

ESTA PUBLICACIÓN VA DIRIGIDA A TODOS LOS EDUCADORES DE M.S.C. ALBACETE. ES UNA DE NUESTRAS METAS, QUE DURANTE LOS ULTIMOS AÑOS HEMOS IDO PERFILANDO.

ESTE DOCUMENTO ES LA LABOR QUE VOSOTROS REALIZASTEIS DURANTE LA JORNADAS DE EDUCADORES DE MAYO DEL 90 Y DEL TRABAJO DE OTROS MUCHOS DESDE SUS RESPECTIVOS GRUPOS Y UNIDADES.

COMO VEREIS NO SE TRATA DE UN NUEVO METODO, SOLAMENTE ES UN PEQUEÑO RESUMEN DE LA METODOLOGÍA DE M.S.C. CON LA CUAL NOS IDENTIFICAMOS TODOS LOS GRUPOS DE LA DELEGACIÓN.

ES UNA PUESTA EN COMUN, UNA LINEA A SEGUIR PARA PODER REALIZAR MEJOR NUESTRA LABOR COMO EDUCADORES.

OS PROPONEMOS UN PUNTO DE PARTIDA....

O B J E T I V O S D E L A R A M A S C O U T .

Estos objetivos son una pauta mediante la cual podemos elaborar los objetivos propios de la Tropa.

OPCIONES M.S.C.

Opción Educativa:

Fines del Escultismo

1. Fines del Escultismo Habilidad Manual.
 - a. Descubrir sus posibilidades manuales.
 - b. Perfeccionar la técnica scout.
2. Formación del carácter.
 - a. Analizar la realidad.
 - b. Aceptar al otro.
 - c. Aceptar el valor del otro sexo.
 - d. Ser responsable en la vida de la patrulla.
3. Salud y desarrollo corporal.
 - a. Desarrollar nuevas posibilidades físicas.
 - b. Tomar conciencia de los propios cambios físicos.
 - c. Conocer y aceptar la sexualidad propia y del otro sexo.
 - d. Cuidar su cuerpo en beneficio de su salud.

Opción País:

Fines del Escultismo

4. Servicio a los demás.
 - a. Trabajar para la elaboración de un proyecto común.
 - b. Moverse “con” y “para” los demás.
 - c. Conocer el juego democrático y asumir sus reglas.
 - d. Descubrir y conocer el entorno inmediato, la región y el país.
 - e. Descubrir y conocer la cultura, historia y realidades sociales de la propia región o país.

Opción Fe:

Fines del Escultismo

5. Sentido de Dios.
 - a. Descubrir los valores del Evangelio a través del juego.
 - b. Potenciar el sentido de comunidad a través de los valores cristianos que se van descubriendo.

LA TROPA SCOUT

Es el conjunto de chicos y chicas cuyas edades están comprendidas entre los 12 y 14 años. Está constituida por los lobatos/as que acaban de pasar de la Manada, los scouts de segundo y tercer año, y aquellos chicos y chicas que ingresan en la Tropa y provienen de fuera del Escultismo.

La Tropa está compuesta por cuatro patrullas que agrupan, cada una, a seis o siete scouts, es decir, con un total de 24-28 miembros.

Es conveniente que el número de chicos y chicas esté equilibrado, dentro de las posibilidades de la Tropa.

ORGANIZACIÓN DE LA TROPA

LA PATRULLA.

En el Escultismo nace el “sistema de patrullas” al utilizar la atracción que tienen los chicos por agruparse en pandillas para jugar.

En la Patrulla, cada chico/a desempeña un papel y tiene la facilidad de poder expresarse. Es el lugar donde se aprenden la responsabilidades, la relación y la cooperación con los demás.

Día a día, el chico/a va descubriendo lo que puede ser el funcionamiento democrático del pequeño grupo. Es la amistad, responsabilidad, libertad. Se aprende a rechazar el aburrimiento, la soledad y la resignación organizándose uno con cinco o seis amigos/as.

Para ello debe procurarse que la Patrulla tenga vida interna. Una patrulla no se constituye sólo sobre el papel, sino que toma cuerpo en la Aventura.

La patrulla, compuesta por un grupo de 6 o 7 scouts es:

- * Coeducativa: integrada tanto por chicos como por chicas en una proporción lo más equilibrada posible.
- * Estable: La patrulla debe tener una cierta duración, una cierta permanencia, que facilite la cohesión entre sus miembros y el desarrollo de aquellos valores que pretendemos que promueva (amistad, colaboración, funcionamiento democrático...). La patrulla debe ser algo más que una mera división de la Unidad, para el tiempo que dure una Aventura o una actividad concreta (campamento, misión, etc...).

Debe permitirse y fomentarse la movilidad y los cambios dentro de y entre las patrullas, siempre que la situación lo requiera (no nos aferremos a la tradición "porque sí").

- * Vertical: La patrulla ha de estar equilibrada no sólo en cuanto al sexo de sus componentes, sino también en lo referente a su nivel de progreso. Los nuevos integrantes, de este modo, se unen a los antiguos en el trabajo de la patrulla y aprenden a través del ejemplo de estos, que a su vez, con el tiempo, han aprendido lo suficiente para enseñarlo a los novatos y así introducirlos en la dinámica de la patrulla.

CONSEJO DE PATRULLAS.

Es la reunión que la patrulla dedica a:

- * **Organizar y valorar** las actividades propias de la patrulla.
- * **Organizar y realizar** la parte de tarea que les corresponde de la actividad general de la tropa.
- * **Comentar** sobre el resultado de talleres realizados por los miembros de la patrulla, si han aprendido, si se han divertido...
- * **Pensar sobre qué Aventura** les gustaría vivir, elaborar propuestas concretas para presentar a la Asamblea de tropa.
- * **Revisar** sobre cómo se encuentra cada miembro de la unidad, como va su progreso personal.
- * **Exponer** por parte de guía de patrulla, las cuestiones abordadas en el Consejo de guías.

ASAMBLEA DE TROPA.

Es la reunión de todos los miembros. Las funciones que realiza son las siguientes:

- Tomar las decisiones que van a orientar la vida de la tropa.
- Fijar las reglas del juego, las normas de comportamiento que permitan alcanzar los objetivos propuestos.
- Evaluar la marcha y el funcionamiento de tropa durante un cierto periodo de tiempo: análisis de lo que se ha vivido, del progreso de la tropa.

Normalmente, la asamblea se reúne tres veces a lo largo del desarrollo de una Aventura, para realizar las tres tareas antes señaladas. Es recomendable que la reunión tenga un cierto carácter formal, para que los chavales adviertan que es un momento especialmente importante en la vida de la unidad.

CONSEJO DE GUÍAS.

El Consejo de guías lo constituyen el equipo de responsables de la tropa y los guías de las patrullas que la componen. Es el órgano de gestión y coordinación.

Entre sus funciones se encuentra:

- Realizar un seguimiento de la marcha de la patrulla.
- Coordinar el funcionamiento de las patrullas.
- Animar la vida de la unidad.

En general tomar decisiones y organizar actividades que no requieran la reunión de la Asamblea.

El Consejo de guías deberá tener cierta periodicidad en sus reuniones.

CONSEJO DE EXPEDICIÓN.

Es el coordinador de la marcha de la aventura: se encarga únicamente de tratar aspectos concretos de la propia Aventura. De él forman parte el equipo de responsables, los guías de patrullas y los pilotos de talleres.

Se reúne por primera vez después de la Asamblea de elección, para concretar el trabajo a realizar por cada patrulla o taller, dar plazos y señalar fechas de actividades. Posteriormente se reúne siempre que la marcha de la Aventura lo requiera.

LOS TALLERES.

Es donde se realizan las actividades o acciones que el consejo de expedición a fijado para el desarrollo de la Aventura.

Una vez establecidos los talleres, los scouts se apuntan a ellos siguiendo sus preferencias, con los que se cumple el principal objetivo de la institución: la creación, preparación y expresión de especialidades técnicas de acuerdo a los gustos y aptitudes de los chicos y chicas.

El taller está dirigido, técnicamente, por un Monitor, persona adulta, especialista o conocedor de la materia que ha de tratarse.

En su tarea se verá apoyado por el Piloto, que es un scout conocedor de la técnica que se va a realizar en el taller.

Sus funciones son:

- Hacer de enlace entre el Monitor y el taller.
- Coordinar los trabajos de los componentes de éste.
- Representarlo en el Consejo de Expedición, informando de lo que se está realizando en el taller.

L A A V E N T U R A

La Aventura es el elemento Mítico que preside la Tropa de scouts.

En la etapa evolutiva de los 12 a 14 años los chicos/as necesitan un ambiente real o que pueda ser real; se centra en la idea de “Descubrir”.

La descubierta de sus propias posibilidades personales, ejercitados mediante la descubierta del entorno geográfico.

La Aventura se convierte en un elemento de progreso global, porque es una actividad organizada, y controlada.

Dependerá del grado de maduración de la tropa, de la experiencia de los responsables, del medio socio-educativo de los componentes de la unidad, que estas actividades surjan de la iniciativa de los scout o bien sean inducidas, o propuestas por los responsables. Estos según los índices antes indicados, preferirán proponer talleres para realizar aprendizajes o actividades cortas y muy animadas para entrar en rodaje. Preparar así el terreno para una Aventura concreta que denominamos Expedición.

Esta surge cuando una serie de ideas flotan en el ambiente de la tyropa. Ideas que han aparecido después de que las patrullas han realizad una serie de actividades diversas y unos aprendizajes concretos y se ven capaces de emprender algo más interesante. Algunas veces puede surgir la idea y crearse una motivación, otras son los responsables quienes crearán el ambiente para que puedan idear.

Dentro de la Aventura tiene lugar la Expedición, esto es, la realización concreta de la Aventura. Normalmente es una salida en la que se vive la Aventura, de aquí el nombre de Consejo de Expedición que damos al equipo que supervisa la preparación.

La Aventura se divide en las siguientes fases:

- **Idear / Gestionar.**
 - § **Elegir.**
 - **Planificar.**
 - **Realizar.**
 - § **Evaluar.**
 - **Celebrar.**

Gestionar.

La fase de gestión comprende los siguientes pasos:

- **Propuestas individuales:** Cada cual presenta al resto de su patrulla aquella que quiere hacer.
- **Consejo de Patrulla:** El Consejo decide qué propuesta, de todas las presentadas, van a proponer al resto de la unidad.
- **Desarrollo del proyecto:** Título, finalidad, objetivos, talleres, medios, presupuestos, duración, personaje, evangelio, etc...
- **Presentación:** Se busca una técnica que sea atractiva y adecuada para dar a conocer a los demás miembros de la unidad la Aventura elegida por cada patrulla.

Con la gestión conseguimos que los scouts alcancen valores de visión crítica, expresión, espontaneidad, espíritu de equipo, orden y organización.

Elegir.

Esta fase supone:

- Elección de un proyecto común.
- Ha de ser realizada entre todos los miembros de la Unidad.
- A partir de las iniciativas aportadas por ellos mismos.

Pasos a seguir:

Propuestas de las patrullas: Cada patrulla propone a la unidad la Aventura concreta.

Asamblea: se reúnen todos los scouts y el equipo de responsables. Cada patrulla, o su representante, explica y clarifica su propuestas y finalmente se escoge una de ellas por consenso.

Reflexión del equipo de responsable: Se trata de buscar los medios para superar con optimismo los obstáculos que proporciona semejante elección. El equipo debe reflexionar sobre:

- Sus posibilidades técnicas, (campamentos, salidas, fiestas, etc...)
- Sus posibilidades pedagógicas.
 - Puntos educativos del proyectos.
 - Valores culturales, físicos, sociales.
 - Educación en la fe.
 - Convivencia entre chicos y chicas.
 - Relación con el progreso personal.

Después de la elección en el local sólo dejaremos los murales, fotografías, emblemas, etc que pertenezcan a la Aventura escogida.

PLANIFICAR

Una vez elegida la Aventura, se dará opción a que las patrullas se reúnan y estudien el proyecto escogido, dando lugar a que todos los chavales puedan aportar más ideas y sugerencias y en definitiva haciendo que la Aventura forme parte de todos los scouts.

Tras esta posible opción, seguiremos con la realización de un Consejo de Expedición. Aquí se decide acerca de las actividades que hay que emprender para que la Aventura se desarrolle lo mejor posible. Se prepara la organización de la Expedición que se presentará a la Asamblea.

Su función es:

- Presentar a la asamblea una propuesta de organización de la Aventura.
- Definir el trabajo a realizar por talleres y comités.
- Definir el trabajo a realizar por las patrullas.
- Aceptar las sugerencias que puedan hacer los miembros de la Asamblea, siempre que mejoren o completen el proyecto.

Una vez finalizada la planificación cada scout debe tener claro:

- A que taller le corresponde ir y qué días.
- Cuál es el trabajo específico de la Patrulla y cuándo lo harán.

Los scout elegirán libremente el taller o comité en el cual quiere trabajar según sus gustos, aficiones etc. Los responsables cuidarán que de los chicos/as se repartan entre todos los talleres por igual.

Dado el tema de la Aventura, hay que ver que progreso personal puede desarrollar cada scout, según el nivel en que se encuentre.

Valorar qué progreso representará para cada patrulla y para toda la tropa, incluidos ellos mismos.

Esta valoración, que se convertirá en unos objetivos concretos, debe estar escrita de forma que pueda ser evaluable al finalizar la Expedición.

Una parte, la de cada chico y chica, es personal, puede comentarse con cada uno de ellos. La parte debe ser pública y formará parte del documento donde se establece el compromiso de la Expedición: **La Carta de la Aventura.**

La Carta es la reflexión de la que salen unos compromisos concretos que se firmarán libremente. Tienen que participar todos en su elaboración.

Las exigencias deben ser claras, concretas y superables. Es un compromiso personal con el resto de la unidad. Se elabora a partir de la Ley Scout. Son reglas de vida comunitaria. Marca las pautas y le da sentido a la Aventura. En la Aventura los scouts/guías viven la Carta. Las patrullas se adhieren a la Cartas y la hacen evolucionar. Toda Carta debe servir de ayuda para incautar la Aventura y evaluarla.

Se da el caso de que algún miembro de la unidad no quiera comprometerse de momento pero luego ve que la Aventura le gusta, que puede tener su papel, y se decide a firmar.

La Carta de la Aventura queda expuesta en el mural de planificación, este debe estar visible durante todo el periodo de la Aventura, porque en él quedan reflejadas todas las decisiones tomadas.

El mural de planificación tiene que ser claro, móvil y estar al día a través de él:

- Se informa de la marcha de la aventura.
- Se comunican decisiones del Consejo de expedición.
- Se centra la atención en las asambleas.
- Está presente el compromiso adquirido por cada scout.

Realizar.

Esta fase consiste en hacer realidad el sueño que ha hecho surgir la Expedición. Es donde se plasman las actitudes adquiridas durante el proceso de la Aventura.

En las reuniones del Consejo de Expedición debe ponerse especial empeño en que cada taller pueda trabajar con todo lo necesario.

Evaluar.

Llega el día ñeque damos la Aventura por concluida.

Llega el momento de valorar el trabajo realizado; para ello tenemos la Carta de la Aventura.

Para ello realizaremos otra asamblea, "Asamblea de evaluación", esta debe ser seria y ordenada, estableciendo un sistema de opiniones y turnos de palabra en cada punto.

Posibles apartados para la evaluación:

- Funcionamientos de los talleres y comités.
- Actividades propias de las patrullas.
- Actitudes personales: positivas y negativas.
- Aprendizajes que se han realizado.
- Relaciones externas que se han establecido.
- Especialidades adquiridas.
- Aspectos a mejorar.
- Aspectos a cambiar.
- Resultado global.
- Etc...

Finalmente se sintetiza en un documento donde se expresan los deseos de cambio y de nuevos avances.

Celebrar.

La Aventura acaba en fiesta. Esta fiesta puede englobar el final o resultado de la evaluación en forma de propuesta colectiva de progreso de la Tropa.

Esta propuesta puede ser un compromiso explicitado en una Celebración de la Palabra.

Seguidamente la fiesta continúa con un entronque directo con el tema vivido. Según el tipo de Aventura, la fiesta será la culminación de ella misma y la revisión y la evaluación será posterior.

El orden no afecta mientras todo tenga su verdadero sentido. Tres aspectos debemos tener presentes para que la fiesta sea eficaz:

- Propósitos de progreso derivados de la evaluación.
- Celebración de la palabra dando sentido cristiano al lo realizado.
- Celebración participada y divertida que deja un buen recuerdo.

P R O G R E S O

En la etapa scouts es necesario ofrecer a los chicos/as una propuesta de progreso a su alcance, que sea creíble y realizable.

El educador debe esforzarse en "vender el producto" de manera que, sin apartarse del entorno que nos indica la LEY SCOUT, resulte animado, divertido y provechoso para los chicos y chicas.

Nuestro estilo de progreso es "personal", deberemos por tanto interesarnos por el progreso de cada uno de los chicos/as, y para poder analizarlo, será imprescindible que nos marquemos tanto las áreas en las que potenciaremos este progreso, como el nivel que el chico/a debe alcanzar en cada área.

Para conseguir todo esto nosotros ofrecemos a los Scouts **la propuesta** de los **RETOS**.

"No hay escultismo sin una propuesta y sin una adhesión personal"

En base a lo citado, los Retos ofrece a los chavales/as un desarrollo global, por medio de los cinco fines del Escultismo.

1. **HABILIDAD MANUAL** RETO DE LA AVENTURA.
2. **FORMACIÓN DEL CARÁCTER** RETO DEL HOMBRE.
3. **SALUD Y DESARROLLO CORPORAL** RETO DE LA LUCHA.
4. **SERVICIO A LOS DEMÁS** RETO DEL PUEBLO.
5. **SENTIDO DE DIOS**..... RETO DE LA ALIANZA.

Los Retos deben plantearse a los chicos/as desde el inicio en su etapa en la rama Scouts, éstos deben saber y comprender lo que los scouts le proponen; es reconocer su voluntad, su capacidad de escoger. Es tomarlos en serio y, al mismo tiempo, acompañarles para darles todas las oportunidades y puedan desarrollarse mejor en la Tropa.

Una vez que los Retos son propuestos a los chavales/as, éstos ya saben el camino a recorrer en su etapa, y serán ellos mismos los que vayan escogiendo la forma de recorrer ese camino a través del papel que desempeñen en la Aventura. A cada Reto le haremos corresponder varios papeles o roles determinados.

Cada papel (Rol), acentúa una de las pistas de desarrollo del Escultismo, expresado por medio de un Reto; pero sólo se alcanza su significación total desde la perspectiva del conjunto de los Retos y del progreso de la Tropa.

Para la mejor asimilación y desarrollo de las facetas que engloban cada rol, será necesario que el scout dedique una Aventura a cada uno de ellos.

Los roles que proponemos en cada Reto son los siguientes:

RETOS

ROLES.

1. **RETO DEL HOMBRE** PROMESA.
2. **RETO DE LA LUCAH** ENTRENADOR / SOCORRISTA.
3. **RETO DEL PUEBLO** TESORERO/ANIMADOR / PERIODISTA / GUIA
4. **RETO DE LA AVENTURA**.... ARTESANO/ TRAMPERO/ EXPLORADOR.
5. **RETO DE LA ALIANZA**..... TESTIGO.

RETO DEL HOMBRE.

Este Reto corresponde al primer fin del Escultismo, “formación del carácter”.

Ningún papel responde a este Reto o más bien todos los papeles responden a él, por que conforme el scout va realizando los roles se acentúa más el fin de este primer reto.

A través de él vamos a desarrollar el espíritu crítico de los chicos, la capacidad de juzgar, de elegir, la actitud de comprometerse y cumplir su compromiso, su “promesa”; ocupar un lugar en la unidad, desempeñar un papel en su patrulla, participar en todas las actividades, en definitiva, “es una aceptación de los Retos y de integrarse plenamente en la Tropa”.

La adhesión al Movimiento implica para los chavales/as aceptar los Retos, es decir expresar ante la unidad entera que están de acuerdo para intentar vivir el proyecto scout. La promesa es un acto voluntario y personal donde el scout/guía manifiesta su conformidad con la Ley scout y los Retos.

Durante el primer trimestre de su vida en la unidad el chico/a, descubre lo que el Escultismo le ofrece, de manera que será a partir de este periodo cuando el scout decide sobre su aceptación de todo lo que concierne la vida en la Tropa y su integración en el Escultismo.

Este es el texto que los scouts utilizaran al realizar la promesa de los Retos:

**“Con la ayuda de Dios y de toda la unidad,
estoy dispuesto a aceptar los retos y
vivir según la Ley de todos los scouts del mundo”.**

A partir de este momento los roles se convierten en los soportes concretos de la progresión en la Tropa.

RETO DE LA AVENTURA.

Este Reto desarrolla el ámbito de la creatividad, por medio de el aprenderá a construir, a crear, cuidar, inventar, descubrir cosas nuevas y para conseguirlo se podrá valer de los siguientes roles o papeles:

(Cuando definimos un rol, lo hacemos marcando los puntos esenciales que los Scouts deben conseguir, estos son una referencia para que el educador pueda realizar su trabajo, y dependerá de la imaginación e ingenio del mismo la aplicación de estos roles a los talleres que se desarrollen en cada Aventura).

EXPLORADOR:

- Desarrollar la observación y deducción.
- Desplazarse por la ciudad.
- Conocer los paisajes de su alrededor.
- Conocer lugares históricos que se puedan visitar.
- Participar en talleres técnicosl.
- Saber guiar su patrulla.
- Conocer las técnicas básicas de acampada.
- Orientarse en un mapa.
- Saber utilizar la brújula.
- Saber seguir una pista.
- Etc...

TRAMPERO:

- Conocer la especies de pájaros, plantas, animales y frutos de la zona.
- Responsabilizarse del material de acampada de su patrulla.
- Conocer las diferentes clases de fuegos y encenderlos.
- Saber equiparse según la estación del año y para cada tipo de salida.
- Saber cortar correctamente troncos.
- Conocer los utensilios de cocina y recetas de cocina trampera.
- Saber montar una tienda y plegarla.
- Saber vivir bajo la lluvia.
- Etc....

ARTESANO

- Saber manejar el hacha y cuidarla.
- Saber como unir trozos de madera y también de metales.
- Tener conocimientos de electricidad.
- Saber cuidar y arreglar bicicletas, patinetes, etc...
- Conocer y realizar la construcciones básicas de su patrulla en el campamento.
- Saber hacer yeso, cemento, etc...
- Conocer los utensilios principales para pintar.
- Saber hacer pan, construir un horno.
- Decorar el rincón de su patrulla.
- Etc...

RETO DEL PUEBLO.

Con este Reto los chavales/as desarrollaran su sentido de servicio, a ser compañero/a, a saber decidir con los demás miembros de su patrulla y tropa, pasa por ser una educación cívica, a ser ciudadano y progresar todos juntos.

Esto lo conseguiremos a través de los siguientes roles:

GUIA

- Saber preparar una reunión.
- Conocer los roles de cada componente de su patrulla.
- Ayudar a otros chicos/as a conseguir sus roles.
- Saber representar a su patrulla.
- Saber exponer su punto de vista.
- Saber regular los conflictos entre los componentes de la patrulla y taller.
- Participar como piloto en talleres de la Aventura.
- Saber aceptar y responder a las decisiones tomadas.
- Saber escuchar a los demás.
- Etc...

PERIODISTA

- Saber hacer reportajes.
- Conocer las unidades de su grupo.
- Conocer la historia de su tropa.
- Llevar el diario de la patrulla.
- Participar en la elaboración del mural de la aventura y la ambientación de la misma.
- Preparar la evaluación y revisión de las actividades.
- Saber realizar fotografías.
- Saber confeccionar los carteles de patrulla y talleres.
- Etc...

ANIMADOR

- Conocer historias, chistes, parodias.
- Saber animar una velada de patrulla y unidad.
- Saber tocar algún instrumento.
- Participar en la organización en la fiesta de la Aventura u otras actividades de la tropa.
- Conocer gran variedad de juegos para su patrulla y tropa.
- Etc...

TESORERO

- Llevar el libro de cuentas de su patrulla.
- Organizar y controlar el presupuesto de su patrulla.
- Participar en la realización de los presupuestos de la Aventura.
- Supervisar las compras de materiales para la patrulla y talleres.
- Llevar el inventario de material de la patrulla.
- Organizar extra-jobs para la realización de Aventuras.

RETO DE LA LUCHA

Con este reto trataremos que el scout sea como dice uno de los puntos de Ley Scout "limpio y sano en sus palabras y en sus actos. A través de este Reto el chaval deberá descubrir la sexualidad, luchar consigo mismo y tener como herramienta para vivir y perfeccionar su cuerpo el entrenamiento físico. Para ello le proponemos estos dos roles:

ENTRENADOR

- Ser responsable de su salud, de controlar sus impulsos.
- Tener conocimientos de las normas de higiene de su casa y del campamento, acampadas, etc...
- Saber nadar.
- Conocer la evolución de su cuerpo.
- Conocer los primeros auxilios en ahogados, insolaciones, fatiga, ampollas.
- Saber organizar las marchas.
- Conocer las reglas de los principales juegos deportivos.
- Conocer menús para días de esfuerzos y marchas.
- Conocer las marcas de los miembros de su patrulla.
- Saber equiparse correctamente para la práctica de diversos deportes, marchas y aconsejar a los miembros de su patrulla.
- Etc...

SOCORRISTA

- Conocer los elementos que componen un botiquín y su utilidad.
- Saber curar pequeñas heridas, realizar vendajes, curar ampollas, picaduras, quemaduras, etc...
- Saber construir una camilla y como transportar a los heridos.
- Conocer las normas de seguridad e higiene en el campamento. Acampadas y salidas.
- Organizar el botiquín de su patrulla.
- Conocer como prevenir algunas enfermedades más comunes.
- Etc...

RETO DE LA ALIANZA.

A través de este reto el scout debe descubrir un sentido a la vida y descubrir el Evangelio. Hay que hacer ver a los chavales/as que todo lo que descubren a través de los retos es obra de dios. Hay que ayudar a que los scouts vayan adquiriendo una fe más adulta: una formación cristiana en un momento en el que el chaval va rompiendo moldes. Mostremos a Jesucristo a través del evangelio. Para ello le proponemos el siguiente rol:

TESTIGO

- Dar testimonio.
- Desarrollar una buena acción.
- Conocer la historia de algún Apóstol.
- Participar y organizar las celebraciones de la Aventura y de acampadas y campamento.
- Conocer el desarrollo de la celebración Eucarística.
- Prepara las plegarias de su patrulla.
- Conocer los tiempos litúrgicos.
- Etc...

Los papeles (roles), ya están mostrados, lo difícil ahora es identificarlos con las actividades y programas de la Aventura, a través de ella los scouts irán eligiendo y desempeñando cada uno de ellos.

Es necesario que el scout en todo momento conozca la lista de roles que les proponemos y que los vaya eligiendo según sus centros de interés, y desarrollando conforme a su capacidad.

El equipo de educadores le ayudará a encontrar el papel adecuado en cada momento y de ésta forma progresar en las cinco áreas del Escultismo.

El sistema de progresión scout que proponemos, apunta al desarrollo global del muchacho a través de la adquisición de las competencias que corresponden con: relación con el mundo, relación consigo mismo, relación con su cuerpo, relación con los demás y relación con Dios. Este sistema no puede funcionar por sí mismo sin la intervención de un equipo de educadores estos deben elaborar el proyecto educativo que concierna a cada scout; ¿cuál es su situación personal? ¿qué actitudes y competencias habrá que desarrollar prioritariamente cada uno? ¿a través de qué papel?

La libre adhesión del chico/a es la segunda condición necesaria para que funcione el sistema de progreso. Esta se expresa por medio de la Promesa.

La lista de competencias de cada rol no está cerrada, el educador deberá identificar en cada momento, las labores o tareas a realizar en cada uno de los retos propuestos.

Lo que si está claro es que con estos retos se cubren practicamente todas las áreas de progreso.

EVALUACIÓN DEL PROGRESO.

No nos cansaremos de explicar que el método que proponemos es un seguimiento personal del scout.

Será misión del educador ir ayudando al scout a comprometerse en la vida y a ir descubriendo lo que el Escultismo le ofrece.

El equipo de educadores deberá prestar a cada scout una atención particular en lo que se refiere a seguir su progreso. Los consejos de tropa, las puntualizaciones en patrulla, permitirán una evaluación del papel que desempeña cada uno en el conjunto y en la vida de patrulla. No se trata de juzgar sino de valorar juntos lo que cada uno ha hecho.

No compararemos nunca el aprendizaje de un scout con otro, cada uno tiene unas posibilidades y nosotros debemos saber el límite de cada uno de los chavales de nuestra tropa.

El mural de la Aventura también nos servirá de evaluación, ya que en él, cada uno anota lo que ha ido descubriendo, realizando y aprendiendo.

LOS SIGNOS DEL PROGRESO.

Varios son los signos que se pueden utilizar como distintivos del progreso en la Tropa Scouts, pero nosotros solo vamos a destacar uno:

La insignia Scout sobre fondo pentagonal.

Los distintivos nos servirán como puntos de referencia indispensables en la vida scout del chico/a, estos signos son pasos que le estimulan a seguir adelante y va a reunir descubrimientos. Los distintivos no son elementos de competición, esto lo debemos dejar bien claro a los scouts.

El pentágono será el elemento que nos servirá para visualizar el progreso del scout en el uniforme. Pero a parte del pentágono tendremos las insignias de competencias de cada rol que podremos aplicar en paneles de progresión en los locales donde se reúne la Tropa o también utilizar en las fichas de seguimiento personal del scout.

Este tema de los signos de progreso y su visualización se nos queda muy en el aire. Será uno de los temas a tener presente a la hora de debatir en próximas jornadas de educadores la metodología Scout.