federal)
* « Cántico de las criaturas » (A ti la alabanza)

Cantos de la rama de los scouts

* Instalaciones –Allegro pág. \_\_
* La leyenda del fuego –Allegro pág. \_\_
* OTRA –Allegro pág. \_\_

EL CAMPAMENTO DE VERANO

**Las siguientes páginas constituyen tu dossier de campamento.**

**Todos los campos se deben rellenar correctamente para obtener**

**la autorización para acampar.**

1. DOSSIER DEL JEFE DE CAMPAMENTO

***Para ir de campamento necesitas ciertos documentos y materiales.***

A medida que los tengas, marca las casillas correspondientes.

**- Dossier administrativo**

* Dirección y teléfonos del organismo autónomo que autoriza el campamento
* Los documentos que dicho organismo requiera para una actividad de este tipo
* Título de director de actividades juveniles (cuando sea demandado)
* Un mapa del IGN a escala 1/25.000 del lugar de campamento
* Certificado de potabilidad del agua

**- Dossier “Scout de Europa”**

* Autorización para acampar firmada por el comisario de distrito o por el jefe de grupo.
* Acreditación del jefe de campamento de poseer 1er o 2º grado y reseña sobre la capacitación de los miembros de la jefatura.
* Lista de los scouts que participan en el campamento con las señas de los padres durante el mismo.
* Autorizaciones paternas para asistir al campamento.
* Formularios de declaración de accidente...
* Datos de la Guardia Civil, de la parroquia y del ayuntamiento del lugar.
* Mapa con en lugar del campamento (mínimo a escala 1:25.000)

**- Dossier “médico”**

* Fichas sanitarias de los chicos con la autorización de los padres en caso de intervención quirúrgica.
* Datos de urgencias: hospital, médico, ATS, farmacia, bomberos.
* Tienda de enfermería y farmacia de tropa.
* Guía telefónica o teléfono móvil.
* Jabón, bidón de agua y 1 o 2 barreños...

**- Dossier “intendencia”**

* Cuaderno de intendencia.
* Parrilla de menús para todo el campamento.
* Copia de los pedidos.
* Datos de los contactos de utilidad (comercios, supermercados...)

**- Dossier “económico”**

* Cuaderno de cuentas.
* Tarjeta
* Dinero en metálico.
* Presupuesto
* Calculadora.

**- Dossier “tropa”**

* Baussant y guantes blancos
* Cintas para los concursos
* Material para las olimpiadas, los grandes y pequeños juegos.
* Cruces de promesa, insignias de clase y especialidades.
* Gran Pavés, drizas
* Material litúrgico
* Cámara de fotos
* Estuche: bolígrafos, reglas, lápices, gomas, fixo...

2. PRESENTACIÓN ADMINISTRATIVA DEL CAMPAMENTO DE VERANO

**- El tablón de anuncios**

Marca o anota aquí aquello que utilizarán durante el campamento:

* El horario tipo de un día
* Los menús
* Los números de teléfono importantes: médico, bomberos, móvil de la jefatura, propietario de los terrenos,...
* La organización de los servicios
* Las señales de servicio
* Las consignas de seguridad
* Los textos de reflexión
* Los consignas para el día

**- En caso de accidente**

* **PREGUNTAR A CARLOS CÓMO HAY QUE PROCEDER**
* Comunicarlo al Comisario General

3. LA JEFATURA

Un jefe puede desempeñar varias funciones a la vez (excepto ser socorrista e intendente al mismo tiempo).

Prever un tiempo de oración comunitaria para la jefatura (por ejemplo, por la mañana, antes de iniciar las actividades con los chicos. No relegar la Hora Ruta: no se trata de un tiempo “robado” a los scouts, sino un momento necesario para centrarse en lo esencial y recargar baterías cerca de la fuente viva.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| FUNCION | QUIÉN | EDAD | FORMACIÓN | NOTAS |
| SOCORRISTA |  |  |  |  |
| INTENDENTE |  |  |  |  |
| RESP. MATERIAL |  |  |  |  |
| CARRICk |  |  |  |  |
| TESORERO |  |  |  |  |
| C. RELIGIOSO |  |  |  |  |

4. CUADERNO DE DIRECCIONES

Anota aquí los datos de las personas con las que puedes necesitar contactar durante el campamento (hospital, comercios, farmacia...), o a quien podáis escribir (consejero religioso, jefe de grupo...)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| APELLIDOS Y NOMBRE | TELÉFONO | DIRECCIÓN | ANOTACIÓN |
|  |  |  |  |
|  |  |  | Médico |
|  |  |  | Hospital |
|  |  |  | Farmacia |
|  |  |  | Guardia Civil |
|  |  |  | Sacerdote |
|  |  |  | Propietario |
|  |  |  | Ayuntamiento |
|  |  |  | Com. de distrito |
|  |  |  | Jefe de grupo |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

5. PLANO DEL CAMPAMENTO

Dirección del campamento:

Teléfono en el lugar del campamento:

Gracias por procurar dar a este plano la misma calidad que deseas ver en los croquis del informe de exploración de tus patrulleros o en los raids de scouts de 1ª clase de la tropa.

# Detalla la leyenda:

- Kraal

- Mástiles

- Rincones de patrulla

- Intendencia

- Enfermería

- Tablón de anuncios

- Rincón de velada

- Capilla

- Punto de agua

- “Punto limpio”

Indica el Norte y la escala del plano

6. HORARIO TIPO DE UN DÍA DE CAMPAMENTO

* 10 horas de sueño
* 5-6 horas de actividades por día
* 3-4 horas de vida de patrulla entre el fin de las actividades de la mañana y las de la tarde (intendencia, comidas, vajilla, siesta, tiempos de servicios...)
* 1 baño diario (por la tarde antes de cenar, por ejemplo)
* 1 CDJ diario seguido de los Consejos de Patrulla
* No CDJ después de la velada
* Prever un consejo para la jefatura diario (+ los tiempos de oración)
* El despertar de la patrulla debe ser animado: oración, ordenar rincón, desayuno, aseo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| HORA | ACTIVIDAD | ANOTACIÓN |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

7. EJES DE ESFUERZO Y TEMAS ESPIRITUALES

Expón aquí los ejes de esfuerzo elegidos en la CDH, los medios relativos a la educación de la fe, la idea-fuerza, el hilo conductor del campamento.

8. PROGRAMA DEL CAMPAMENTO

* No más de un cuarto del tiempo fuera del campamento.
* Un campamento se hace para VIVIR y no para SOBREVIVIR: hay tiempo para reposar, para hacer su colada, para escribir una carta, para hablar, para encontrarse…
* Alternar tiempos fuertes (grandes juegos, explo…) con tiempos calmados (concurso de cocina, olimpiadas).
* Nada de jornadas para el “paso de pruebas”; las pruebas las firma el jefe de patrulla en el marco del consejo de patrulla.
* Jornada “servicio” en gratitud al propietario: explicar bien a los scouts es esto es un servicio, no una B.A. Para un buen resultado, prepararlo antes con el propietario.
* Dar un tratamiento especial a los domingos: un día “no como los demás”.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| FECHA | TEMA ESPIRITUAL | EJE ESFUERZO  ESPÍRITU SCOUT | MAÑANA | TARDE | VELADA | PARTICULARIDAD |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

9. LEY Y ESTILO SCOUTS

* La ley scout y la ley del campamento.
* La ropa normal debería ser el uniforme scout: enseñar a los scouts a estar atentos a esto, a que lo laven, lo cuiden, etc.
* El uniforme de faena se utilizará en las actividades que lo requieran (aquellas en las que se ensuciará con facilidad): pantalón corto, camiseta de faena, pañoleta con los colores de la patrulla.
* Fuera de esta vestimenta no habrá ninguna otra.

10. ORGANIZACIÓN DE LOS SERVICIOS

|  |  |
| --- | --- |
| SERVICIO | DETALLE DE LA MISIÓN |
| **Servicio 1** |  |
| **Servicio 2** |  |
| **Servicio 3** |  |
| **Servicio 4** |  |
| **Servicio 5** |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| DÍA | SERVICIO 1 | SERVICIO 2 | SERVICIO 3 | SERVICIO 4 | SERVICIO 5 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

11. CINTAS

* A adaptar en función de los objetivos del campamento.
* Criterios de atribución claros, realistas, observables.
* Los JP están implicados en la asignación (formación del juicio).
* Las cintas no merecidas no se conceden.
* Las cintas las recibe siempre una patrulla, nunca un patrullero.
* **Dar a cada patrulla un objetivo en relación con sus propias capacidades y no de las de los demás.**
* **Tener presente de manera especial la progresión de cada patrulla: es justo poner delante una patrulla que ha progresado particularmente, aunque no esté a la cabeza de la puntuación.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CINTAS | CRITERIOS | OBJETIVOS |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

12. ENFERMERÍA

* Revisar las letrinas de las patrullas (tamaño, situación,…)
* Revisar la ergonomía de las instalaciones (altura de los bancos, de las mesas, de las cocinas…) y su seguridad (solidez y situación).
* Leer detenidamente las fichas sanitarias de los chicos y copiar los regímenes u observaciones particulares en el cuaderno de enfermería.
* El cuaderno de enfermería debe especificar para cada cuidado o tratamiento: la fecha y la hora, el nombre y apellidos del scout, los cuidados aplicados, el nombre de la persona que se los ha dado y cualquier observación de utilidad.

13. HIGIENE

*“Dormir bien, comer bien, lavarse bien”*

* Buscar lugares que se adapten para:
  + Letrinas limpias y cómodas
  + Aseos funcionales
  + Fregaderos
* Prever los tiempos: para el aseo diario, para el baño al final de la jornada.
* Como es lógico, la jefatura, como siempre, es la primera en dar ejemplo.
* Asegurarse que chicos se cambian de ropa por la noche, que airean regularmente la tienda y los sacos de dormir, etc.
* Muchos chicos no están a gusto con sus cuerpos: Ojo, estas preocupaciones no son secundarias.
* Es muy útil tener un lavabo en el rincón de patrulla.

14. INTENDENCIA

* La alimentación será 1º, variada; 2º, equilibrada; 3º, de buena calidad; 4º, servida en cantidad suficiente; 5º, bien presentada y 6º, adaptada a las actividades.
* Tener la intendencia limpia, aireada y ordenada. Es obligatorio tener un fichero con los menús para el campamento.
* Beber y hacer beber mucho, sobre todo cuando hace mucho calor.
* 3 platos a medio día: primero, plano principal y postre.
* 3 platos por la noche: sopa, plato principal y postre.
* Lácteos: queso, yogurt, leche, flan… Postre: fruta, dulces, compota…
* Evitar los platos de siempre: puré, pasta, arroz, patata…
* No olvidar las verduras crudas (tomates, lechugas, zanahorias…).
* Los menús pueden hacerlos los intendentes de las patrullas.
* Las comidas se hacen en patrulla (aunque se puedan invitar entre ellas).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| FECHA Y ACTIVIDAD | DESAYUNO | ALMUERZO | MERIENDA | CENA |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

15. PRESUPUESTO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **GASTOS** | **PRECIO POR PERS.** | **NÚM. DE PERSONAS** | **TOTAL** | **REAL**  (a rellenar al final del camp.) |
| TRASPORTE: - bus o tren  - gastos coche  - viaje CR  - Visita al lugar  - Gastos varios | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| ALIMENTACIÓN: - Máx. 6€ pers./día | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| MATERIAL: - Amortización  - Mapas  - Papelería  - Fotocopias  - Mat. pedagógico |  |  | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| BOTIQUÍN: Material y medicamentos |  |  | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| VARIOS: - Regalo para el dueño  - Donativo  - Agua  - Madera  - Sellos  - Compras a CarricK  - Fotografías  - …  - …  - … |  |  | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Actividad especializada:  **TOTAL** | | | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

16. INGRESOS

|  |  |
| --- | --- |
| Precio por scout x número de scouts = \_\_\_\_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Precio por jefe x número de jefes = \_\_\_\_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Ayuda del grupo | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Subvenciones | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Otras ayudas | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Otras ayudas | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| **TOTAL** | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**LAS ACTIVIDADES DEL CAMPAMENTO**

*Las actividades que se exponen a continuación son las más clásicas, y suponen un valor seguro de la vida de un campamento scout. Sin embargo, no tienes por qué ceñirte estrictamente a la letra de estas actividades. Un campamento puede ser también muy bueno sin instalaciones o sin olimpiadas, si las sustituyes por otras actividades atrayentes para los chicos, que les hagan progresar y que permita al sistema de patrullas desarrollar su papel plenamente. ¡SED INVENTIVOS!*

*¡JUNTOS PARA LA AVENTURA!*

1. INSTALACIONES

* Las patrullas deben ir al campamento con los planos de sus instalaciones (o con las maquetas)
* Si además han previsto quién hace qué cosa y cuándo, aún mejor.
* Tres días de instalaciones, y excepcionalmente cuatro.
* Prever los tiempos de descanso y de mantenimiento del material.
* Los árboles no se cortan. Si hay alguno seco, pedir autorización.

## IDEAS

* *Inspección en el marco de una velada itinerante:*
* *La tropa pasa de rincón en rincón de patrulla cantando,*
* *En su rincón, cada patrulla presenta una pequeña actuación.*
* *Pedir los planos y las maquetas a escala 1:10. Se tendrá en cuenta en la puntuación.*
* *Pedir la organización detallada de 3 días de instalaciones: quién hace qué y cuando.*
* *Pedir una estimación de la madera que será necesaria (esto también puntuará)*
* *Puntuar al principio y al final del campamento: esto permite valorar si las instalaciones son sólidas o se mejoran a lo largo del campamento.*
* *Organizar una ceremonia de bendición del campamento con el CR.*
* *Pedir un lavabo en el rincón de patrulla.*

2. OLIMPIADAS

* Primar las pruebas en las que participa toda la patrulla.
* Prever un ambiente festivo: música, decorados...
* Cada patrulla puede preparar una parte de las olimpiadas sobre el terreno.

## IDEAS

* *Pruebas en patrulla*
* *Recorrido Hebert en patrulla*
* *Torneo*
* *Lucha de pañoletas (1 por patrulla o 1 por chico)*
* *Juego de la araña o el escorpión*
* *Pruebas individuales*
* *Tiro con arco, lanzamiento de tronco, de jabalina...*
* *Ten en cuenta en la puntuación los disfraces y el material: arco, flechas…*
* *Ten en cuenta igualmente la puesta en escena: desfila, presentación…*
* *Cada patrulla prepara una prueba y reta a las demás patrullas (esta prueba puede contar doble para la patrulla)*

3. GRAN JUEGO

* No se mezclan las patrullas: la unidad de acción y de vida es la patrulla.
* Prever fases claras y distintas a lo largo del gran juego para evitar que, si hay un fallo, sea irrecuperable.
* Utilizar el máximo de técnicas scouts: observación, juegos de pistas, mensajes codificados, topografía...
* Recordar al inicio que la única regla auténtica es la ley scout.
* En caso de falta grave a la ley scout por parte de un scout o de una patrulla, o de mal espíritu scout, interrumpe el gran juego, pon las cosas claras y reinicia el gran juego con un buen espíritu.
* **Todo se para entre las 11 de la noche y las 7 de la madrugada.**

## IDEAS

* *Ir haciendo ambiente durante varios días dando indicaciones (al final o al principio de la velada, en el tablón de anuncios, en la formación de la mañana).*

4. CONCURSO DE COCINA

* El menú o los ingredientes pueden ser comunes (únicos para todos).

## IDEAS

* *Elección de los ingredientes:*
* *Todos los ingredientes son comunes para todos (se dan a conocer antes)*
* *Sólo la carne, por ejemplo, es común para todos*
* *Elegir un tema*
* *Cada patrulla prepara un plato de “banquete” (entrada, carne, guarniciones, pescado, postres)*
* *Ir al supermercado con dos chicos por patrulla y darles a todos el mismo presupuesto*
* *Comidas:*
* *La jefatura (¿y los JP?) van de patrulla en patrulla (o bien a dos patrullas al medio día y a otras dos por la noche)*
* *Todo el mundo se reúne para el banquete: las patrullas aportan sus platos (con presentación) y después todo el mundo come junto.*
* *Las patrullas preparan por turno una comida para toda la tropa.*
* *Tener en cuenta la calidad de las comidas de patrulla durante todo el campamento.*
* *La patrulla representa una actuación durante la comida.*
* *La patrulla ganadora puede volver a hacer la comida para toda la tropa.*

5. VELADA

* El programa de las veladas está preparado ANTES del campamento.
* El repertorio de cantos de la tropa debe conocerse de memoria por los scouts (aprenden uno o dos cantos de memoria en cada actividad).
* Variar: velada en patrulla, juego nocturno, velada de estrellas, etc.

6. EXPLORACIÓN

* Salir de exploración no es un derecho, sino un honor, un gesto de gran confianza.
* Diseñar las exploraciones a la medida de cada patrulla: duración, distancia, contenido.
* Estudiar los itinerarios durante el año: las patrullas contactan con sacerdotes, alcaldes, ...
* Además de los itinerarios, las exploraciones se preparan antes del campamento: conocimiento de la región, modelos de encuestas, recopilación de datos, oficinas de turismo, etc.
* Las patrullas tendrán mapas del IGN originales, no fotocopias.
* Lo esencial de la exploración no es la marcha sino el encuentro con las personas, con una región, con una cultura.
* Prohibidos los raids individuales durante el campamento.

## IDEAS

* *Exploración temática*
* *Fabricar el cuaderno de explo durante el año*
* *Poner a las fotos hechas por los scouts pies de foto*
* *Juego de fotos: la jefatura da unas cuantas fotos y las patrullas deben encontrar el lugar en que han sido hechas*
* *La jefatura plantea unos enigmas sobre la región que deberán resolver*
* *Entrevistas a personas con audio o vídeo*
* *Invitar a las personas encontradas al fuego de campamento.*

Más concretamente, con el fin de asegurar la calidad pedagógica de esta importante actividad, así como de respetar la reglamentación en vigor, te pedimos que tengas en cuenta los siguientes puntos:

**1) El carácter educativo del proyecto y los objetivos pedagógicos** deben ser muy claros y precisos.

Se pueden desarrollar tres temas:

* Tema pedagógico: desarrollar el sentido de la responsabilidad y de la vida en grupo.
* Tema cultural: descubrimiento de una región; geografía, historia, cultura.
* Tema cívico: descubrimiento de los habitantes. Exigir un informe de exploración (oral o escrito).

**2) las condiciones de preparación, organización y desarrollo.**

Aun sin exigencia de ley alguna, hay una serie de pautas que se deben respetar:

* La exploración debe tener lugar a una distancia del campamento suficiente como para permitir una rápida intervención de la jefatura (alrededor de los 30 km).
* El itinerario debe ser estudiado con antelación con los JP.
* La llegada al lugar de dormir debe hacerse antes de que caiga la noche.
* El lugar de dormir y las condiciones para la instalación de cada noche se deben conocer antes de salir, habiendo obtenido la jefatura, también antes, el permiso del propietario.
* La jefatura debe poderse reunir en todo momento (no se dispersa).

RESPONDE AQUÍ OBLIGATORIAMENTE LAS PREGUNTAS RELATIVAS A LOS LUGARES DE EXPLO DE CADA UNA DE LAS PATRULLAS. ESTA INFORMACIÓN DEBE ESTAR EN EL DOSSIER DE CAMPAMENTO QUE DARÁS AL COMISARIO PARA QUE TE AUTORICE A ACAMPAR.

Patrulla: .........................................................

Lugar de exploración: ....................................

Fechas: ..........................................................

Lugar de instalación previsto:.........................

........................................................................

Proyecto o tema: ............................................

........................................................................

........................................................................

........................................................................

........................................................................

Patrulla: .........................................................

Lugar de exploración: ....................................

Fechas: ..........................................................

Lugar de instalación previsto:.........................

........................................................................

Proyecto o tema: ............................................

........................................................................

........................................................................

........................................................................

........................................................................

Patrulla: .........................................................

Lugar de exploración: ....................................

Fechas: ..........................................................

Lugar de instalación previsto:.........................

........................................................................

Proyecto o tema: ............................................

........................................................................

........................................................................

........................................................................

........................................................................

Patrulla: .........................................................

Lugar de exploración: ....................................

Fechas: ..........................................................

Lugar de instalación previsto:.........................

........................................................................

Proyecto o tema: ............................................

........................................................................

........................................................................

........................................................................

........................................................................

*Fotocopia esta página para que cada JP tenga un ejemplar completado en el CDJ precedente a la exploración.*

OBJETIVO: EXPLORACIÓN

Tropa: Patrulla:

Dirección postal del lugar de campamento:

Número teléfono móvil del JT:

----o----

Fecha de la exploración: del al

Lugar(es) de la exploración:

Vivaque(s) previstos (dirección, contactos):

Medidas de seguridad

* Punto de encuentro con la jefatura (fechas, horas, lugares):
* Números a tener en cuenta en caso de urgencia:

Organización de la intendencia

* La patrulla sale con la intendencia necesaria: sí no
* La patrulla dispone de un presupuesto de:

----o----

Itinerario previsto:

----o----

Vuestra misión, si la aceptáis...

(con algunas palabras, el JT fija aquí las pistas sobre el informe que la patrulla debe desarrollar: histórico, sociológico, geográfico, económico, cultural, etc.)

EL JT

7. VIDA RELIGIOSA

* Tener las misas de los domingos, si es posible, en la parroquia del lugar (sentido de Iglesia.
* Organizar con bastante antelación, los días en los que estará el Consejero Religioso.
* Si la misa es diaria, “no es ni obligatoria ni facultativa”: forma simplemente parte del campamento, como las demás actividades.
* Tener varias misas con una bella liturgia: hacer descubrir a los chicos su sentido y su belleza (en particular, escoger bien los cantos).
* La oración del final de la velada es muy importante: prepararla bien. Proponer el rosario.
* Prever un tiempo espiritual fuerte: peregrinación, velada de oración o de adoración, jornada monástica, vela nocturna, velada penitencial..., con la posibilidad de que cada scout pueda mantener contacto con el sacerdote.
* Proponer la bendición del campamento y de las instalaciones, una misa de inauguración, etc.
* Proponer, si es posible, tener una “tienda del encuentro” (con la presencia del Santo Sacramento en un sagrario).

### EVITAR

* + Testimonio no quiere decir provocación.
  + En una parroquia, se adoptan las costumbres del lugar, aunque no gusten.
  + Un scout que canta alegremente da mayor testimonio que una tropa que marcha detrás del Baussant en formación

**EL DETALLE DE LAS ACTIVIDADES**

***Desarrolla obligatoriamente en las páginas que siguen* LA PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE TODAS LAS ACTIVIDADES DEL CAMAMENTO.**

#### CORTE DE HONOR DE FINAL DEL CAMPAMENTO

Anota aquí el balance de la CDH de final del campamento para que puedas preparar bien el campamento del año siguiente.

**COMPOSICIÓN DE LA JERERQUÍA – OPINIÓN DE LA JERARQUÍA**

##### Este cuaderno de bitácora ha sido puesto al día durante el año por la CDH compuesta por

* Jefe de Tropa firma:
* Consejero Religioso: firma:
* Jefe de Patrulla: firma:
* Jefe de Patrulla: firma:
* Jefe de Patrulla: firma:
* Jefe de Patrulla: firma:
* Asistente del JT: firma:
* Asistente del JT: firma:

Jefe de tropa, estas las opiniones deben servirte en tu misión.

Comisario distrito:

Su opinión:

Fecha: firma:

Jefe de grupo:

Su opinión:

Fecha: firma:

1. Atención: un raid no es una exploración. [↑](#footnote-ref-1)