

CURSO DE MONITOR DE TIEMPO LIBRE

**MEMORIA
DE PRÁCTICAS**

**Prácticas de María Lasala
Escuela de Tiempo Libre Lurberri Curso 2009/10**

ÍNDICE

Introducción

Análisis de la Realidad

Iturrama

Grupo Scout Jairoi

Situación actual del grupo

Situación de la rama

Objetivos del trimestre

Metodología de Ranger

Trabajo Realizado

Información previa

Calendarización de las actividades del trimestre

Explicación de las actividades del trimestre

Organización del Campamento

Calendarización de las actividades del campamento

Explicación de las actividades del campamento

Recursos

Recursos económicos

Recursos físicos

Recursos materiales

Recursos humanos

Evaluación

Evaluación de María Lasala

Anexos

INTRODUCCIÓN

Este documento es la memoria de la parte práctica del cursillo de monitor de tiempo libre realizado por:

María Lasala Lorés:

- Estudios: Bachiller de Ciencias y Tecnología

La parte teórica del curso tuvo lugar en la Escuela de Tiempo Libre Lurberri, con sede en el Colegio de Escolapios, desde el día 7 de Octubre de 2009 hasta el día 28 de Abril de 2010.

Las prácticas han sido realizadas en el Grupo Scout Jairoi de Iturrama. En este grupo para ser monitor es necesario cumplir unos mínimos. (Anexo 1)

La parte práctica esta completamente redactada y evaluada en esta memoria, y ha sido realizada durante todo el segundo trimestre del curso 2009-10. Lo cual abarca:

- Actividades semanales: programación, desarrollo, y organización de las actividades desde Enero hasta Abril, en las salas de la Parroquia Corazón de Jesús, y alrededores.
- Reuniones con el resto de monitores, para evaluar la situación del grupo una vez a la semana, en el llamado KRAAL de monitores.
- Campamento de Semana Santa, de 4 días de duración, que se realizó en Lardero (La Rioja), en la casa de los Maristas.

ANÁLISIS DE LA REALIDAD

ITURRAMA

Geografía de Iturrama:

El Barrio de Iturrama es un barrio de Pamplona, en la Comunidad Foral de Navarra. Se sitúa justo al sur de la Ciudadela de Pamplona, cerca del centro, con la Universidad de Navarra al sur. Al este, linda con los términos de Abejeras-Erletokieta y Atari Andía, y al oeste, con los de Irunlarrea y San Juan.



Su construcción, comenzó entre los años 1960 y 70, y junto a San Juan, es parte del llamado III Ensanche de Pamplona.

Es el barrio de Pamplona que más población tiene con 25.278 en el 2005,² y edificios más altos de Pamplona, con edificios de hasta 15 plantas.

El nombre de Iturrama, proviene del manantial o fuente ferruginosa que existía al final de la actual calle Fuente del Hierro. En el *euskera* o vascuence que se hablaba en esta zona, Iturrama equivale a manantial.

Anteriormente a los años 60 del pasado siglo, existía en el espacio ocupado hoy por el barrio, un conjunto de edificios de viviendas unifamiliares, generalmente de planta baja

más una altura, aisladas y de tipología semiurbana, que comprendían dos núcleos, llamados respectivamente *Iturrama Viejo* e *Iturrama Nuevo*, situados aproximadamente al Este de la actual calle Fuente del Hierro y al Oeste y Noroeste de dicha calle. Las últimas casas de este solar fueron derribadas el 14 de Enero del 2009 para dar paso a pisos de lujo.³

Este conjunto, se encontraba separado de la ciudad por la Ciudadela, y por las vías del antiguo tren que llevaba a San Sebastián

El barrio, tardó en desarrollarse hasta la segunda mitad del siglo XX, por las restricciones impuestas por las autoridades militares, a la edificación en el exterior de la ciudad, sobre todo en lugares próximos al recinto amurallado o a zonas de interés militar. Desaparecidas estas restricciones, se fueron realizando los sucesivos Ensanches.

GRUPO SCOUT JAIROI

Historia del grupo:

Ejerzo como monitora en el grupo scout Jairoi de Pamplona desde principios del año 2010. Anteriormente he pertenecido al grupo desde que tengo 8 años.

El grupo tiene su sede en la Parroquia Corazón de Jesús, ubicada en el barrio de Iturrama. Jairoi nace en esta Parroquia el 11 de Abril de 1987 (en 2012 celebraremos el 25 aniversario con bonitas actividades y charlas sobre la trayectoria del grupo así como diferentes concursos abiertos a todos los que son , han sido o quieren ser parte del grupo)

Actualmente el grupo mueve aproximadamente en torno a 65 chavales, procedentes en su mayoría del barrio, bien por medio de la catequesis o de los colegios cercanos principalmente

Durante la mayoría del curso 09/10 el grupo ha contado con tres de las cuatro ramas en las que se forja el escultismo, ya que la rama Rutas termino su andadura en el campamento de Navidad de 2009. El kraal (así le llamamos al conjunto de monitores que dirige el grupo) ha estado formado por 19 monitores y su consiliario, José Javier Anaut (mas tarde se verá el organigrama del grupo).

El entorno socio-cultural y económico en el que el grupo se desarrolla se puede considerar como medio-alto en ambos aspectos y salvo casos aislados (llevamos también a varios chavales de la asociación **Nuevo Futuro**) no nos hemos encontrado con demasiados problemas al respecto.

Se puede decir que el barrio está configurado, que la población no va a más, ya que este ha alcanzado una estabilidad, viéndose disminuir cada año a la población infantil. Por norma general las familias que componen el grupo están bien definidas y son por lo general estables y con buena situación económica, suelen trabajar tanto el padre como la madre.

Los chavales se han encontrado con “demasiadas facilidades”, así que el grupo intenta hacerles reflexionar y apretar “donde duele”. Si a esto les sumamos que las expectativas de los padres hacia sus hijos son bastante altas, el tiempo de los chavales está como consecuencia bastante ocupado con gran número de actividades extraescolares y una oferta de actividades muy alta. Esto es un punto muy importante porque tienes que realizar actividades que motiven a los chavales día a día para ir enganchándolos. Hoy por hoy aunque es duro reconocerlo tiene más tirón la PlayStation que una salida al monte.

Tenemos la suerte de que la parroquia tiene un gran movimiento y oferta actividades muy diversas para todas las edades y nos sentimos muy apoyados por ella. Al cabo del año se realizan actividades conjuntas entre grupos de catequesis y el grupo así como los monitores participan en actividades junto a catequistas.

En el Grupo Scout Jairoi los chavales comienzan su andadura scout con 8-9 años, después de realizar la primera comunión, esto no quita para que puntualmente realicemos actividades dirigidas a chavales de la parroquia con edades inferiores. Los chavales que se inician en el grupo terminan su vida como “jairois” ya no como chavales sino como jóvenes críticos y útiles a la sociedad a la edad de 18- 19 años, dándoles salida al mundo del voluntariado o abriéndoles nuestras puertas al grupo.

Todos los años se realiza una ‘caza de chavales’ en las inmediaciones de la parroquia en la cual los monitores proponemos juegos y actividades diversas para atraer a nuevos niños al grupo.

El último año, el campamento de verano, lo realizamos con el grupo scout Antares de Castellón (Valencia), ya que el curso pasado una de sus monitoras estuvo en nuestro grupo, porque estudiaba en Pamplona. Este verano, vamos a realizarlo con ellos de nuevo en una campa en Soria.

Proyecto educativo Scout:

El G. S. JAIRÓI está integrado dentro del MSC (Movimiento Scout Católico), y por ello comparte el proyecto educativo que este promueve. El MSC es un movimiento educativo para niños y jóvenes, partidista, abierto a todos sin distinción de origen, raza o creencia. Tiene por afinidad contribuir al desarrollo de los jóvenes ayudándoles a realizar plenamente sus posibilidades físicas, intelectuales, sociales y espirituales, como personas, como ciudadanos responsables y como miembros de las comunidades locales, nacionales e internacionales.

El Movimiento Scout se asienta en los principios siguientes:

- Fe: Analizar la dimensión religiosa de la persona
- País: La ínter actuación de cada individuo con el medio y la preocupación

por el entorno

- Estilo: El estilo de vida propio que distingue a un scout

Una adhesión libre y voluntaria a la Ley Scout, y mediante un compromiso personal y grupal. El método scout es un sistema de autoeducación progresiva basado en:

- Una educación por la acción
- Una vida en pequeños grupos
- Programas progresivos y atrayentes
- Compromiso y ley
- Marco simbólico

Así, como grupo scout que somos optamos por un tipo de educación establecida y un marco simbólico determinado, que es el escultismo, y más específicamente a través de las dinámicas propias de cada rama.

Por eso optamos por:

- Una educación que exalte las dimensiones humanas, basada en el respeto y la tolerancia y que busque la equidad social a través del desarrollo de las posibilidades de cada muchacho en un ámbito individual y colectivo.

- Una formación activa y progresiva que fomente el avance intelectual, moral y social del chaval, a través de una acción continuada y acorde con la realidad social del entorno.

- Impulsar al chaval a que se relacione con sus compañeros y aprenda con estos valores tan importantes como el compañerismo o la solidaridad.

- Fomentar que el niño adquiera una capacidad crítica, de abstracción e intuitiva del medio que le rodea y a su vez pueda ser partícipe de ella.

- Una iniciativa creyente, basada en los valores cristianos, llevando al chaval hacia una dimensión trascendente de la fe. Todo esto enmarcado dentro de la comunidad de la Iglesia y a través de la figura de Jesús amigo cercano.

- Un fomento por el respeto a la naturaleza y apreciación de los bienes que nos aporta.

- Un estilo puramente scout, especialmente basado en los elementos del método el cual tiene como pilar principal una educación no formal dentro de un marco simbólico concreto (la máquina del tiempo), basada en el juego y las dinámicas en grupo.

Proyecto educativo del grupo:

Los objetivos generales del grupo podrían resumirse en el proyecto educativo. Pero más para el caso particular del G.S. 1ª Jairoi con el contexto geográfico y sociocultural en el que se enmarca, los objetivos específicos son:

- Educar a los chavales en un contexto scout.
- Mostrar la metodología propia de cada etapa y con ello transmitir una serie de valores.
- Desarrollar las una dimensión espiritual acorde con la vida de Jesús.
- Ser una entidad dinamizadora de la vida de Iturrama, a través de la organización y cooperación en actividades del barrio.

Organización de monitores:

La programación general del grupo durante todo el año se realiza mediante reuniones de todos los monitores y todos los cargos del grupo (llamadas Kraales), dirigidas por el coordinador del grupo. A través de estas reuniones se fijan los objetivos generales del año, se programan actividades conjuntas de todo el grupo, se revisa el funcionamiento de dichas actividades y se toman las decisiones más trascendentes para el funcionamiento del grupo.

Dichos Kraales se realizan en los locales de la parroquia y tienen una frecuencia de uno por semana.

Por otro lado, también con una frecuencia mínima de una vez por semana, los monitores de cada una de las ramas se reúnen para programar las actividades, reuniones, objetivos... específicos de cada rama.

Valorando el modo de fijar objetivos y de programar, creemos que es una forma muy adecuada, ya que todos los monitores aportan ideas, valoran las actividades y dan su opinión en todo lo referente al funcionamiento del grupo, y esto hace que las actividades se enfoquen desde un punto de vista dinámico y creativo.

Organización de chavales:

El grupo scout está dividido en diferentes ramas atendiendo a la edad de los chavales, con metodologías y marcos simbólicos bien diferenciados:

Estas ramas son las siguientes:

- Lobatos: Son los más pequeños del grupo. Su edad está entre los 8 y 10 años. Por esto el marco simbólico que se utiliza es el “libro de la selva”
- Pre-Ranger: En esta rama la edad oscila entre los once y doce años, por lo que es la rama que sigue a lobatos. En este caso la el marco simbólico que se utiliza es la máquina del tiempo.
- Rangers: Es la rama fundamental en la etapa scout, en ella empiezan a tomar conciencia como personas. La rama está formada por chavales cuya edad está comprendida entre los trece y catorce años. Se comienza a introducir las nociones más notables de la metodología propia scout, a través de las Leyes scout y la Promesa. La metodología utilizada es la Aventura. Todo esto será explicado más adelante en un

apartado específico de Ranger ya que es la rama con la que se ha trabajado en esta memoria.

- **Pioneros:** En esta etapa la edad va de 14 a 16 años. En ella se refuerza todas las nociones básicas scout y se asimilan completamente. La metodología que rige dicha etapa es la de la Empresa.

- **Rutas:** al comienzo de la etapa ruta se da “El Desierto”, un periodo en el que los chavales salen del grupo para plantearse su presencia en el mismo. Para que analicen si están por rutina o porque quieren vivir como Scouts. Una vez pasado este periodo vuelven al grupo para hacer una descubierta que consiste en analizar su entorno cercano para encontrar ámbitos en los que puedan trabajar y ayudar.

- **Monitores:** Los monitores somos en su mayoría jóvenes que han pertenecido al grupo scout y conocemos sobremanera la metodología propia de estas ramas.

Actualmente el kraal de monitores está formado por gente que desde niños han pertenecido a este grupo, y por monitores que no pertenecieron como niños a ningún grupo, pero que poco a poco han ido formándose en los valores scout.

Por último está el consiliario. Es un sacerdote de la parroquia encargado de garantizar y fomentar la educación de los chavales, principalmente en el cristianismo.

Organización de las actividades.

Las actividades en su mayoría están programadas para cada rama aunque algunas suelen ser conjuntas para así aumentar el sentimiento de grupo aparte del de rama. Las actividades que realizamos son:

- **Reuniones semanales:** cada semana nos juntamos en los locales de la parroquia. Normalmente son los sábados de 16:30-18:30.

- **Excursiones:** se realizan con una frecuencia mínima de una al trimestre. Las excursiones pueden ser de rama, de grupo (Javierada, a la nieve...) o de la asociación (como el San Jorge/Gorka Deuna que es la celebración del patrón de los Scout, conjunta con otros grupos...).

- **Campamentos:** se realizan cuatro al año: Inicio, Navidad, Semana Santa y verano. Los tres primeros tienen una duración de 4 días y el último de 10 para Lobatos y 15 para el resto.

Las excursiones, campamentos son actividades mas importantes y por esto son avisadas por carta con varios días de antelación.
(Anexo 2)

SITUACION ACTUAL DEL GRUPO

Ahora mismo estamos 19 monitores en activo para 3 ramas, ya que este año el grupo no tiene Rutas, ya que en Enero entraron como monitores. Los nombres de los monitores y sus ramas son:

- LOBATOS: Maialen
 Ignacio
 Santiago
 Paula
 Eunate
 María
 Irene
 Leyre
 M^a Mercedes

- RANGER: Javier
 Rubén
 Alejandro
 Ana
 María
 María

- PIONEROS: Borja
 Lorea
 Javier
 Jesús (diácono)

En cada rama hay un coordinador, y a su vez todos estamos coordinados por el coordinador del grupo. Por lo que el organigrama del grupo queda de la siguiente manera:

COORDINADOR DEL GRUPO

Borja

COORDINADOR LOBATOS:

Maialen

COORDINADOR RANGER:

Javier

COORDINADOR PIONEROS

Borja

Ignacio
Santiago
Paula
Eunate
María
Irene
Leyre
M^a Mercedes

Rubén
Alejandro
Ana
María
María

Lorea
Javier
Jesús (diácono)

Los cargos de cada uno son:

- **Coordinador** : Borja
- **Secretaria**: Maialen y Eunate
- **Tesorería**: Borja y Paula
- **Formación** : Lorea
- **Fe** : Jesús y Alejandro
- **País**: Javier e Irene
- **Material**: Ignacio y Ana
- **Sanidad**: Irene, Eunate y Ana
- **Publicidad**: Rubén y María

Kraal de Ranger:

El kraal de Ranger lo formamos 6 monitores: Javier, Rubén, Alejandro, Ana, María y yo.

- Javier:

Edad: 27 años

Natural de: Pamplona

Procedencia: De fuera del Grupo

Experiencia en el grupo scout: 7 años

Años en el grupo como monitor scout: 7 años

Títulos: Monitor de tiempo libre, Director de Tiempo libre, Manipulador de alimentos, Cuenta cuentos, Montañismo básico.

- Rubén:

Edad: 23 años

Natural de: Pamplona

Procedencia: Del propio grupo

Experiencia en el grupo scout: 15 años

Años en el grupo como monitor scout: 6 años

Títulos:

- Alejandro:

Edad: 20 años

Natural de: Pamplona

Procedencia: Grupo scout Jairoi

Experiencia en el grupo scout: 10 años

Años en el grupo como monitor scout: 1 año

Títulos: Manipulador de alimentos, título de monitor de tiempo libre.

- Ana:

Edad: 20 años

Natural de: Pamplona

Procedencia: Grupo scout Jairoi

Experiencia en el grupo scout: 12 años

Años en el grupo como monitor scout: 1 año

Títulos: Técnica En Farmacia. Y monitor de tiempo libre.

- María:

Edad: 19 años

Natural de: Pamplona

Procedencia: Grupo Scout Jairoi

Experiencia en el grupo scout: 11 años

Años en el grupo como monitor scout: 6 meses

Títulos: -

- María:

Edad: 18 años

Natural de: Jaca

Procedencia: Grupo Scout Jairoi

Experiencia en el grupo scout: 11 años

Años en el grupo como monitor scout: 6 meses

Títulos: Manipulados de alimentos.

Al igual que los chavales, todos los monitores rellenamos una ficha en la cual están nuestros datos personales, formación...

(Anexo 3 y 4)

Junta de Padres:

Hace años y para un mejor funcionamiento del grupo se instauró la junta de padres. Esta junta toma decisiones de tipo económico junto al kraal de monitores y da apoyo logístico al grupo así como de vez en cuando propone actividades que pueden resultar interesantes para los chavales.

Los primeros años que estuvo funcionando fue de mucha utilidad y acercó a los padres y a los monitores.

Presidente: Carlos

Secretario: Gabriel

Así como los cargos y los puestos varían cada dos años en el Kraal de monitores también la junta de padres va rotando.

SITUACION ACTUAL DE LA RAMA

Esta rama esta compuesta por 19 chavales de edades comprendidas entre los 10 y 15 en este momento. La mayoría de ellos hicieron la etapa de Lobatos.

La rama de Ranger es una rama complicada de llevar ya que como en muchas ocasiones solo se hacen reuniones de tipo teórico hay que ir motivando a los chavales constantemente para que no pierdan la ilusión y estén centrados en el tema del día.

En este grupo encontramos dos subgrupos, chicos y chicas, que se llevan bien y la relación y colaboración es buena a la hora de trabajar pero que en los tiempos libres que se les dan cada uno va por su lado. Se ve una diferencia de madurez entre chicos y chicas.

Ante cualquier situación difícil que se les plantea aunque tengan sus diferencias suelen llegar a un consenso y hacen piña para lograr un objetivo común. Eso es algo que se trabajo con ellos desde lobatos y se nota. Discuten bastante pero de una forma muy transigente, por decirlo de alguna manera.

Las diferencias más notables entre chicos y chicas son de cuestiones físicas, ellas se preocupan mas por su aspecto y sus formas, ellos son más desastre para este tipo de cosas.

Aun así ya digo que reina un buen ambiente de compañerismo. Veremos como funcionan el curso 10/11 con la entrada a las distintas patrullas de “nuevos Ranger”.

OBJETIVOS DEL TRIMESTRE

- Realizar las promesas de los aspirantes.
- Aprender e interiorizar las leyes
- Comprender el sacrificio de la pascua.
- Crear momentos de distensión.
- Adquirir una conciencia crítica sobre la sostenibilidad medioambiental y las energías.

METODOLOGÍA DE RANGER

En este apartado voy a explicar dos conceptos básicos sobre la metodología que se emplea en la rama de Ranger para así facilitar la comprensión de las actividades que se han realizado durante las prácticas.

La gran Aventura

- ¿Qué es la aventura?

La aventura es la actividad que, en forma de juego y vivida comunitariamente, hace realidad las aspiraciones y proyectos que los y las Rangers se proponen, desde sus centros de interés. Es una estructura de autogestión, apropiada para cubrir las necesidades y objetivos de esta rama. Es imprescindible que todos los integrantes de la rama estén interesados en la Aventura, ya que, de otro modo, puede fracasar. Por ello, la Aventura tiene que responder a los centros de interés.

- ¿Por qué hacemos la aventura?

La aventura responde a la necesidad que tienen los chavales de esta edad de descubrir sus posibilidades personales, mediante la descubierta del entorno: la aventura es un elemento de progreso global, organizado y estructurado, y por ello es la base para iniciarles en la pedagogía del proyecto.

El desarrollo correcto de la Aventura permite que los y las Rangers decidan, proyecten, planifiquen, aprendan técnicas, se diviertan, conozcan lugares y entornos nuevos, desarrollen su capacidad de análisis y crítica, de reflexión y organización, de experimentación de los valores cristianos: es decir, consigue el desarrollo del Ranger y le da la herramienta para trabajar en las siguientes etapas del proceso.

- Fases de la Aventura

Aquí propongo una estructuración en 6 etapas; unas se podrían separar, otras agrupar, pero lo importante es que los pasos que se indican estén siempre presentes:

- Motivación
- Búsqueda y preparación
- Presentación y Elección
- Desarrollo de la aventura
- Evaluación
- Celebración de la aventura o Gran Boom

- Las patrullas

Las patrullas son los pequeños grupos de trabajo en los cuales cada miembro tiene una función concreta. Estos cargos son: guía, subguía, tesoreros, secretario... se pueden tener más o menos cargos dependiendo del número de integrantes de cada una.

Para la repartición de los chavales en patrullas se suele emplear un sociograma. De esta manera puedes conocer las relaciones entre ellos, quien tiene liderazgo, etc.

- Leyes y promesa:

Las leyes Scout nos muestran las pautas a seguir para vivir como se describe en el modelo de persona por el que trabajamos. Son 10 y la forma puede variar dependiendo de la zona y del grupo. En Euskalerriko Nafarroa – Scouts Católicos de Navarra Son:

- El scout cifra su honor en ser digno de confianza.
- El scout es leal.
- El scout está siempre dispuesto a servir y salvar a su prójimo.
- El scout es hermano de todos los hombres.
- El scout es cortes y educado.
- El scout ve en la naturaleza la obra de Dios y la protege.
- El scout es responsable y no hace nada a medias.
- El scout sonríe y canta ante las dificultades
- El scout es trabajador y austero y respeta el bien ajeno.
- El scout es limpio y sano, puro en pensamientos palabras y acciones.

La promesa es el acto por el cual el joven Scout se compromete a seguir las leyes escritas arriba, tanto dentro como fuera del grupo durante toda su vida.

El compromiso que se lee en la misa de sus promesas es el siguiente:

Yo prometo por mi honor y con la ayuda de Dios hacer cuanto de mí dependa por:

- Cumplir mis deberes para con Dios y mi Comunidad,
- Ayudar al prójimo en toda circunstancia y
- Cumplir fielmente la Ley Scout.

Una vez el chaval ha realizado su promesa, todos los scout con promesa de la sala le saludaran y se rezara la Oración Scout.

- Libro de Progresión de Ranger:

Este libro ayuda a los chavales a seguir el camino marcado por Baden Powell, y muestra una serie de pruebas que irán pasando y de esta manera superándose.

En el encontramos las Leyes, Principios, Virtudes, Lema, Oración, Promesa... (Anexo 5).

- Vela de Armas:

Es un ritual que tiene lugar la noche antes de que cada chaval realice la promesa. La Corte de Honor, se junta para dar la bienvenida a los aspirantes a pertenecer a la misma. En ella se leen varias lecturas que representa de manera breve la vida scout. Se recuerdan las Leyes, y cada chaval lee su promesa, dice cual va a ser su padrino, su personaje a seguir y la ley con la que el o ella se identifica.

Los componentes de la corte de honor (casi siempre sólo esta los monitores de la rama aunque haya otro scout con promesa) cuentan como fue su promesa como se sintieron y les dan la bienvenida a los aspirantes.

Entre los textos que se leen esta la ultima carta que nos escribió Baden Powell a los scout. (Anexo 6).

TRABAJO REALIZADO

Los objetivos se cumplieron durante todo el segundo trimestre, incluido el campamento. Este periodo ha estado dividido en dos grandes bloques:

- Actividades semanales (Sábados)
- Campamento de Semana Santa

Se realizaron 13 actividades semanales. Una de ellas, la Javierada, duró todo el día. El campamento fueron 4 días (3 noches). Este trimestre comienza con el final de la aventura del primero. Como hemos explicado anteriormente, la aventura es el marco simbólico de Ranger. Ellos eligen una actividad que desean realizar y la programan.

La aventura que eligieron es una película-documental sobre la rama. Durante el primer trimestre han grabado el material bruto y ha quedado pendiente su edición.

Para una mayor claridad en las explicaciones y la cronología de las actividades hemos dividido esta sección en dos bloques (reuniones semanales y campamento). Para cada bloque hemos calendarizado las actividades con sus títulos para luego ir explicándolas en detenimiento. Cada actividad tiene sus objetivos concretos, desarrollo, material necesario y evaluación general que incluye tanto el cumplimiento del objetivo como el desarrollo del mismo.

CALENDARIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL TRIMESTRE

16 de Enero	23 de Enero		30 de Enero	20 de Febrero
<ul style="list-style-type: none"> -Oración -Repartir cuadernos azules -Nombrar guías y subguías -Grabar fin película. -Juegos <p>DENTRO EXTERIOR Marcianitos Kissing catch Números Setas</p>	Salida a la Nieve		<ul style="list-style-type: none"> - Oración - Presentación de la película. - Pase Photocall - Lunch 	<ul style="list-style-type: none"> - Oración conjunta con Pioneros - Actividad sobre Haití: Murales, Fotos, “charla”... - Hablar con ellos de las opiniones. - Hacer bolsas de gominolas. Para vender. - Juego exterior
21 de Febrero	6 de Marzo	7 de Marzo	13 de Marzo	20 de Marzo
<ul style="list-style-type: none"> - Misa de 11 (misa de niños) - Venta de las bolsas de chuches preparadas el sábado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Oración - Tratar la ley nº 1 con un juego de Roll Playing. - Preguntar a los chavales cuando entraron en el grupo para sus fichas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Salida a la vuelta Aranguren. (Entrenamiento de la Javierada) 	<p>Javierada por Haití, no sólo hasta Javier!!</p>	<p>Fin de semana de Formación de monitores.</p> <p><i>No hay reunión</i></p>
10 de Abril	24 de Abril		1 de Mayo	8 de Mayo
<ul style="list-style-type: none"> - Oración - Leyes 2 y 3 	<ul style="list-style-type: none"> - Oración - Revisión Campamento. - Lluvia de ideas para la aventura. 		<p>Reunión conjunta: Motivación para el SAN JORGE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Oración - Gymkhana Fotográfica.

EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL TRIMESTRE

Actividad 16 de Enero: Grabar la última escena de la película.

Objetivo:

- Finalización de la aventura del primer trimestre

Desarrollo:

- Los chavales elegirán quienes van a salir en esa escena, prepararan el decorado y grabaran.
- Repartiremos los cuadernos de progresión a los que faltan.
- Nombraremos a los guías de cada patrulla y ellos mismos elegirán a los subguías de sus patrullas.
- Jugaremos a Los Marcianitos: es un juego de interior el cual se juega sentado. Los chicos/as se colocan las manos en la cabeza, haciendo como antenas. Se les reparte un numero a cada uno y cuando un niño (marcianito) tiene que llamar a otro se dice: Marcianito numero (el numero que sea el niño) llamando a marcianito número (el numero de otro niño), a la vez que mueve los deditos de la mano el niño que llama al otro y los que están a su lado solo la mano que tienen cerca.

Material:

- Cámara de video

Evaluación:

- La sesión salio según lo esperado, aunque tardaron bastante en ponerse de acuerdo para hacer la escena que faltaba.
- Les hizo mucha ilusión recibir los nombres de los guías y como no se pudieron de acuerdo no nombraron subguías, quedaron en que cada uno pensaría quien cree que será el mejor para ese cargo.
- No se repartieron los cuadernos de progresión porque los monitores supusimos que estarían en la sala de monitores, pero resultó no ser así.

Actividad 23 de Enero: Salida a la Nieve

Objetivo:

- Crear un momento de distensión.
- Crear acercamiento entre las ramas.

Desarrollo:

- Salida a las 7:30 h de la mañana.
- Se ira en autobús, hasta el Roncal, llegando casi hasta la frontera con Francia.

- Cuando lleguemos al lugar, almorzaremos, ya que es un viaje un tanto largo.
- Luego jugaremos con la nieve (¡¡¡esperemos que haya!!!).
- Sobre las 14:00 cogeremos de nuevo el bus hasta Isaba, donde comeremos en el frontón.
- Después de comer haremos unos juegos:

· **Polis y cacos:** El grupo se tiene que dividir en dos equipos.

Es conveniente jugar en **grupos numerosos, de un mínimo de 12 personas** porque si no pierde la gracia. Unos serán los policías y los otros los ladrones, por lo tanto unos tendrán que perseguir y otros tendrán que escaparse.

Una vez repartidos en dos equipos, se tiene que delimitar **el terreno de juego**. Si es un patio, puede ser éste el espacio. Si es en un campo o es un lugar abierto, se debe fijar muy bien por dónde pueden correr. El grupo de **los policías tiene que contar hasta 100** y mientras tanto, **los ladrones tienen que esconderse**. Una vez acaben de contar **los polis irán a la búsqueda de los cacos**.

Para atrapar a un ladrón, el policía le tiene que tocar. Una vez atrapado, el poli tiene que llevarle a **la cárcel**, que será un espacio que se ha decidido al principio. Los cacos pueden **salvar** a sus compañeros cacos. ¿Cómo hacerlo? Tienen que acercarse a la cárcel, sin que les coja ningún policía, y tan sólo **dando una palmada en la mano** del caco atrapado ya queda libre.

Además, si los cacos que están en la cárcel hacen una cadena, esto permite que si se toca la mano del que está en el extremo queden todos salvados.

El juego se alarga durante el rato fijado, que pueden ser 20 minutos. Cuando se acabe el tiempo, se pita el final de la partida y **se hace recuento del número de ladrones que están en prisión**. Y luego se juega a la inversa, los ladrones pasan a ser policías. También se hará el recuento. **Ganará el equipo que haya logrado tener más cacos en la cárcel al final de la partida.**

· **Calles y avenidas:** Los jugadores se pondrán en bloque, con una distancia de brazos hacia sus lados y atrás (hileras y filas) tomados de las manos.

De esta manera quedan formadas “calles” por donde un jugador va a perseguir a otro, sin pasar por entre las líneas (sólo pueden correr por la calles).

A la voz de “cambio” dada por el profesor (o un pitido de silbato), la formación hace un cuarto de vuelta y se toman de las manos nuevamente. Se puede decir cambio cuantas veces se quiera.

Cuando el que se escapa es atrapado se cambian los corredores.

· **El silbato:** El grupo se reunirá formando una ronda, y se le explicará en qué consiste la actividad, pero a esto ya tiene que estar sorteado un alumno que deberá estar lejos del grupo para que no escuche de qué se trata el mismo. El profesor tendrá colgando un silbato en la espalda, el cual pasará por la ronda y algunos

tocarán el silbato, sin que el alumno que se fue y luego volvió a integrarse al grupo se dé cuenta. Éste deberá adivinar quién tiene el silbato.

Material:

- Ropa de Nieve o impermeable en su defecto
- Cámara de fotos
- Gonchuflos: es un donut inflable como los que utilizamos en la playa; plásticos para tirarnos por las cuevas de nieve y resbalar.
- Balón
- Silbato
- Muchas ganas de pasárselo bien.

Evaluación:

- El día salió muy bueno, no nos llovió que era lo que nos temíamos. A la mañana estuvimos tirándonos con los chavales por la nieve. Algunos monitores tuvieron el fallo de estar mucho rato juntos sin prestar mucha atención a los chavales, pero en general tanto chavales como monitores muy bien.
- Hubo algún contratiempo en el autobús ya que muchos niños se marearon y algunos legaron a vomitar.
- En la comida algunos chavales sacaron patatas y filipinos, y como no se podían traer decidimos compartirlos, y de esta manera comer todos.
- Los juegos a la tarde en Isaba fueron bastante divertidos y todos los chavales participaron.
- La vuelta a casa en autobús no tuvo ningún percance, cantamos muchas canciones y le dimos un poco el viaje al pobre conductor. (El se reía).

Actividad 30 de Enero: Presentación de la película.

Objetivo:

- Finalizar con la aventura del segundo trimestre

Desarrollo:

- Primero haremos la oración conjunta con Pioneros.
- Luego subirán por las escaleras asta el segundo piso de la parroquia y encontraran una alfombra roja y un photocall preparado para ellos.
- En el posaran y les sacaremos fotos uno por uno, con un cartel tallado en el que ponga Grupo scout Jairoi.
- Luego sacaremos una foto de grupo y pasaremos a la sala a ver la película ya montada.
- Cuando la película finalice, pasaremos a tomar un piscoabis en otra sala y hablaremos un poco de que les ha parecido su película.

Material:

- Ordenador
- Pantalla
- Proyector

- Merienda (Patatas, Pastas, Bebidas, Frutos secos....)
- Cartel para el Photocall
- Alfombra roja (mantel de color rojo de papel)
- Cámara de fotos
- Cartel tallado de Grupo Scout Jairoi.

Evaluación:

- Chavales: Les gusto mucho el pase del photocall se sacaron muchas fotos, y se rieron mucho. La película no les gustó porque no estaba terminada por que el monitor que la iba a preparar no lo hizo. En el pisolabis se comieron todo y hablaron mucho, pero dijeron que les habría gustado ver la película montada.
- Monitores: Todos estuvimos bien, el photocall estuvo hecho a tiempo, la merienda también estuvo preparada y montada, pero el encargado de montar la película con los efectos especiales y todo, no realizó su trabajo al cien por cien por lo que resultó un tanto mal la reunión, ya que lo mas importante era la película.

Actividad 20 de Febrero: Terremoto de Haití

Objetivo:

- Crear una conciencia critica sobre la sociedad en la que vivimos.

Desarrollo:

- En primer lugar haremos la oración preparada por nuestro diácono, con la compañía de los pioneros.
- Luego subiremos en la sala y los chavales encontraran una exposición con textos y fotos sobre la catástrofe acontecida en Haití.
- Leeremos los textos y los chavales darán su opinión sobre el tema.
- Luego le contaremos que para ayudar a esas personas hemos pensado en intentar sacar dinero para mandárselo de una manera muy divertida.
- Les explicaremos cual es nuestra idea, y si quieren hacerla: **“Nuestra idea es hacer bolsas de chuches y venderlas a la salida de misa de niños. Ese dinero lo mandaríamos a Haití. Lo bueno sería hacer unos murales, con frases con mensaje para que la gente ayude a estas personas que lo están pasando tan mal. Y poner el precio de cada bolsa en ellos para que la gente vea que no es mucho dinero lo que valen y se entreguen de esta manera a la buena acción.”**

Material:

- Bolsas pequeñas
- Chuches variadas
- Cartulinas de colores
- Rotuladores de colores
- Actividad sobre Haití textos informativos y fotografías impactantes sobre el terremoto.

Evaluación:

- A los chavales les gustó mucho la dinámica sobre Haití. Participaron muy activamente en ella y dieron muchas opiniones al respecto. Muchos de

- ellos decían que esto les había servido para conocer Haití, ya que antes del terremoto, muchos de ellos no sabían ni de la existencia de este País.
- Enseguida dijeron que si a la tarea de las bolsas de chuche y las hicieron todos colaborando muchísimo. Mientras unos hacían las bolsas otros pensaban Slogans sobre Haití, y otro ponían en murales los precios a los que venderían las bolsas.
 - Prepararon todo de una manera muy dinámica y todos en grupo.
 - Los monitores acabamos muy contentos con los chavales.

Actividad 21 de Febrero: Venta de Bolsas de Chuches para Haití

Objetivo:

- Recaudar dinero para ayudar a Haití.
- Crear una conciencia crítica sobre la sociedad en la que vivimos.

Desarrollo:

- Como todos los chavales fueron convocados el sábado para acudir a las 11 de la mañana a la misa de niños, 5 minutos antes de que terminara la misa, iremos a coger de la sala los murales y las bolsas de chuches.
- Nos pondremos en un lado de la puerta principal e intentaremos vender las bolsas.
- Anteriormente un monitor en lugar de salir a por las bolsas, se quedará hasta el momento de dar los avisos e informara a las familias de nuestra comunidad, del voluntariado que vamos a realizar, y agradeceremos su colaboración.

Material:

- Celo
- Las cartulinas con los precios y slogans
- Bolsas de chuches.

Evaluación:

- La actividad salió mucho mejor de lo que los monitores esperábamos.
- A la salida de misa se vendieron muchas bolsas, la gente del barrio fue muy amable.
- Al final como quedaban bolsas por vender, un grupo de Rangers cogieron las bolsas y se fueron por las proximidades de la iglesia hasta conseguir venderlas todas.
- La verdad es que se lo tomaron muy en serio y la dinámica salió perfectamente.
- Consiguieron recaudar bastante dinero, que posteriormente mandamos para Haití.
- Se nos pasó un poco el tiempo pero como ellos estaban a gusto todo perfecto. Terminamos a las 14h del mediodía.

Actividad 6 de Marzo: Trabajar la Ley 1.

Objetivos:

- Aprender e interiorizar las leyes.

Desarrollo:

- Primero haremos la oración como todos los sábados.
- Luego subiremos a la sala y trataremos la ley nº1: el Scout cifra su honor en ser digno de confianza. Para trabajarla haremos una dinámica que consiste en un Roll-playing centrado en el tema del horario de vuelta a las noches de San Fermín, Nochevieja... Para ello habrá papeles para 4 chavales: el padre, la madre, la hija mayor y la hija menor.
- La discusión se centra en que la hija menor quiere llegar a un horario mas tarde de lo que le dejan sus padres, y en ese debate gira en torno a la confianza entre padres e hijos.
- Después del roll playing, comentaremos en común que les parecían sus personajes, y lo que han dicho, y de ahí cuanto de parecido tienen en sus casos.
- Una vez terminado haremos una puesta en común en la que intentaremos trabajar las siguientes preguntas:
 - ¿Qué te parece el papel que desempeñabas?
 - ¿Has intentado ponerte en el papel de los demás?
 - ¿Has cedido en tu postura en algún momento te has estancado sin intentar llegar a un acuerdo?
 - ¿Se te ocurre alguna solución al problema?
- Al final de la reunión se les preguntará en que año entraron al grupo, para ponerlo en sus fichas de progresión. (Anexo 3)

Material:

- Papeles preparados para el Roll-Playing.
- Hoja con preguntas para la puesta en común.

Evaluación:

- La reunión ha ido bastante bien. No les ha gustado mucho el Roll-Playing. En la puesta en común hemos visto que siempre hablan los mismos, y hay chavales que no responden.
- Tampoco supieron tratar muy bien los temas, no estaban dinámicos.
- Cuando preguntamos en que año entraron al grupo los chavales enseguida se pusieron a pensar en que año, campamento... entraron al grupo.

Actividad 7 de Marzo: Entrenamiento para la Javierada.

Objetivo:

- Entrenar para estar a punto para la caminata a Javier.

Desarrollo:

- Se saldrá a las 9 de la mañana desde la Parroquia Corazón de Jesús.
- Tendrán que llevar almuerzo y comida. En esta ocasión pueden llevar algo de chocolate para que no se mareen.
- La misa tendrá lugar en Labiano.

- Los padres están invitados a la caminata y por supuesto a la misa, la cual oficiará nuestro consiliario José Javier.

Material:

- Botiquín.

Evaluación:

- Salimos muy puntuales a las 9 de la mañana.
- Pasamos el día andando, entrenando para la Javierada del sábado siguiente.
- Los chavales en general muy bien, los Lobatos superaron la andada muy bien, por lo que en la Javierada no tendrán ningún problema, ya que su tramo son menos km que los que hicieron en esta vuelta. Los Ranger estuvieron muy bien. Muy dinámicos, se pasaron el día cantando y disfrutando. Los Pioneros empezaron la caminata 5 y la terminaron 3, esto no gusto nada a los monitores, ya que los pequeños se quejaban de que los mayores se montaran en los coches de sus padres.
- La llegada fue a las 18:30 de la tarde.

Actividad 13 de Marzo: Javierada por Haití no sólo hasta Javier.

Objetivos:

- Crear una conciencia crítica sobre el suceso de Haití.
- Inculcar la Fe hacia nuestros chavales.

Desarrollo:

- Los Ranger y Pioneros saldrán de la parroquia a las 4:15 desde Noain.
- Los Lobatos saldrán desde Loiti a las 9:00 de la mañana.
- El coche de apoyo saldrá hacia las 7 de la mañana.
- El desayuno se hará en Idocin.
- A las 10:30- 11:00 de la mañana se harán los bocadillos de chistorra en el bosquecillo, y se les irán acercando a los chavales donde estén.
- Se comerá en Javier. Después de comer se harán malabares, cariocas... para recaudar dinero para Haití.
- Al final de la misa, se recogerá todo, y vuelta a casa.

Material:

- Botiquín
- Pegatinas del eslogan de Haití. (anexo 7)

Evaluación:

- La Javierada fue realizada por el grupo Scout Jairoi el sábado 13 de Marzo de 2010.
- Los Ranger (7) salieron junto a Pioneros (6) desde Noain a las 4:15 de la madrugada.
- Los Lobatos salieron desde Loiti a las 9:00 de la mañana.
- El coche de apoyo salió a las 7:15 de la mañana con 4 monitores y llevó el desayuno hasta Idocin a las 7:50 de la mañana. Luego tuvo que recoger a dos de los Ranger porque no podían más. Luego hicieron el bocadillo de

chistorra en el bosquecillo con los padres que se habían ofrecido para ayudarnos.

- Los primeros en la caminata iban muy rápido y llegaron muy pronto a Javier (13:20). En el camino tuvimos que retirar a 2 Ranger mas.
- Los monitores que no anduvieron fueron voluntarios para llevar el paraguas en la misa y acompañar al sacerdote a dar la comunión.
- Los pioneros también ayudaron y no protestaron, cosa que les honra.
- Este año la Javierada tenía un espíritu diferente al de otros años, ya que los chavales habían buscado patrocinadores que por cada km andado les daban un dinero para Haití.

Actividad 10 de Abril: Trabajar la Ley 2-3.

Objetivos:

- Aprender e interiorizar las leyes.
- Crear momentos de distensión.

Desarrollo:

- En primer lugar haremos la oración en la capilla de la parroquia con la compañía de los pioneros.
- Luego trataremos la ley 2: **El Scout es leal**. En ella trabajaremos la confianza con diferentes juegos. Por ejemplo uno de ellos podría ser por grupos, se ponen en círculo y uno de ellos en medio y tiene que dejarse manejar por los demás para no caerse al suelo.
- También trabajamos la ley 3: **El Scout sirve y ayuda al prójimo sin esperar recompensa**. La dinámica consiste en que por patrullas elijan entre tres personajes que lucharon por la paz en el mundo como son: M^a Teresa de Calcuta, Mahatma Gandhi y Martin Luther King. Una vez elegido el personaje deberán leer su biografía y entre todos describir al personaje al resto de compañeros.

Material:

- Biografías de M^a Teresa de Calcuta, Mahatma Gandhi y Martin Luther King.

Evaluación:

- La oración estuvo bien. Los chavales participaron mas de lo normal.
- 2^a ley: Estaban un poco reacios ha hacer los juegos de confianza aunque no les disgustaron del todo.
- 3^a ley: No les gustó la dinámica, sólo llegaron a la conclusión de que los tres personajes comentados lucharon por la paz cosa que ellos ya sabían.

Actividad del 24 de Marzo: Revisión Campamento.

Objetivos:

- Que los chavales se den cuenta de lo que tenían propuesto y lo que han hecho.

Desarrollo:

- Primero les diremos como nos pareció su comportamiento en el campamento.
- Luego iremos repasando actividad por actividad para que la evalúen.
- Lluvia de ideas para la aventura del tercer trimestre.

Material:

-

Evaluación:

- Como siempre a unos les gustaron unas actividades y a otros otra diferentes. Todos estaban de acuerdo con que las veladas eran lo que mas les había gustado del campamento.
- Otros comentaban que estaban muy contentos de haber echo la promesa en el campamento.
- Por otro lado dijeron que en algunos momentos la comida estuvo escasa y pasaron un poco de hambre. En general todos los que lo dijeron eran chicos.
- En la lluvia de ideas casi no dieron ideas. Al final decidieron que la aventura del tercer trimestre será sobre Terror.

Actividad día 1 de Mayo: Motivación para el San Jorge.**Objetivo:**

- Fomentar el conocimiento del estilo de vida scout de los chavales.

Desarrollo:

- Primero haremos la oración conjunta todos en la capilla.
- Luego subiremos a la sala grande y los monitores escenificarán mediante un pequeño teatro la fabula de San Jorge y el Dragón.

Material:

- cartones
- cartulinas
- tijeras
- colores

Evaluación:

- Los chavales mas pequeños no sabían de la existencia de esta fábula y les gusto mucho el teatro.
- Por otra parte los mayores estuvieron bastante reacios a comentar el teatro y a explicar a los pequeños sus dudas.
- En definitiva los mayores son unos "acelgas".

Actividad día 8 de Mayo: Gymkhana fotográfica.**Objetivos:**

- Analizar su conocimiento sobre su entorno más cercano.

- Trabajar la ley Scout: “el Scout no deja nada a medias”.

Desarrollo:

- Primero haremos la oración como cualquier sábado.
- Hemos colocado en 5 sitios de Iturrama códigos alfanuméricos que deben encontrar. Para ello deberán ir localizando una serie de fotos. Al comienzo de la actividad se les dará una foto y cada vez que vengan con un código se les intercambiará un trozo de un mensaje escrito en Morse y la siguiente foto. Para ello deberán ir localizando una serie de fotos. Al comienzo de la actividad se les dará una foto y cada vez que vengan con un código se les intercambiará un trozo de un mensaje escrito en Morse y la siguiente foto. Si el código es erróneo, podrán elegir volver otra vez o que les demos la siguiente foto pero no el trozo del mensaje. Cuando terminen les dejaremos el código Morse para que descifren los fragmentos y puedan ordenarlos de manera que salga el siguiente mensaje: “*El Scout no deja nada a medias*”. Una vez terminada la gymkhana, lo enlazaremos un debate sobre la aventura.
- Lanzaremos al aire preguntas como “¿Cómo vamos a hacerla?” “¿Dónde?” “¿Cuándo?” Los monitores seremos negativos insistiendo en el hecho de que aún no se ha preparado nada. Les daremos la opción de buscar posibles soluciones o de pasar a hacer una nueva aventura. Esto lo haremos con mucho cuidado puesto que no hay que desanimarles ya que es la primera aventura que realizan ellos solos y es normal que no la cumplan.

Material:

- Fotos,
- abecedario Morse,
- pizarra,
- rotuladores.

Evaluación:

- No tuvieron dificultad en encontrar los sitios pero sí en copiar los códigos. Hubo patrullas que volvieron a por ellos pero otras pasaron directamente a la siguiente pista. A la hora de descubrir el mensaje, sólo aquellas que habían conseguido todos los trozos fueron capaces de sacar la ley scout.
- Esto vino muy bien para empezar el debate sobre la aventura sin que fuera algo muy brusco, empezando por el hecho de que deberían haber vuelto a por los códigos que no habían copiado bien y no rendirse e ir a lo fácil.
- Sacaron ideas para sacar la aventura adelante pero ganó el sentido común y decidieron empezar otra aventura.

ORGANIZACIÓN DEL CAMPAMENTO

Para la organización del campamento nos dividimos en comisiones: menús, material, e inscripciones.

La **comisión de menús** tiene las siguientes funciones:

- diseñar el menú del campamento.
- calcular las cantidades por día de cada alimento
- preparar la lista de la compra por tipos de comida
- realizar las compras.
- organizar la cocina
- explicar sus funciones a los cocineros

La **comisión de inscripciones** incluye las funciones de material y son:

- entregar el papel del permiso en deporte y juventud.
- escribir la carta a los padres.
- hacer una lista con los participantes.
- calcular la gente que hay cada día.
- encargar el medio de transporte.
- realizar la tabla de tareas.
- empaquetar el material.
- comprar el material que sea necesario.

Aparte hay un tesorero que se encarga de llevar la contabilidad y guardas las facturas y un director de campamento que coordina todas las comisiones.

La coordinación y la puesta en común de cada comisión se realizaron en los kraales de forma que todos podíamos conocer el trabajo de los demás y opinar sobre él.

En la Rama de Ranger hicimos un fichero con las fichas de cada actividad. (Anexo 8), en el cual se explicaba en que consistía la actividad.

CALENDARIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL CAMPAMETNO

	DÍA 8 DE ABRIL	DÍA 9 DE ABRIL	DÍA 10 DE ABRIL	DÍA 11 DE ABRIL
	DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO
M A Ñ A N A	Actividad Folclore y Campamento sostenible	Taller Juegos exterior Canciones Bailables	Excursión paseo Explicación de cartografía.	Limpiar la casa. Preparación de a misa y promesas.
	COMIDA	COMIDA	COMIDA	COMIDA
T A R D E	Actividad de medioambiente: mapa de los sonidos, abrazar árboles(parejas hechas con el juego de los animales)	Raid Fe. Si después del raid quedara tiempo, trabajaremos leyes.	Presentación de la corte de honor. Juego del Casino.	Recoger e irnos a Pamplona.
	CENA	CENA	CENA	
N O C H E	Velada conjunta. Tema: Psiquiátrico terror.	Velada homo zapping.	Mensaje perdido.	

EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL CAMPAMENTO

Actividad sobre el Folclore: Preparada por el encargado de País. (Anexo 9)

Actividad sobre medio ambiente: (Anexo 10)

Objetivos:

- Adquirir una conciencia crítica sobre la sostenibilidad medioambiental y crear momentos de distensión.

Material:

- Papeles cortados
- Bolígrafos.

Desarrollo:

- 1ª Actividad:
- Encuentra a tu pareja: cada chaval tendrá un animal asignado, Se le tapan los ojos tapados y con el sonido propio del animal tendrá que buscar y juntarse con su pareja.
- 2ª Actividad:
- Abrazar árboles: consiste de las parejas de animales, uno se tape los ojos, y la pareja le dirige a un árbol, en el cual tendrá que tocarlo y experimentar. Se le llevara de vuelta al lugar de inicio y desde ahí tendrá que reconocer el árbol al que ha ido. Luego se cambiaran y se volverá a hacer.
- 3ª Actividad:
- Mapa de los sonidos: cada uno de los chavales se irá a un lugar, individualmente, con una hoja y un bolígrafo para que en silencio, puedan escuchar todos los sonidos que haya y apuntarlos en la hoja. Se realizara una X en cada papel, que serán ellos y de ahí escribirán cada sonido del lugar que crea que procede.
- 4ª Actividad:
- Bosque de los jabalíes: se escogen 3 voluntarios (jabalíes) y los demás se ponen en fila horizontal de frente. Estos van a ser comida, refugio o agua, según ellos. Los jabalíes de espaldas a la fila de chavales elegirán una de estas tres opciones, al igual que los otros. Luego se darán la vuelta, los que coincidan y sean “cazados” por los jabalíes pasaran a ser más de ellos. Y así un rato hasta que se truca el juego para que todos acaben siendo jabalíes.

Evaluación:

- Los chavales captaron el mensaje sobre la protección y el cuidado del medio ambiente. En las actividades preparadas, actuaron de manera participativa e interesada.
- Como siempre hubo alguno que vagueó.
- En el juego de los jabalíes, enseguida hicieron trampas y fue el único que salió mal.

**Actividad sobre Psiquiátrico: Velada conjunta preparada por monitoras de otra Rama. (Anexo 11)**

- La velada consistía en que los chavales tenían que encontrar al director del psiquiátrico, pasando por unas pruebas para conseguir las pistas que les llevaban a su escondite. Los locos se habían apoderado del psiquiátrico y les asustaban.
- La velada estuvo bastante bien aunque se empezó muy tarde y algunas pruebas no se realizaron debido a la falta de tiempo.
- Algunos lobatos pasaron bastante miedo al principio.

Actividad sobre el taller: Muñecos de Papel. (Anexo 12)**Objetivos:**

- Crear momentos de distensión.

Material:

- Globos
- Papel Higiénico
- Cola blanca
- Agua
- Pinturas de pincel

Desarrollo:

- Se le reparte un globo a cada chaval y lo hinchan hasta un tamaño medio.
- El papel de periódico se deja encima de la mesa y que cada uno coja y lo vaya cortando en trozos pequeños y lo empapa en la mezcla.

PROCEDIMIENTO:

- Con un globo hinchado se cubre todo de papel de periódico empapado con una mezcla hecha con agua y cola blanca.
- Se deja secar durante unas horas y después, cuando el papel esté duro, se pincha el globo.
- Una vez hecha la forma se decora eligiendo un animal (mariquita, abeja...) con pinturas acrílicas.

Evaluación:

- El taller les gustó y estuvieron entretenidos haciendo la primera parte.
- Lo malo fue que no lo terminaron, ya que debían pintarlo en los ratos libre y ninguno de acordó de su globo.

Actividad sobre Raid de Fe : Preparado por el encargado de Fe. (Anexo 13)

- A los chavales no les gustó.
- Estuvieron bastante pasivos.
- No saben que decir cuando tratamos temas relacionados con la fe y como se sienten ellos.
- Hablan poco y siempre los mismos.

Actividad sobre: Terremoto televisivo. (Anexo 14)

Objetivos:

- Buscar la interacción entre los participantes a través de la diversión en la muestra de conocimientos scout, a fin de arraigar los conocimientos y ponerlos en común en un entorno más flexible y divertido.

Materiales:

- X (Preparado por Rubén)

Desarrollo:

- Mezclando diferentes programas de concurso televisivo, cada programa como una prueba, se hace un concurso general en el que se participará por equipos. Habrá que dividir a los chavales en grupos homogéneos, 3 o 4 personas.
- Todo comienza dando a elegir un objeto a cada grupo, dejando uno sobrante para poder ir intercambiándolo (ALLA TU). A partir de ahí cada equipo participa por obtener su premio acumulando puntos.
- Los cambios de programa se sucederán mediante un terremoto que cegara por unos instantes a los participantes y dará tiempo a cambiar la escena del concurso, y los personajes.
- Las pruebas comienzan por la recreación de un 20PREGUNTAS, que funciona del siguiente modo. A través de la respuesta a si o no de 20 preguntas el participante debe averiguar de qué se está hablando, tratando de hacerlo antes que el ordenador (MONITOR).
- TERREMOTO

- Prueba de PASSWORD. Deben averiguar la palabra escondida a través de pistas de una sola palabra y dar una respuesta para poder escuchar otra pista. Únicas normas no utilizar como pista palabras con el mismo origen de la palabra oculta, y que la pista sea solo una palabra.
- TERREMOTO
- Prueba de la RULETA DE LA FORTUNA. Averiguar la frase oculta tras el panel. Desvelando consonantes o comprando vocales. Según lo que toca en la ruleta, multiplicas los puntos por las repeticiones de la letra en el panel, o cumples la acción de la ruleta. La vocal vale 50 Puntos.
- TERREMOTO
- Prueba de la PATATA CALIENTE. Se formula una pregunta que se resuelve con una cifra. Con un globo en continuo proceso de hinchado se responde hasta acertar tan solo obteniendo pistas de mayor o menor. Al acertar se pasa la patata al otro participante. Al que le explota queda eliminado.
- Este es un juego de eliminación, jugaran 1 participante por grupo, hasta que se queden solo 2 grupos.
- TERREMOTO
- Prueba del Pasapalabra.
- Gana el equipo que más puntos tenga, eliminado o no, eso no importa.

Evaluación:

- No estuvo muy bien organizado por los monitores.
- Alguna parte fue un poco caos, pero al final los chavales se lo pasaron bien e hicieron alguna trampa para ayudarse unos a otros, cosa que no esta bien por un lado, pero si por otro, ya que así fomentan el compañerismo.

Actividad sobre la Ecursión. Preparado por el encargado de País. (Anexo 15)

Lugar de partida

Esta es una ruta perfecta para un día en el que no se madrugue demasiado o en el que no nos sintamos con fuerzas de pegarnos una paliza. Es una ruta corta y sencilla y que está situada muy cerca de Logroño, concretamente en el término municipal de **Lardero**.

El camino parte del cementerio municipal de **Lardero**. Para llegar a él tenemos dos opciones:

-Salirnos del a N-111 en el desvío de **Lardero** y en esa primera rotonda coger dirección hacia el polígono de la variante, un poco antes de llegar a él nos desviaremos para ir hasta el cementerio.

-Ir hasta **Lardero** y salir del pueblo por la carretera de Entrena, al pasar la ermita de San Marcial y el cruce del S.XVI veremos un desvío que se mete a la derecha en la zona del polideportivo. Seguiremos esa carretera hasta pasar por debajo de un pequeño puente y llegar al cementerio municipal, claramente identificable por su color amarillo y sus cipreses.

Descripción

El camino de tierra que debemos coger justo parte enfrente del cementerio (dirección NO).

Seguiremos este camino hasta que a los 10' nos plantaremos ante una valla que impide el paso de vehículos. En este lugar cogeremos el sendero que sigue en dirección oeste. Enfrente ya vemos el cordal del **Pico del Águila**, con su punto culminante en la zona más meridional.

A los 15' llegaremos hasta otra valla que impide el paso de vehículos. La sortearemos y seguiremos avanzando por el camino de tierra que poco a poco va subiendo al cordal cimero. Si miramos hacia atrás veremos el Monte de La Pila, al otro lado de la autopista A68. Estamos es una zona de arenisca y de arcilla, fácilmente erosionable y por donde suelen pasar bastantes aficionados al BTT.

Una vez estemos en el cordal cimero ya sólo es cuestión de seguir el tímido sendero que lleva constantemente dirección sur. A los 30' llegaremos al punto culminante del cordal: el **Pico del Águila**, el cual no se encuentra marcado por ningún tipo de señalización.

Bajaremos del **Pico del Águila** siguiendo la misma dirección que traíamos para avanzar hasta el **Pico de la Sala** (45'). Al contrario que su vecino éste pico sí que está marcado por un vértice geodésico del Gobierno.

Para regresar, en vez de tomar el mismo camino de ida, regresaremos por otro. Éste camino lo cogeremos pasando el **Pico de la Sala** y nos llevará sin pérdida hasta una pista (12') por la que deberemos avanzar hasta que salgamos junto a la A-68. Ahí deberemos girar a la derecha para avanzar paralelos a la autopista. Dejaremos a mano izquierda el Monte de La Pila y el puente que pasa al otro lado de la carretera. Un poco más adelante de este puente estaremos atentos para coger un camino de tierra que nos llevará hasta el camino de seguimos en la ida. Realizar este trayecto de regreso nos tomará aproximadamente 1 hora y 5 minutos.



Actividad sobre: El casino.

- Esta actividad venía preparada desde hace mucho tiempo para haberla hecho en una de las reuniones de los sábados.
- Como tenían que venir vestidos con la ambientación de la actividad la dejamos para el campamento.
- La actividad consistía en que ellos tenían cada uno la misma cantidad de dinero y tenían que apostar ese dinero en diferentes juegos, si ganaban, ganaban el dinero de la apuesta pero si perdían, perdían todo el dinero apostado.
- El mayor problema que tenían era que un monitor policía les vigilaba y cuando oían sonar el silbato tenían que correr a esconderse para que el policía no les pusiera una multa o les quitara todo lo que tenían. Al final del juego había una subasta, en la cual tenían que pujar por los premios sin saber asta el final, por que habían pujado.
- La actividad salió muy bien y les gustó mucho. Algunos fueron listos y juntaron todo lo que habían ganado para apostar y así se llevaron los mejores premios!!!!



Actividad sobre: el mensaje perdido (Anexo 16)

Objetivo:

- Crear momentos de distensión.

Material:

- Papeles cortados
- Bolígrafos. (uno por monitor)

Desarrollo:

- Se hacen 2 grupos; unos los carteros y los otros los ayudantes del rey malo. Los monitores nos escondemos. La función de los carteros es que tienen que enviar los mensajes de un moni a otro. Si son interceptados por la banda de los ayudantes del rey malo, los carteros deberán entregarles las cartas. Al final se recuentan las cartas que cada equipo ha logrado repartir (solo las cartas que han llegado a los destinatarios correspondientes). Después se cambian los papeles de los grupos, es decir los que han los ayudantes del rey malo, pasan a ser los carteros y estos a reyes malos.

Evaluación:

- Esta actividad les gustó mucho.
- Aunque ya habían jugado en el campamento de verano, pusieron mucho empeño.
- Como siempre muchos se picaron, porque les habían pillado.

RECURSOS

RECURSOS ECONÓMICOS

La asociación tiene como entrada mayoritaria la subvención del Gobierno de Navarra. Aparte se pasa una cuota simbólica a los chavales que cubre las reuniones Semanales.

Los campamentos de Navidad y Semana Santa se pagan aparte al igual que algunas excursiones y el campamento de verano para evitar un déficit excesivo.

RECURSOS FISICOS

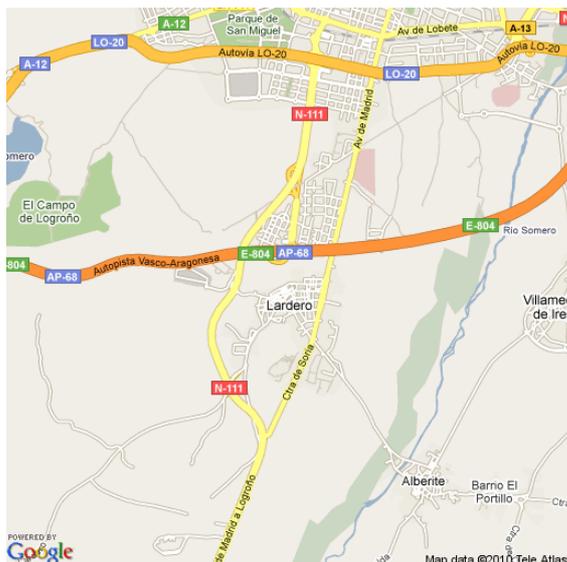
La parroquia

Para las reuniones semanales disponemos de salas que están ubicadas en el segundo piso de la parroquia Corazón De Jesús. En ese mismo piso están otras salas que son utilizadas por las demás ramas.

Además, los monitores poseemos otra sala propia que usamos para la realización de las reuniones semanales nuestras y donde guardamos el materia de uso durante el curso.

Casa del campamento de Semana Santa 2010: Casa de los Maristas (Lardero).

En esta ocasión el campamento de Semana Santa tuvo lugar en la casa que los Padres Maristas tienen en Lardero (La Rioja).



Lardero es un municipio de La Rioja que limita con la capital, Logroño.

Ha experimentado un gran crecimiento en los últimos años al haberse convertido en una ciudad residencial cercana a Logroño. En los últimos años ha crecido hasta superar los siete mil habitantes. De acuerdo a las cifras oficiales del INE, Lardero ganó 546 habitantes entre 2005 y 2006, lo que representa un crecimiento de un 8,7%, que lo sitúa entre los municipios de La Rioja con mayor dinamismo demográfico.

Históricamente, la actividad principal de Lardero ha sido la agricultura (uva, melocotones, peras, manzanas...) No obstante el crecimiento demográfico ha sido muy importante en los últimos diez años, habiendo quedado prácticamente unido a Logroño ya que los autobuses municipales de esta ciudad entran en Lardero.

RECURSOS MATERIALES

A lo largo de la historia del grupo se ha ido comprando material inventariable de tal forma de que estamos en posesión de bastante material que podemos usar en las actividades como:

- Pizarras de escritura
- Ordenador
- Proyector
- Altavoces
- Balones
- Soga

A parte, tenemos un material fungible común en su mayoría de papelería:

- Cartulinas
- Folios
- Bolígrafos
- Pinturas

RECURSOS HUMANOS

En la sección de la situación actual del grupo hemos explicado los recursos humanos referentes a los monitores en activo. Estamos 18 monitores para 3 ramas.

A parte contamos un consiliario. En el caso de este campamento tuvimos un apoyo de tres cocineros.

EVALUACIÓN

EVALUACIÓN DE MARÍA LASALA LORÉS

Para una mejor comprensión de mi evaluación, voy a dividirla en dos grandes partes: la evaluación que hago con respecto al trabajo realizado con los chavales y monitores, y la evaluación que hago respecto a mí como monitora.

Pues bien como he comentado con anterioridad, comencare con el trabajo realizado con los chavales y monitores aunque antes debo explicar cual era mi situación en el grupo anteriormente.

Durante el curso 2008/2009 estuve en la rama de Rutas. En ella hice el Desierto, y una vez terminado estuve haciendo un voluntariado en la asociación Lagundu de Barañain, con niños con familias desestructuradas.

Pues bien en Enero de 2010, se me dio la oportunidad de entrar como monitora al grupo. Se me preguntó en que rama quería estar y dije que en Ranger, porque es una edad bastante complicada, pasan de tener muchos juegos y dinámicas de movimiento a una etapa un poco mas calmada.

A los Ranger del grupo ya los conocía ya que llevan desde pequeños en el grupo y en los campamentos habíamos coincidido.

Mi trabajo con los chavales a sido bastante bueno, ya que he cumplido junto al resto de monitores de la rama los objetivos planteados para el segundo trimestre. He puesto toda la energía que creo necesitaba cada actividad y he cogido diferentes responsabilidades que en algún momento pensé en no cogerlas.

Por otro lado la relación con los chavales ha sido buenísima. Enseguida me aceptaron como si llevara con ellos más años, y si tenían dudas, venían a consultarme.

En algún momento me sentí agobiada al no saber responder a algún chaval si podía hacer alguna cosa o no. Pero bueno, supe salir del paso.

Por otra parte creo que los chavales están contentos conmigo, ya que dos de las Rangers que hicieron la promesa en el campamento de Semana Santa de eligieron de madrina, cosa que me hizo mucha ilusión.

Con respecto a los monitores de mi rama, en general me llevo bastante bien. De todas formas creo que no trabajamos totalmente en equipo y que esto nos ha de traer algún problemilla. Como en todos los grupos, he tenido alguna diferencia con alguna de las monitoras de la rama, por culpa de mi carácter. Tampoco ha sido gran cosa, pero creo que esto también puede afectar a la hora de hacer el trabajo.

Por otra parte creo que es mejor tener estas diferencias y aclararlas que callarse y no estar de acuerdo con lo que se esta haciendo.

Para finalizar este apartado creo conveniente decir que espero seguir igual en años futuros y que estoy muy contenta en la rama que me encuentro.

Para concluir con mi evaluación, terminare redactando la evaluación que hago con respecto a mí de monitora.

En estos 6 meses que llevo como monitora, creo que he evolucionado considerablemente, aunque todavía me queda muchísimo por aprender.

Al principio creía que no iba a saber llevar a los chavales en una dinámica, y al cabo de dos semanas, ya prepare yo sola una de las actividades de los sábados. Cuando la preparaba en casa estaba muy nerviosa pensando que me quedaría en blanco con los chavales, pero todo salió fenomenal.

Desde entonces me ofrezco voluntaria casi en todas las actividades para prepararlas, ya sea sola o con ayuda de alguien. Creo que contra mas aprenda ahora de los monitores antiguos mejor monitora seré en un futuro.

También creo que en muchos casos he perdido los nervios y que debería contar hasta treinta en vez de hasta diez y no calmarme del todo.

Pienso que en algún momento las ganas por hacer las cosas me han traicionado y me he visto agobiada con demasiado trabajo, cosa que voy controlando.

En definitiva, y con esto concluyo con mi evaluación, creo que me queda muchísimo por aprender, pero considero que mi esfuerzo y trabajo realizado durante este periodo de mi vida como monitora ha sido muy efectivo, espero sea así durante varios años mas.

ANEXOS

- 1- Mínimos del monitor. Pág. 43
- 2- Cartas para los padres. Pág. 44-45
- 3- Ficha del chaval/a. Pág. 46-47
- 4- Ficha del monitor. Pág. 48
- 5- Portada libro de Progresión Ranger. Pág. 49
- 6- Libro de progresión Ranger. Pág. 50-74
- 7- Documentos varios de la Vela de Armas. Pág. 75- 91
- 8- Logotipo de la Javierada por Haití. Pág. 92
- 9- Ficha de la actividad modelo. Pág. 93
- 10- Ficha de folclore. Pág. 94- 101
- 11- Ficha medio ambiente. Pág. 102
- 12- Fotos velada psiquiátrico. Pág. 103
- 13- Ficha taller. Pág. 104
- 14- Raid Fe. Pág. 105- 118
- 15- Ficha homo zapping. Pág. 119
- 16- Ficha excursión. Pág. 120-121
- 17- Mensaje perdido. Pág. 122
- 18- Permiso de utilización de fotos de los chavales, firmado por cada padre/madre de cada chaval. Pág. 123

MÍNIMOS DEL MONITOR

Toda persona interesada en formar parte del Kraal de responsables del Grupo Scout Jairoi deberá asumir los siguientes mínimos:

- El monitor del G. S. Jairoi debe ser una persona católica romana apostólica practicante, es decir, poseer los Sacramentos del Bautismo, Comunión y Confirmación, así como practicar los Sacramentos de la Eucaristía y el Perdón.
- El monitor de G.S. Jairoi se compromete a llevar una vida coherente con los valores morales cristianos, los Principios, las Virtudes y la Ley Scout siendo de esta forma testimonio vivo de sus creencias y forma de vida.
- El monitor del G. S. Jairoi debe formar, compartir y vivir su fe, poniendo los medios necesarios para ello y utilizando preferentemente los que la parroquia ofrezca.

OBLIGACIONES DEL MONITOR

Los monitores pertenecientes al Kraal de responsables del Grupo Scout Jairoi, una vez aceptados los mínimos, deberán cumplir las siguientes obligaciones:

- Obtener el Título de Monitor de Tiempo Libre en el plazo de dos años máximo tras haber superado el año a prueba.
- Asistir a los kraales y cumplir las funciones que en ellos se les designen.
- Acudir a las actividades comunes que se realicen durante la Ronda Solar.
- Realizar un compromiso de pertenencia y dedicación al grupo y cumplirlo fielmente.
- Los monitores que tenga chavales a su cargo deberán acudir a todas las actividades relacionadas con la rama, así como prepararlas a tiempo, dirigirlas y evaluarlas.

Estimados padres:

Ya estamos en el tercer y último trimestre del curso que finalizará en el esperadísimo campamento de verano. Tenemos un buen número de actividades para este trimestre que ahora os pasamos a recordar:

➤ MAYO:

El 30 de Mayo (domingo) tendrá lugar la última excursión del grupo a un monte con gran tradición para Jairoi, el Txamantxoia en Belagua. Son unas fechas en las que el buen tiempo anima a hacer una excursión como esta, así que esperamos vuestra asistencia, no sólo de los chavales, sino también de los padres que no podéis perder una oportunidad como esta. Padres, animar a vuestros hijos/as, no dejéis que os convenzan con “es que me canso, es que...”, deben vivir la naturaleza y aprender a esforzarse y a superarse. Hijos/as, invitar a vuestros padres (madres) a pasar un día diferente en familia con vuestros amigos y compañeros y así pueden airearse de los asuntos laborales.

La hora de salida será **7:45 de la mañana** desde la parroquia, por lo que hay que presentarse 15 minutos antes y avisar a Leyre Oroz de que ya estáis para mejorar el control. El regreso será sobre las 19h. Hay que llevar bocadillos de almuerzo, comida y merienda, cantimplora con agua (con un botellín pequeño de agua no vale...), ropa adecuada para el monte como botas, ropa de abrigo, etc. **La fecha límite para inscribirse es el sábado 22 de mayo, para ello debéis llamar a Leyre (696774316 llamar en horario de tarde)**. No lo retraséis, apuntaros rápidamente y recordad que los scouts vivimos la naturaleza

➤ JUNIO

Varias familias nos habéis indicado en diferentes ocasiones a lo largo del curso que no os conocéis entre vosotras, que hay que hacer un encuentro donde los padres podáis hablar y conoceros entre vosotros de una manera abierta y distendida y donde además podáis conocernos a los monitores un poco mejor.

Por ello, lanzamos la idea de juntarnos el próximo **5 de junio en una cena de padres y monitores**, ir hablando con la familia si necesitáis niñer@s, no valen excusas! Los monitores vamos a buscar un sitio adecuado para tan eminente reunión, vuestra misión será hacer hueco en la agenda. Próximamente os daremos más noticias.

El próximo día **12 de Junio** celebraremos el “*fin de curso*” de Jairoi, estamos trabajando en buscar el lugar idóneo para este evento en el que nos juntamos todas las ramas con nuestras familias para pasar el día juntos en un ambiente agradable. Ir reservando esta fecha en vuestra agenda porque en breve os enviaremos más información para que os apuntéis rápidamente.

El **19 de Junio** habrá una reunión especial para los Lobatos y Ranger, los Pioneros van a hacer este trimestre un curso de cuentacuentos con chicos y chicas de ANFAS, los Pioneros irán a hacerles a ellos una actuación y ellos vendrán el 19 de Junio a hacernos una actuación a nosotros. No faltéis que nos lo pasaremos genial, no sólo con la actuación, sino con las sorpresas que habrá.

➤ JULIO

El próximo día **4 de Julio** en la Catedral de Pamplona será ordenado **sacerdote Jesús Echeverz**, monitor de Pioneros y seminarista que nos ha acompañado y ayudado al grupo a lo largo de todo el año. Es un momento muy importante en su vida y debemos acompañarlo en este momento tan especial. Cuando sepamos los horarios de esta celebración os las comunicaremos y prepararemos nuestra asistencia para arroparle como familia scout que somos.

Estimados amigos:

Aquí está la última carta del curso, en ella os informamos de las últimas actividades que tenemos previstas.

- Próximo 12 de Junio (sábado), excursión de final de curso a la playa, el plazo de inscripción ya está cerrado. Sólo recordar que la hora de salida es a las 8:30 y regresamos sobre las 19:00, hay que llevar bañador (y chubasquero por si acaso) y muchas ganas de pasárselo bien.

Pero aquí no acaba el curso aún, ya que aunque ya no haya reuniones semanales (a partir del 19, incluido éste, ya no habrá más reuniones):

- El **20 de Junio**, la Diócesis de Navarra va a ser consagrada al **Corazón de Jesús**, se van a realizar diferentes actividades organizadas por la Diócesis. Nuestra parroquia, nuestra casa, el lugar donde nos reunimos semanalmente está consagrado al Corazón de Jesús y por ello vamos a participar activamente en tan importante acto para nosotros. Nos reuniremos en la puerta de nuestra Parroquia **a las 17:30** con nuestras pañoletas y camisetas para ir a participar en los actos, que consistirán en una procesión desde la parroquia San Miguel hasta el Seminario donde se celebrará una eucaristía a las 19:00 (en la parte de atrás del Seminario, junto a la estatua). Hacia las 20:30 estaremos de regreso en la Parroquia. Os esperamos a todos, niños, jóvenes y padres y madres para participar como scouts y agradeciendo al Corazón de Jesús.
- Nuestro querido seminarista y monitor **Jesús Echeverz** será ordenado sacerdote el próximo **4 de Julio** en la Catedral, ha compartido muchas alegrías con nosotros, y nosotros queremos compensarle con nuestra presencia en lo que va a ser su gran Alegría. Quedamos **a las 17:00 en el kiosko de la plaza del Castillo** para poder coger sitio en la Catedral (la ceremonia será a las 18:00), venir con vuestras camisetas y pañoletas.

Y a partir de aquí, sólo queda el campamento de verano en Vinuesa:

- Para ello os convocamos a todos los padres que habéis inscrito a vuestros hijos en la **reunión** donde os daremos a conocer todos los datos e informaciones necesarias del campamento. La reunión tendrá lugar el día **23 de Junio en la sala 5 de la parroquia a las 20:00**.

Por último, recordaros que en Caja Navarra tenemos un **proyecto social** presentado, el **13300**, con el cual Caja Navarra nos da una aportación económica bastante importante en estos días, la que nos dan este año por vuestras “aportaciones” (a vosotros no os cuesta nada) del pasado año es de 1900€ y se destinará a la compra de material para el campamento. *Apuntaros a nuestro proyecto (13300)* cuanto antes todos los que tengáis cuenta en Caja Navarra y promocionarlo entre vuestros conocidos y empresas. GRACIAS.

Un cordial saludo,

El Kraal de monitores



GRUPO SCOUT JAIROI
FICHA PERSONAL DE SEGUIMIENTO Y PROGRESIÓN SCOUT

DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: _____ NOMBRE: _____
 FECHA DE NACIMIENTO: _____ DIRECCIÓN: _____
 POBLACIÓN: _____ () CODIGO POSTAL: _____
 DNI: _____ TELÉFONO: _____ TELEFONO MÓVIL: _____
 EMAIL: _____
 NOMBRE DEL PADRE: _____ MOVIL PADRE: _____
 NOMBRE DE LA MADRE: _____ MOVIL MADRE: _____

DATOS SCOUTS:



MONITOR LOBATOS:	MONITOR RANGER:	MONITOR PIONEROS:	MONITOR RUTAS:
1 año _____	1 año _____	1 año _____	1 año _____
2 año _____	2 año _____	2 año _____	2 año _____
3 año _____	3 año _____	3 año _____	3 año _____

FECHA DE ENTRADA: _____ FECHA PROMESA LOBATOS: _____ LUGAR: _____
 FECHA PROMESA SCOUT: _____ LUGAR: _____
 PADRINO: _____
 FECHA COMPROMISO PIONERO: _____
 LUGAR: _____
 DESIERTO RUTA: _____ INICIO: _____ FIN: _____ LUGAR: _____
 NOMBRE TOTEM: _____ FECHA: _____

OBSERVACIONES:

PERSONALIDAD (carácter, ambiente familiar, estudios, amigos, etc): _____

 EVOLUCIÓN EN EL GRUPO LOBATOS:

 RANGER:

 PIONEROS:

Ficha de Monitor

1. Datos personales del monitor

DNI	Nombre	Apellidos	F. Nacimiento
Dirección		Población	Provincia
C.P.	Teléfono	Móvil	Correo electrónico

2. Otros datos

Nombre padre	Nombre madre
Estudios	

3. Formación

Fecha de entrada a prueba	Rama y monitor de formación	Fecha de entrada	Rama
	Título de Monitor de Tiempo Libre	Año	Escuela
	Título de Director de Tiempo Libre	Año	Escuela
	Manipulador de Alimentos	Año	Escuela
	Primeros auxilios	Año	Escuela
	Otros	Año	Escuela
	Otros	Año	Escuela
	Otros	Año	Escuela

MANUAL DE PROGRESIÓN RANGER



7. Explica cómo tratar los diversos casos de fracturas, esguinces y luxaciones. Realiza la inmovilización de varios miembros en los que sean frecuentes los anteriores accidentes.
8. Con vendas y pañoletas realiza vendajes de tobillo, rodilla, muslo, dedo, hombro o cabeza y haz un cabestrillo.

TOPÓGRAFO



1. Orienta el plano con la brújula e identifica algunos lugares prominentes del entorno con el plano.
2. Dibuja la Rosa de los Vientos con sus distintos puntos y nomenclatura.
3. Explica lo que son las escalas y las curvas de nivel, calculando la distancia entre dos puntos y su diferencia de altura sobre el plano.
4. Explica 5 métodos de orientación sin brújula y los tres tipos de nortes y direcciones con respecto a estos.
5. Dirige un recorrido topográfico sin perderte y explica las normas de seguridad en caso de pérdida.

Para hacer alguna otra especialidad que se te ocurra y en la que estés muy interesado pregunta a tu Scouter sobre las pruebas que tendrás que pasar para conseguirla.

MANUAL DE PROGRESIÓN RANGER

GRUPO SCOUT JAIROI

PAMPLONA



SOCIÓLOGO



1. Entérate de qué trata la Declaración de los Derechos Humanos y coméntala con alguno de tus Scouters.
2. Prepara un tema de índole social para discutirlo en la patrulla. Aporta primero datos e informaciones que introduzcan el tema, luego presenta un informe con la introducción y las conclusiones a que llegasteis en el diálogo.
3. Haz un trabajo monográfico sobre alguna localidad de tu región, incluyendo su historia, costumbres, recursos económicos, transportes, lugares de interés...

SOCORRISTA



1. Explica los principios y los pasos a seguir en el caso de encontrar a un accidentado y qué limitaciones tiene tu labor de socorro.
2. Llama por teléfono a uno de tus Scouters imitando un aviso telefónico para pedir socorro (a la policía, médico de urgencia, a los bomberos, etc...)
3. Demuestra sobre la práctica cómo se desinfecta una herida y explica los cuidados de asepsia.
4. Demuestra sobre la práctica cómo realizar el masaje cardíaco y la respiración artificial, explicando cuándo y cómo realizarlo.
5. Explica las diversas clases de heridas y quemaduras y cómo tratarlas.
6. Junto con otro Ranger realiza una camilla para transportar a un herido. Colocáis a otro Ranger que haga de herido,

explicando las precauciones que hay que tomar al mover o transportar a un herido un accidentado y transportáis al durante 100 metros.

SALVAMENTO



1. Explica cómo llamar a la policía, bomberos o ambulancias y lleva siempre contigo los teléfonos de urgencia.
2. Muestra prácticamente diferentes formas de rescate en caso de: incendio, accidente de coche, electrocución, escape de gas...
3. Lanza una cuerda a una persona que se encuentre a diez metros de ti, de manera que la pueda coger sin moverse del sitio.
4. Obtén la especialidad de nadador.
5. Tírate y nada veinte metros hacia un sujeto que consideras inconsciente y remócalo hasta la orilla cogiéndole por la barbilla.
6. Demuestra prácticamente que saber realizar la respiración boca a boca.

SEÑALERO



1. Identifica las señales con los brazos para formaciones explicando cómo se realiza cada una de las formaciones.
2. Emite e identifica las señales de servicio con silbato más usuales: llamada general, de Rama, de Guías de Patrulla y S. O. S.
3. Transmite y recibe correctamente un mensaje de Morse sencillo.

4. Describe varias formas de códigos secretos y descifra un mensaje secreto sencillo que te proponga un Scouter.

MIS DATOS PERSONALES

Nombre:.....
Apellidos:
Domicilio:.....
.....
Teléfono:
Nací el día.....de.....de 19.....

MI VIDA SCOUT

Fecha de mi paso a la Rama Ranger:
Pertenezco a la Patrulla:
Fecha de mi Promesa:
Comencé la Senda del Desafío:.....
Comencé la Senda de la Colaboración:.....
Especialidades:
..... Fecha
..... Fecha
..... Fecha
..... Fecha

MI GRUPO SCOUT

Pertenezco al Grupo Scout.....
de.....en la Parroquia
Fundado enpor
Dirección del local
Colores de la Pañoleta
El/la Coordinador/a de mi grupo se llama:

Mis monitores son:

· Domicilio
..... Teléfono
· Domicilio
..... Teléfono
· Domicilio
..... Teléfono

Los colores de mi Patrulla son:.....

Lema:



PIONERO

1. Explica las precauciones y normas de seguridad que hay que tomar cuando se usan el hacha, el cuchillo y la sierra.
2. Demuestra que sabes cortar con soltura con el hacha, construyendo una clavija grande de madera con punta y testa. Explica las partes del hacha, el tipo adecuado para cada trabajo, su afilado y conservación.
3. Con elementos naturales construye un vivac para dos personas.
4. Explica cómo reponer el mango a un hacha que se le ha partido.
5. Escribe cómo trabajan los dientes de las sierras de arco y los serruchos. Explica sus usos, conservación y afilado.
6. Demuestra algunos trucos para clavar y desclavar sobre la madera.
7. Construye una maqueta de alguna construcción de campamento (torre de señalización, mástil con PH, portada...) de tu propia invención.

RASTREADOR

1. Dirige durante una actividad de Rama el seguimiento de un recorrido de señales de pista, con 30 pistas por lo menos, monte a través haciendo una lista de las señales encontradas y su significado.
2. Explica cinco normas para hacer un buen stalking o acecho.
3. Confecciona dibujos de huellas que deja una persona andando, corriendo, cargada, vieja...
4. Haz un pequeño póster con los principales signos de pistas, dibujos sobre cómo rastrear, dibujos de huellas de animales

de la región, o alguna cosa relacionada con el rastreo y que sirva para otros.

4. Proyecta y realiza una excursión con un recorrido total de marcha no inferior a 20 km. haciendo una previsión de horarios para luego contrastarla con los tiempos conseguidos.
5. Explica las condiciones para una buena marcha con toda la patrulla (duración, ritmos, descansos, peso...) según el desnivel, tipo de terreno, la distancia y los días.
6. Explica en qué consisten las siguientes actividades y cuáles son las condiciones para una buena realización, llevando a cabo al menos una de ellas: raid, rally de montaña, travesía, campamento volante, marcha de 30 km. y ascensión.

NADADOR



1. Nada 50 m. En dos de estos estilos: croll, espalda, braza y mariposa.
2. Nada sin descansar 200 metros con estilo libre.
3. Tírate de cabeza y bucea 12 metros.
4. Explica las reglas de seguridad para baños en grupo, aguas no conocidas y evitación de congestiones. Organiza unas actividades acuáticas para la rama.
5. Sumérgete a dos metros de profundidad en el agua y recoge un objeto en el fondo que pese por lo menos 3 kilos, llevándolo hasta la orilla.

NUESTRA LEY SCOUT

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
2. El Scout es leal.
3. El Scout está siempre dispuesto a servir y salvar a su prójimo.
4. El Scout es hermano de todos los hombres.
5. El Scout es cortés y educado.
6. El Scout ve en la naturaleza la Obra de Dios y la protege.
7. El Scout es responsable y no hace nada a medias.
8. El Scout sonríe y canta en las dificultades.
9. El Scout es trabajador y austero y respeta el bien ajeno.
10. El Scout es puro e irradia la pureza.

NUESTROS PRINCIPIOS

1. EL SEÑOR ES NUESTRO AMIGO
2. TODO HOMBRE ES NUESTRO HERMANO
3. SOMOS DIGNOS DE CONFIANZA

NUESTRAS VIRTUDES

LEALTAD, ABNEGACIÓN Y PUREZA

NUESTRO LEMA

¡SIEMPRE LISTOS!

LA PROMESA

Prometo por mi honor y con la ayuda de Dios hacer cuanto de mí dependa por:

- Cumplir mis deberes para con Dios y mi Comunidad,
- Ayudar al prójimo en toda circunstancia y
- Cumplir fielmente la Ley Scout.



LA ORACIÓN SCOUT

Jesús, Amigo: Enséñanos a ser generosos,
A servirte como mereces,
A dar sin medida,
A combatir sin preocuparnos de las heridas,
A trabajar sin buscar descanso,
Y a darnos, sin esperar otra recompensa que la de saber que hacemos
Tu Santa Voluntad.
Amén.

8. Confecciona una lista de materiales de cocina para un campamento de patrulla y explica cómo empacarlos, conservarlos y mantenerlos limpios.
9. Explica cómo almacenar y conservar la comida según su durabilidad y comenta diversos métodos para deshacerte de la comida en el campamento.

COMEDIANTE



1. Actúa en papel principal en una actuación de patrulla.
2. Prepara y dirige una actuación de patrulla que hayas propuesto tú mismo (mímica, humorística, musical).
3. Participa en una actuación con un disfraz completo que hayas confeccionado por ti mismo.
4. Caracterízate (con un disfraz, maquillaje...) de alguna persona y haz una imitación humorística.
5. Inventa una pequeña obra de teatro no humorística sobre algún tema relacionado con el escultismo para representarla junto a tus compañeros.

EXCURSIONISTA



1. Explica cómo solucionar los problemas de ampollas y rozaduras del calzado, sus causas y cómo remediarlas.
2. Realiza una marcha de 10 Km, explica cómo se debe circular por carretera y por qué.
3. Realiza una marcha de 15 km. y explica cómo distribuir el equipo necesario dentro de la mochila, razonando su colocación y peso.

3. Haz correctamente con los ojos vendados los siguientes nudos, explicando sus usos: tejedor, pescador, margarita, amarre cuadrado, diagonal y redondo.
4. Realiza al menos uno de los siguientes empalmes: en cabo o de piña, en ojete y en longitud.
5. Haz al menos 5 de los siguientes nudos explicando sus aplicaciones: carrick, ballestrinque doble, arnés de hombre, silla de bombero, horca, evasión, ocho, tensor.
6. Describe los diferentes materiales que se usan para la confección de cuerdas, resistencia según diversas circunstancias, conservación y usos.
7. Realiza una de las siguientes actividades prácticas:
 - a. Participa en la realización de un cuadro de nudos.
 - b. Construye un puente mono con ayuda de otros Rangers.
 - c. Organiza y dirige un juego de nudos para la Rama.

7. Explica tres métodos para hacer el agua potable.

COCINERO



1. Construye y enciende un fugo sencillo.
2. Enciende un fuego con dos cerillas solamente y cocina una comida completa y una comida caliente.
3. Construye cinco clases distintas de fuegos, explicando sus usos y características (no hace falta que llegues a encender los fuegos).
4. Asa carne y legumbres al estilo trampero.
5. Confecciona pan de cazador para dos personas.
6. Prepara un menú y una lista de provisiones para cocinarlo en la próxima acampada de patrulla en una cocina trampera construyéndote todos los utensilios necesarios.

SENDA DEL COMPROMISO

Acabas de aterrizar en la Rama Ranger y todo te puede resultar nuevo y extraño. No te preocupes; tu Patrulla, tu Guía y tus monitores te van a ayudar.

Conocerás lo que es la Rama, lo que es la Aventura, y para ello tendrás que superar algunas pruebas.

Para superarlas podrás hacerlo sólo, con otros rangers, con una actividad que preparéis toda la Patrulla, como te sea más fácil y divertido.

Recuerda que no es un examen ni una competición, es una manera sencilla de ir sabiendo más para así estar

¡SIEMPRE LISTO!



LA PROMESA

Cuando creas haber superado las metas y actividades de esta primera senda y cuando te sientas seguro de que deseas seguir la “senda Scout” como nosotros, puedes proponerte para pronunciar tu promesa y ser investido Scout.

Ya sabes que nunca debemos empeñar nuestra palabra en aquello que no podemos o no queremos cumplir. Por eso tu decisión debe estar apoyada en el deseo y voluntad firmes.

Contraes una responsabilidad que vas a vivir con alegría, con entusiasmo y con todo tipo de apoyos por parte de los que ya somos Scouts.

Ánimo y ...¡únete a nosotros! Formula tu Promesa Scout

Senda del Compromiso: Pruebas

Para Rangers recién llegados.

Para ser superada bajo el seguimiento e indicaciones del guía de Patrulla y otorgada por el Consejo de los Guías de Patrulla.

Completar TODO lo que sigue:

Escultismo

1. Junto con otro Ranger monta, desmonta y empaqueta una tienda de campaña correctamente.
2. Prepara, cocina, sirve y limpia una comida y una bebida caliente al aire libre usando los medios a tu alcance.
3. Familiarízate con las precauciones de seguridad para el correcto uso de equipamiento potencialmente peligroso como lomos, hornillos, hachas y piquetas.
4. Ser capaz de realizar la ventilación boca a boca y explicar la posición de seguridad. Además, saber qué hacer ante un shock, ampollas, pequeños cortes, quemaduras y contusiones.
5. Completar una carrera de orientación con mapa y brújula.
6. Demostrar el correcto uso de seis nudos, amarres o tensores usados en actividades Scouts.
7. Hacer correctamente el macuto para una acampada de fin de semana, incluyendo tu ropa, un kit de primeros auxilios, mapa y brújula.
8. Confecciona tu Cuaderno Scout. Pregunta cómo hacerlo.

Aventura

9. Con el equipo apropiado, completa una excursión de un día con amigos a pie, en bicicleta o a caballo.
10. Acampar durante dos noches seguidas.

BOMBERO



1. Explica cómo realizar un fuego en el monte para que no ofrezca peligros y enuncia cuatro normas para prevenir incendios.
2. Demuestra sobre la práctica cómo sacar a un herido de un edificio en llamas que, como es natural, estará repleto de humo.
3. Describe el proceso de combustión y cómo se puede interferir en éste de diversos modos para apagar o evitar que se propague el fuego.
4. Explica cómo te conducirías si te encontraras frente a un incendio forestal: cómo avisar a las autoridades, formas de intentar detenerlo, precauciones y cómo actuar cuando el fuego te rodea.
5. Demuestra en un caso práctico cómo actuar ante una persona que se le ha prendido fuego en la ropa.
6. Describe cómo funciona un extintor, las diversas clases y cómo utilizarlo.
7. Visita el parque de bomberos que tengas más próximo y entérate de todo cuanto puedas sobre cómo llevan a cabo su tarea los bomberos. Presenta un informe sobre tus conclusiones o da una charla a la Rama.

CABUYERO



1. Haz correctamente, con las manos en la espalda, los siguientes nudos, explicando sus usos: rizo, leñador, vuelta de alondra, vuelta de escota, as de guía, ballestrinque y nudo simple

2. Demuestra cómo plegar una cuerda según su longitud, grosor y material.

ASTRÓNOMO



1. Explica seis métodos populares de predicción del tiempo, como pueden ser refranes, dichos...
2. Dibuja o identifica los principales tipos de nubes, explicando sus características y evolución.
3. Construye con precisión un reloj de sol en una excursión y comprueba su funcionamiento.
4. Localiza la Osa Mayor, la Menor y la Estrella Polar en una noche estrellada.
5. Explica cómo pueden ayudarte a la predicción del tiempo y cuál es el origen de los siguientes fenómenos: niebla, lluvia, granizo, nieve, tormentas, viento, temperaturas...
6. Averigua cuáles son los principales tipos de viento en tu región y qué variaciones de tiempo puede indicar cada uno.
7. Aprende a usar un planisferio, haz un dibujo de diez constelaciones y localízalas en el cielo una noche cualquiera.
8. Interpreta un mapa del tiempo, explicando lo que son las líneas isobaras, las borrascas y los anticiclones.

ATLETA



1. Atraviesa rápidamente un puente mono de dos cuerdas con mochila y bordón.
2. Atraviesa sin caerte un puente mono de una sola cuerda.
3. Participa en un recorrido de pruebas físicas y supera notablemente la media de la Tropa.
4. Demuestra que sabes hacer algunos ejercicios de gimnasia para Rangers y dirige la gimnasia en la Rama en varias ocasiones.

Cultura

11. Hacer una contribución activa a un entretenimiento, show o exhibición

Comunidad

12. Conocer la localización y ser capaz de dar direcciones de facilidades locales tales como cabinas de teléfono, comisaría de policía, estaciones de autobús y tren, baños públicos; saber como llamar al servicio de urgencias.
13. Participa en las reuniones que puedas y avisa tus faltas de asistencia.
14. Utiliza las papeleras.

Salud

15. Mejora tu forma personal durante un periodo de, por lo menos, un mes en una actividad como footing, aerobio, un circuito de entrenamiento, natación, y mejora tus propios tiempos.
16. Explica cómo debe hacerse la limpieza bucal y por qué.
17. Dúchate a menudo, sobre todo después de practicar algún deporte.

Compromiso

18. Explica a tu Guía de Patrulla o al Jefe de la Tropa como la Promesa Scout y la Ley influyen en tu vida diaria.
19. Intenta salir voluntario para algo en varias ocasiones.
20. Aprende la oración scout e inicia una Reflexión Personal en tu Patrulla con alguna lectura del Evangelio elegida por ti y anota algunas canciones para las celebraciones.

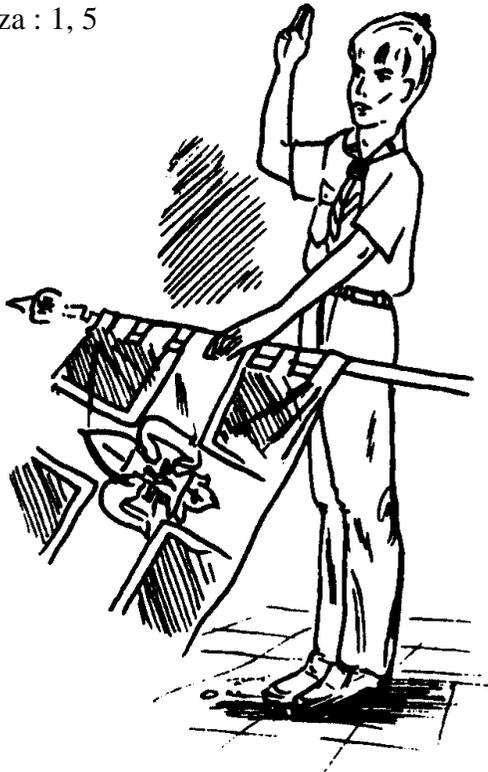
21. Aprende el significado de la B. A. y no olvides realizarla todos los días.

Vida de Patrulla

22. Toma parte en una reunión del Consejo de Patrulla.
23. Toma parte de una actividad al aire libre con tu Patrulla.
24. Encárgate un día de limpiar el rincón de patrulla y déjalo ordenado.

Especialidades

25. Consigue una especialidad.
26. Pruebas de especialidades (aconsejamos que superes):
- Acampador: 1, 2
 - Amigo de la Naturaleza : 1, 5
 - Astrónomo: 1
 - Bombero: 1
 - Cabuyero: 1
 - Cocinero: 1
 - Comediante: 1
 - Excursionista: 1, 2
 - Pionero: 1
 - Salvamento: 1
 - Señalero: 1, 2
 - Sociólogo: 1
 - Socorrista: 1, 2, 3
 - Topógrafo: 1, 2



AMIGO DE LA NATURALEZA

- Explica qué cosas hay que tener en cuenta para proteger a la naturaleza cuando salimos de acampada.
- Haz un estudio (exposición basándose en fotos, diagramas, dibujos o filminas) sobre cómo las actividades y empresas del hombre afectan la ecología natural de una zona determinada de tu región.
- Indica qué especies están en peligro de extinción y haz un estudio monográfico (que puedes exponer en forma de un mural) de una de ellas.
- Organiza y lleva a cabo una actividad de servicio a la naturaleza.
- Haz en tu cuaderno una lista de cosas que se descomponen de forma natural y otras que no.



AMIGO DEL MUNDO

- Haz un diagrama de la Organización Scout Mundial y explica su funcionamiento.
- Describe a grandes rasgos lo que pretenden las siguientes organizaciones internacionales: ONU, FAO, UNESCO y CEE.
- Haz un estudio sobre un país extranjero de tu elección y discute con un Scouter sobre las diferencias en el modo de vida entre ese país y el nuestro.
- Toma contacto con un scout de otras zonas y realiza un pequeño informe sobre sus actividades, tradiciones, funcionamiento, etc.



5. Convive con un scout extranjero o escíbete con él, procurando recoger suficiente información como para dar una charla en la Rama sobre el funcionamiento del escultismo en su país.

ESPECIALIDADES

ACAMPADOR



1. Junto con otro Ranger, monta, desmonta y empaqueta la tienda adecuadamente.
2. Acampa al menos 4 noches en tienda o vivac, haz una lista de los materiales necesarios para una acampada y demuestra cómo se empaquetan en la mochila.
3. Explica cómo conservar y reparar la tienda y lo que hay que tener en cuenta según las diversas inclemencias del tiempo.
4. Acampa al menos ocho noches en tienda o vivac, haz una lista del material de patrulla necesario y explica cómo distribuirlo.
5. Presenta un menú y lista de provisiones para una acampada de patrulla.
6. Demuestra el huso, conversación y precauciones para una acampada de patrulla.
7. Averigua la legislación y permisos para realizar las acampadas (encárgate de sacar el permiso para una acampada de patrulla).
8. Lava la ropa en un campamento satisfactoriamente.
9. Describe las principales condiciones que hay que considerar y selecciona un lugar de acampada para una patrulla. Demuestra por medio de un plano cómo distribuir un campamento de Rama con todas sus instalaciones.
10. Construye dos de las principales instalaciones de una parcela de patrulla en un campamento.

SENDA DEL DESAFÍO

Comienzas una nueva senda. Sin duda lo más interesante de esta etapa va a ser la enorme gama de actividades que se abren ante tus ojos: actividades que te van a llevar a la emoción y a la aventura, y también sin duda a un alto grado de formación personal y autodisciplina.

Vas a vivir actividades y aprender técnicas de aire libre, de animación y de observación. Vas a conocer en profundidad el Escultismo y su historia. Vas a practicar el esfuerzo y la austeridad. Y con ello aprenderás a compartir y trabajar en equipo, a reflexionar y a evaluar el camino que haces al andar.

No estás sólo. La Rama necesita de cada Ranger, y tú ya eres un **NUEVO RANGER**. Todos necesitamos de tu participación dinámica en las actividades y en la organización de la Rama, necesitamos de tu integración total, de tus conocimientos técnicos, de tu alegría, de tu superación en medio de las dificultades, de tu compañerismo...

Ahora has de ser **TÚ** el que ayude al **PIETIERNO**, con tacto, con ilusión, enseñándole todo lo bueno que has aprendido.



Senda del Desafío: pruebas

Para Rangers con la Senda del Compromiso.

Para ser superada bajo el seguimiento e indicaciones del guía de Patrulla y otorgada por el Consejo de los Guías de Patrulla.

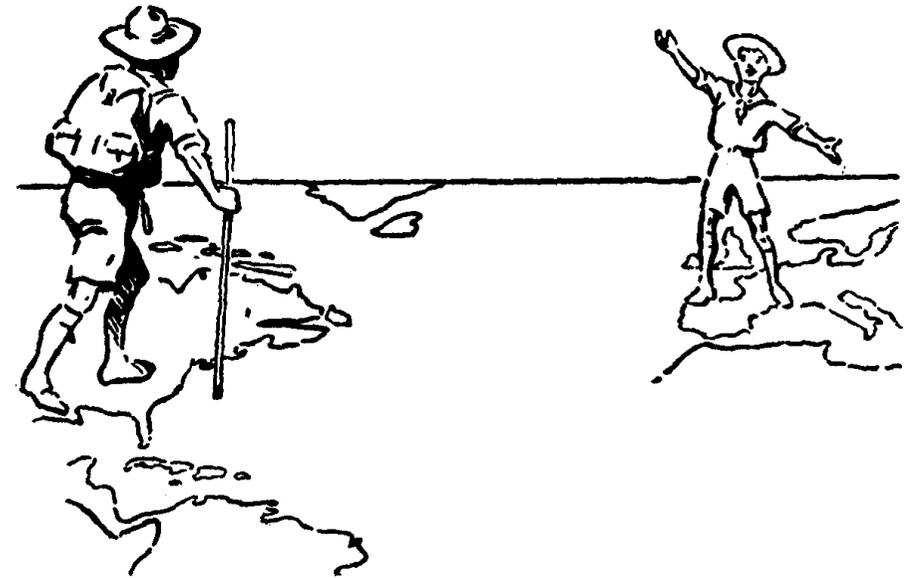
Completar CUATRO actividades de la sección Escultismo, DOS de la sección Aventura y UNA de las otras. Las dos actividades restantes pueden ser de cualquier sección. También completar las DOS actividades listadas de Vida de Patrulla y ganar otra Especialidad.

Escultismo

(1-4) Por lo menos completar CUATRO actividades. Cuando sea necesario, pide la supervisión de un adulto.

- a. Planea y encabeza una expedición ligera de 24 horas con amigos de la misma edad.
- b. Toma parte de un stalking.
- c. Toma parte en un ejercicio de acecho.
- d. Nombra las partes de un bote y su equipamiento, prepáralo para una actividad acuática y úsalo.
- e. Ser capaz de fletar y maniobrar un bote o canoa.
- f. Haz un croquis de cómo montarías un sitio de campamento.
- g. Acampar un total de doce noches como Scout.
- h. Ser capaz de identificar seis árboles diferentes tanto en invierno como en verano y conocer las propiedades de su fuego y la importancia económica de cada uno.
- i. Demostrar el uso seguro de una navaja, un hacha de mano y una piqueta y cómo mantenerlas en perfecto estado.
- j. Planea y usa un menú equilibrado para una salida para tu Patrulla.
- k. Hacer un horno de campo y usarlo.

1. Cocinar un día sin utensilios.



Especialidades

13. Gana, al menos, dos especialidades más.

Comunidad

7. Con otros, realiza una actividad de servicio en tu barrio durante un periodo de tiempo aprobado por el Consejo de los Guías de Patrulla.
8. Los problemas del mundo no te son ajenos. Debes conocer a grandes rasgos la finalidad de los más importantes organismos internacionales, tales como la ONU, FAO, UNESCO, etc.
9. Has de ser capaz de guiar a un forastero explicándole lo más sobresaliente de tu localidad.

Salud

8. Demuestra un conocimiento del crecimiento y desarrollo humano y cómo éste puede ser interrumpido por el alcohol, los cigarrillos y el abuso de las drogas.
9. Imponte un objetivo personal en natación, aprobado por el Consejo de los Guías de Patrulla y llévalo a cabo. *(Nota: un mínimo de 50 metros debería hacerte capaz de tomar parte en otras actividades acuáticas Scout)*

Compromiso

10. Explica a un adulto como la Promesa Scout y la Ley son relevantes a tu vida diaria en el colegio y en casa.
11. Con alguien más, recoge una selección de oraciones y lecturas para usar en la Patrulla o en la Rama.

Liderazgo

12. Describe la función del Consejo de los Guías de Patrulla, toma parte en al menos una reunión y toma responsabilidad para llevar a cabo algunas de las decisiones tomadas.

- m. Organizar una carrera de orientación con al menos seis puntos de referencia y un recorrido no inferior a 5 km.
- o. Preparar un kit de primeros auxilios para una salida de un día y saber cómo usar cada cosa que lleves.
- p. Identificar las partes de un avión y explicar los principios del vuelo.
- q. Idear una actividad usando un nudo, un amarre y un tensor, por lo menos, y demuestra el mantenimiento de una cuerda.
- r. Tomar parte activa en un proyecto de construcción al aire libre con tu patrulla.
- s. Identificar los tipos básicos de nubes, explicar cómo se forman, como se mide la velocidad del viento y como puede limitar el clima varias actividades de aventura.
- t. Cualquier otra actividad de similar naturaleza y nivel de dificultad aprobada por el consejo de los Guías de Patrulla.

Aventura

(5-6) Por lo menos completar DOS actividades. Cuando sea necesario pide la supervisión de un adulto. Algunas actividades deberían ser organizadas por los Jefes o los Rutas ayudándoles en su propia progresión.

- a. Con tres amigos, realiza una marcha de 25 km., pasando una noche en un albergue juvenil o similar, y visita sitios de tu propio interés.
- b. Realizar una expedición de dos días con otra Patrulla, cocinando tus propios alimentos y llevando tu propio equipo.
- c. Completar, con otros, un día de ruta usando medidas de brújula.
- d. Con un amigo, planear una ruta de 12 km. con un propósito; describir leyendo el mapa qué deberíais ver; realiza la ruta e informa a tu Patrulla de lo que viste e hiciste.

- e. Completa un viaje de por lo menos 40 km. en transporte público.
- f. Tomar parte de una travesía accidentada.
- g. Planear y llevar a cabo una actividad de un día con tu Patrulla con un objetivo concreto.
- h. Organizar unas actividades acuáticas para la Rama.
- i. Pernocta una noche en vivac y anota en tu cuaderno la experiencia.
- j. Cualquier otra actividad de similar naturaleza y nivel de dificultad aprobada por el consejo de los Guías de Patrulla.

- i. Diseña y produce material de anuncio para un evento o una actividad.
- j. Toma parte regularmente en una orquesta, coro, banda, grupo de música o de teatro.

Cultura

(7) Por lo menos completar UNA actividad.

- a. Dar a conocer un lugar local de interés histórico, después guiar una visita.
- b. Usar un día para investigar y comparar la vida en una ciudad y la vida en el campo si no estás ya familiarizado con ellas.
- c. Encontrar una leyenda o historia local y preséntala al resto de los Rangers.
- d. Visitar un lugar local de interés y realiza un plano a escala, una maqueta, un reportaje fotográfico o un dibujo.
- e. Construye un modelo y demuestra que funciona (por ejemplo, un globo de aire caliente, un avión que vuele, un bote a motor...).
- f. Participa en un taller de modelismo, un círculo de escritores o un grupo de pintura.
- g. Escribir un artículo de una actividad de tu Patrulla en el que hayas tomado parte, para una revista o periódico.
- h. Produce algo artístico o literario (por ejemplo, una pintura, una escultura o un poema) para describir una experiencia de exploración.

Senda de la Colaboración

Para Rangers al final de su etapa.

Para ser superada bajo el seguimiento e indicaciones del guía de Patrulla y otorgada por el Consejo de los Guías de Patrulla.

Poseer la Senda del Desafío.

Escultismo

1. Demostrar el conocimiento de los procedimientos de emergencia para actividades de aventura incluyendo el tratamiento de la hipotermia, la reanimación cardiorrespiratoria, el tratamiento de cortes profundos y de fracturas.
2. Ser capaz de usar, mantener e instruir a otros sobre el uso seguro de diferentes tipos de hornillos y lumos y cocinar una comida campera en un hornillo apropiado.
3. Encabeza un proyecto para demostrar el correcto uso de por lo menos dos tipos diferentes de amarres para una actividad.

Aventura

4. Tras entrenar, lleva a cabo una expedición de dos días (una noche) a pie, bicicleta, caballo, canoa o similar con por lo menos tres amigos.
5. Completa un ejercicio de orientación por el día y otro por la noche en una zona desconocida usando para orientarte el sol y las estrellas.

Cultura

6. Toma la responsabilidad para organizar y presentar un programa que envuelva a la Rama en una actividad artística, creativa o con algún aspecto de Escultismo Internacional.

SENDA DE LA COLABORACIÓN

Esta tercera etapa que vas a iniciar es diferente a las otras, no porque las actividades sean distintas o más difíciles, sino porque en esta etapa vas a tomar con esfuerzo y tesón las riendas de tu propia formación. Vas a tener que utilizar toda tu experiencia, todos tus conocimientos e imaginación en alcanzar un mayor grado de madurez y compromiso personal.

Has dejado atrás las etapas en que no sabías qué hacer en cada momento de la vida de la Rama, en que esperabas que te explicaran las cosas, en que te limitabas a participar. A partir de ahora será a ti a quien vengán a preguntar, y tendrás que empezar a organizar, coordinar y animar a los demás con tu ejemplo.

Pero no lo veas difícil, no es una muralla insalvable, al contrario, te lo proponemos porque te sabemos preparado para responsabilidades y tareas elevadas.



- k. Produce y dispón una colección de fotografías, dibujos y similares para enseñar cómo es tu barrio.
- l. Conoce aspectos de otras culturas.
- m. Cualquier otra actividad de similar naturaleza y nivel de dificultad aprobada por el consejo de los Guías de Patrulla.

Comunidad

- (8)** Por lo menos completar UNA actividad.
- a. Con tu Patrulla, toma parte en una acampada de fin de semana con una patrulla de otro grupo.
 - b. Trae a un amigo que no sea Scout a una acampada de fin de semana, o por lo menos cuatro reuniones en el local o actividades Scouts.
 - c. Con otros, produce un póster para informar sobre el papel que tu Patrulla o la Rama juega en tu comunidad.
 - d. Dibuja un mapa de tu área incorporando hitos importantes e identifícalos mediante símbolos en un mapa de 1:50 000 o superior.
 - e. Dar servicio regular voluntario a una parroquia, un centro geriátrico, de discapacitados o similar.
 - f. Participar en un proyecto de cuidado/mejora vecinal.
 - g. Conocer y ser capaz de usar las formas de comunicación que usan personas con problemas visuales o auditivos.
 - h. Con la Patrulla, toma parte en un campamento de integración que incluya a jóvenes sanos y algunos con necesidades especiales.
 - i. Escríbete regularmente con un amigo por carta de otro país y comparte tus descubrimientos con el resto de los Rangers.
 - j. Cocina una comida para otros usando recetas de otro país.
 - k. Obtener o renovar una licencia de circulación de ciclomotores o similar.

- l. Con tu Patrulla, planea y toma parte en un proyecto de conservación.
- m. Cualquier otra actividad de similar naturaleza y nivel de dificultad aprobada por el consejo de los Guías de Patrulla.

Salud

- (9) Por lo menos completar UNA actividad
- a. Toma parte como miembro regular de un equipo en un deporte durante por lo menos tres meses (por ejemplo, en el colegio o en un club deportivo)
 - b. En un deporte físico individual, muestra mejoría durante tres meses, manteniendo un diario con tus progresos.
 - c. Aprende las reglas de un deporte nuevo para ti y participa en él durante por lo menos tres meses.
 - d. Imponte a ti mismo un “campeonato” de fitness por tres meses, aprobado por un adulto, llévalo a cabo y discute tus resultados con tu Guía de Patrulla.
 - e. Demostrar habilidad en natación personal de supervivencia.
 - f. Tomar una lista de todo lo que comes y bebes durante una semana y compararla con otra de una dieta equilibrada; intenta mejorarlo en la semana siguiente.
 - g. Obtener conocimientos de higiene alimentaria y ponerlos en práctica en la cocina de casa.
 - h. Obtener conocimientos de higiene personal y practicarlos en el campamento.
 - i. Con otro Ranger seleccionad un peligro común para la salud que sea dañino para el cuerpo (por ejemplo, tabaco, alcohol, ruido), investigad sobre sus efectos dañinos y discutidlos con el resto.
 - j. Cualquier otra actividad de similar naturaleza y nivel de dificultad aprobada por el consejo de los Guías de Patrulla.



ÚLTIMO MENSAJE DEL JEFE

Queridos Scouts:

Si alguna vez habéis visto el juego de “Peter Pan”, recordaréis cómo el jefe de los piratas estaba siempre haciendo su último discurso de despedida, por temor de que posiblemente cuando llegara la hora en que habría de morir no fuera a tener tiempo para darlo a conocer. Así me sucede a mí, y aun cuando no me estoy muriendo en este momento, esto tendrá que suceder uno de estos días, y deseo decir una palabra de despedida.

Recordad; ésta es la última que oiréis de mí; por tanto, medítadla.

He tenido una vida muy dichosa y deseo que todos vosotros tengáis también vidas muy dichosas.

Tengo para mí que Dios nos ha puesto en este mundo encantador para que seamos felices y gocemos de la vida. Pero la felicidad no proviene de la riqueza, ni de tener éxito en la carrera simplemente, ni dándose uno gusto a sí mismo; Un paso hacia la felicidad es hacerse sano y fuerte, cuando niño, para poder ser útil, y así, poder gozar de la vida cuando se es hombre.

El estudio de la naturaleza os enseñará cómo ha llenado Dios de cosas bellas y maravillosas este mundo, para que lo podáis gozar. Estad satisfechos con lo que os haya tocado y sacad de ello el mejor partido que podáis. Ved siempre el lado bueno de las cosas y no el malo.

Pero la verdadera manera de obtener felicidad es haciendo felices a los demás. Tratad de dejar este mundo en mejores condiciones de cómo lo encontrasteis; de esa manera, cuando os llegue la hora de morir, podréis hacerlo felices, porque, por lo

menos, no perdisteis el tiempo e hicisteis cuanto os fue posible por hacer el bien. “Estad listos” en esa forma, para gozar de una vida dichosa y morir dichosos; asíos a vuestra Promesa Scout, siempre, aun cuando hayáis dejado de ser muchachos. Que Dios os ayude a hacerlo así.

Vuestro amigo,



(Encontrado entre los papeles de Baden-Powell, después de su muerte, acaecida el 8 de enero de 1941.)

Compromiso

(10) Por lo menos completar UNA actividad.

- a. Mantener el diario de Patrulla durante tres meses.
- b. Tomar parte en un proyecto de conservación que dure al menos dos días, no necesariamente consecutivos.
- c. Demuestra que conoces el significado de los colores de la pañoleta de Jairoi, los colores de tu patrulla y los de las distintas ramas.
- d. Investiga sobre la biografía de una persona respetable de tu elección y anota lo que puedas aprender para aplicar a tu propia vida.
- e. Investiga la contribución que ha tenido una persona famosa al cuidado y las necesidades de otra gente.
- f. Con otros Rangers, escribe y/o selecciona oraciones apropiadas y úsalas en las reuniones en el local y las actividades durante por lo menos un mes.
- g. Demuestra que tienes un compromiso habitual con tu Parroquia.
- h. Con otro Ranger, investiga sobre las prácticas y creencias de tu propia fe.
- i. Investiga sobre la vida de otro chico de tu edad pero de otra fe, y muestra a tu Patrulla como se compara con la tuya.
- j. Cualquier otra actividad de similar naturaleza y nivel de dificultad aprobada por el consejo de los Guías de Patrulla.

Otras dos actividades

(11-12) Otras dos actividades.

Vida de Patrulla

(13) Toma parte en una acampada de Patrulla.

(14) Toma parte en otra actividad de Patrulla.

Especialidades

(15) Consigue otra especialidad.

(16) Pruebas de especialidades (aconsejamos que superes):

a. Acampador: 3, 4, 5, 6, 8, 10

b. Amigo del mundo: 1

c. Astrónomo: 2, 3, 4, 5

d. Atleta: 1

e. Bombero: 3

f. Cabuyero: 3

g. Cocinero: 2, 3

h. Comediante: 2, 3

i. Excursionista: 3

j. Nadador: 1

k. Pionero: 2, 3

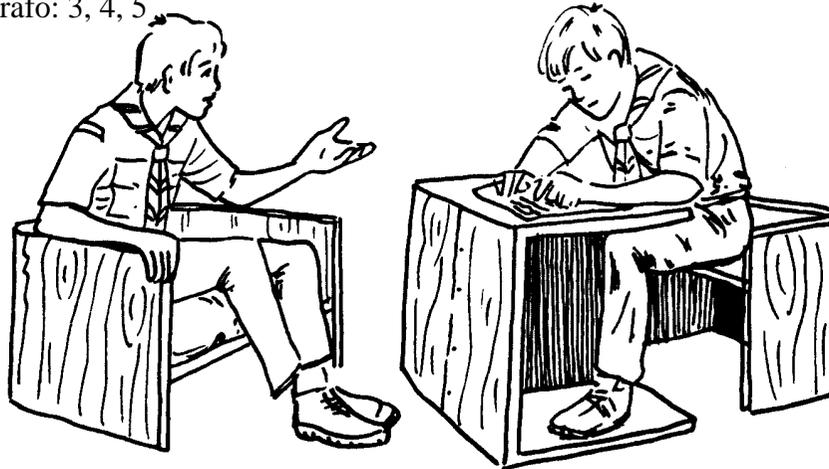
l. Rastreador: 1

m. Señalero: 3

n. Sociólogo: 2

o. Socorrista: 4, 5, 6, 7, 8

p. Topógrafo: 3, 4, 5



Promesa Scout

Prometo por mi honor y con la ayuda de Dios hacer cuanto de mí dependa por:

- Cumplir mis deberes para con Dios y mi Comunidad,
- Ayudar al prójimo en toda circunstancia y
- Cumplir fielmente la Ley Scout.

En vuestra investidura como Scouts, haréis vuestra Promesa delante del resto de la Tropa. La Promesa la encontraréis al principio de este libro.

Esta Promesa es muy difícil de cumplir, pues es muy seria y ningún Scout lo es, si no hace cuanto puede por cumplir con ella. Ya veis, el Escultismo no es sólo diversión; requiere también bastante de vosotros; pero yo sé que se puede confiar en que haréis cuanto podáis por cumplir vuestra Promesa.

Investidura de un Scout

He aquí una sugestión para el ceremonial de la investidura de un aspirante a Scout:

La Tropa se forma en herradura con el Jefe y su Ayudante en la abertura.

El aspirante con su Guía se colocan en el centro de la herradura, enfrente del Jefe. El ayudante sostiene el bordón y el sombrero del Aspirante. El Jefe da la orden de avanzar y, entonces, el Guía conduce al Aspirante hasta donde está el Jefe, quien pregunta al recluta: "¿Sabe usted lo que significa su Honor?"

El Aspirante responde: "Significa que se puede confiar en que soy veraz y honrado"(o alguna frase por el estilo).

"¿Conoce usted la Ley Scout"

"Sí".

"¿Puedo confiar en vuestro Honor, que haréis cuanto podáis por cumplir vuestra Promesa Scout?"

El Aspirante hace la Señal Scout y con él toda la Tropa, mientras recita la Promesa Scout.

El Jefe dice: "Confío en vuestro Honor, que cumpliréis la Promesa. Desde ahora pertenecéis a la gran Hermandad mundial de los Scouts".

El Ayudante le coloca el sombrero y le entrega el bordón.

El Jefe le tiende la mano izquierda.

El Jefe da la orden: "A vuestra Patrulla, de frente a la Tropa y salud".

La Tropa contesta el saludo.

El jefe da la orden: "A vuestra Patrulla, de frente, marche".

El nuevo Scout y su Guía se incorporan a su Patrulla.

Concepto del Honor

La Ley Scout es la base sobre la cual descansa toda la educación del Escultismo.

Todas sus cláusulas deben explicarse clara y detalladamente por medio de sencillas ilustraciones de su aplicación en la vida diaria.

Y no hay mejor enseñanza que el ejemplo. Si el Jefe de Tropa se ciñe estrictamente a la Ley Scout en todos sus actos, los muchachos están prontos a imitarlo.

Este ejemplo tiene mayor fuerza persuasiva si el Jefe de Tropa hace la Promesa Scout en la misma forma en que la hacen los jóvenes que están bajo su guía.

En el primer artículo de la Ley que es: "El scout cifra su honor en ser digno de confianza", estriba el buen comportamiento y disciplina futuros del scout. El scout debe ser íntegro. Así debe explicárselo cuidadosamente el Jefe de Tropa - como primer paso - antes que haga la Promesa.

La investidura del scout se hace adrede con cierta ceremonia, ya que si un pequeño ritual de esta clase se lleva a cabo con solemnidad impresiona al muchacho, y tomando en cuenta la seria importancia de la ocasión, lo correcto es impresionarle hasta donde sea posible. Es también muy importante que el scout periódicamente refresque su conocimiento de la Ley. Los muchachos tienen la tendencia de ser olvidadizos y no debe permitírseles que, habiendo hecho la promesa solemne de ajustarse a la Ley Scout, carezcan de habilidad para decir en cualquier momento, en qué consiste dicha Ley.

Cuando el scout haya comprendido lo que se espera de su honor después de su iniciación, el Jefe de Tropa debe tener plena confianza en él para encargarle la ejecución de algunas órdenes. En sus acciones debe demostrarle que lo considera persona responsable. Confíesele alguna misión y téngase fe en que la cumplirá fielmente. No hay que mantenerse en acecho tratando de averiguar cómo la cumple. Déjesele que lo haga a su manera. Permítasele que grite y se afane si es necesario, pero en todo caso hay que dejarlo solo, y confíese en que hará lo mejor que pueda. La confianza debe ser la base de toda educación moral.

Imponer responsabilidad es la clave del éxito con los muchachos, especialmente con los más alborotadores y díscolos.

El objeto principal del Sistema de Patrullas es inculcarles sentido de responsabilidad a tantos muchachos como sea posible, con miras a desarrollar su carácter. Si el Jefe de Tropa confiere al Guía de patrulla amplia autoridad, es mucho lo que puede esperar de él, y dejándole manos libres en el desempeño de su labor habrá hecho más para fortalecer su carácter que cualquier estudio escolar al respecto, por intenso que fuere.

La primera frase de la promesa que hace un muchacho al ingresar en el Escultismo es: "Cumplir mis obligaciones para con Dios". Nótese que no dice: "Seré leal a Dios". Esto significaría un estado de la mente y no el gesto espontáneo para la acción que es el espíritu activo de la promesa.

PROMESA SCOUT

Yo prometo, por mi honor, hacer cuando de mí dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria;
Ayudar al prójimo en toda circunstancia y
cumplir fielmente la ley Scout.

LEY SCOUT

1.- El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.

Si un Scout dice: "Por mi honor, esto es así", significa que así es, tal como si hubiera hecho la más solemne promesa.

De igual manera, si un Scouter dice a un Scout "Yo confío en que por tu honor harás esto", el Scout está obligado a obedecer aquella orden lo mejor que pueda y a no permitir que ningún obstáculo se le interponga.

Si un Scout faltara a su honor diciendo una mentira o no cumpliendo una orden con exactitud, cuando se hubiere fiado en su honor que así lo haría, se le puede pedir que devuelva su insignia y que jamás la vuelva a usar. Se le puede pedir también que deje de ser Scout.

2.- El Scout es leal.

Deberá serles fiel contra viento y marea, delante de sus enemigos, o con las personas que se expresen mal de ellos.

3.- El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.

Deberá cumplir con su deber, sobre todo, aunque tenga que sacrificar su placer, su comodidad o su seguridad. Cuando encuentra difícil saber cuál de dos cosas debe hacer, se preguntará a sí mismo: ¿Cuál es mi deber?, es decir, ¿Qué es lo mejor para los demás? Y ejecutar esa. Deberá estar siempre listo para salvar una vida o para ayudar a un herido y deberá hacer cuanto pueda para ejecutar una buena acción diaria en favor de alguna

persona.

4.- El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout sin distinción de credo raza nacionalidad o clase social.

Esto es lo que el Escultismo quiere decir por "Hermandad Mundial".

Así, si un Scout encuentra a otro Scout aun cuando le sea desconocido, deberá hablarle y ayudarlo en cuanto pueda, ya sea en el desempeño de sus obligaciones en ese momento, o alimentándolo, o hasta donde pueda en lo que necesite. Un Scout jamás debe ser un snob; un snob es aquel ve por encima del otro porque es pobre, o el que es pobre al que es rico.

A Kim se le llama "el pequeño amigo de todo el mundo" y tal es el titulo que todo Scout debería conquistar para sí.

5.-El Scout es cortés y caballeroso.

Es decir, es afable, especialmente con las mujeres, con los niños, con los ancianos y con los inválidos o lisiados. Y jamas deberá recibir recompensa por haber prestado ayuda o haber sido cortés.

6.-El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios protege a los animales y las plantas.

Les deberá evitar cualquier sufrimiento, no deberá matar a ninguno sin necesidad, ya que son criaturas de Dios. Se permitirá, sin embargo, que mate a un animal para conseguir alimento o porque sea dañino.

7.-El Scout obedece sin réplica y no hace nada a medias.

Aún cuando reciba una orden que no le guste debe hacer como los soldados y los marinos, lo que haría con respecto a su capitán del equipo de fútbol: cumplirla porque es su deber. Después de haberla ejecutado sin vacilar. Esto es lo que se llama disciplina.

8.-El Scout sonríe y canta en sus dificultades.

Cuando recibe una orden debe ejecutarla con alegría y prontitud, nunca con desgano. El Scout nunca murmura en sus dificultades ni echa la culpa a los demás, ni refunfuña, si no que silba y sonríe.

Cuando se pierde el tren o alguien le pisa a uno el callo favorito - esto no quiere decir que los Scout tengan callos o cosas parecidas - o en cualquier otra circunstancia, deberá hacerse violencia para silbar alguna tonada y en seguida habrá pasado.

9.-El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.

Es decir, ahorra todo el dinero que puede y lo pone en el banco, para tener con que sostenerse cuando se encuentra sin trabajo y así no ser una carga para los demás; o para dar dinero a otros que lo necesiten.

10.-El Scout es limpio y sano: puro de pensamientos, palabras y acciones.

Es decir, desprecia a la juventud tonta que habla cosas sucias, no se deja llevar de la tentación ni en sus conversaciones ni en sus pensamientos y jamas ejecuta una acción sucia. Scout conserva limpia su mente y es varonil.

DIVISA

"!Siempre listo!"

VIRTUDES

Lealtad

Abnegación y

Pureza.

PRINCIPIOS

1.- El Scout se honra con su fe y le somete su vida.

2.- El Scout es hijo de su patria y buen ciudadano.

3.- El deber del Scout principia en su casa.

FOGATA 4: LA PATRULLA SCOUT

Toda Tropa Scout consta de dos o más patrullas de seis a ocho muchachos.

El principal objetivo del sistema de patrullas es dar una responsabilidad real al mayor número posible de muchachos. Conduce a cada muchacho a la consideración de que él tiene una responsabilidad definida respecto al bienestar general de la Tropa. Por medio del sistema de patrulla, los Scouts aprenden a tomar parte considerable en la dirección de la Tropa.

El Guía de patrulla

Toda patrulla escoge a un muchacho como Guía, el cual lleva el título de Guía de Patrulla. El Jefe de Tropa espera grandes cosas de los Guías y les deja manos libres para que desarrollen el trabajo de sus patrullas.

La patrulla escoge a otro muchacho como segundo en el mando, el cual es llamado Subguía. El Guía es responsable de la eficiencia y de la presentación de su patrulla. Los Scouts de la patrulla obedecen sus órdenes no por miedo al castigo, como sucede con frecuencia en la disciplina militar, sino porque todos juntos constituyen un equipo que juega en conjunto y apoya al Guía por el honor y éxito de la patrulla.

El Guía de Patrulla, adiestrando y dirigiendo la suya, gana al mismo tiempo en práctica y experiencia para constituirse en individuo capaz de aceptar responsabilidades.

También, además de adiestrar su patrulla, el Guía debe dirigirla, esto es, debe ser por lo menos tan bueno como no importa cuál de sus Scouts en cualquiera de los trabajos que éstos tengan que desempeñar. Jamás deberá "tomarla" con alguien; por el contrario, ha de tratar de encender el entusiasmo y el deseo de trabajar en todos, estimulándolos alegremente en su esfuerzo.

En todos los caminos de la vida se necesitan jóvenes de quienes pueda fiarse y que puedan asumir dirección y responsabilidad. Así, el Guía que ha tenido éxito con su patrulla, tendrá mayores oportunidades de éxito en la vida cuando tenga que salir al mundo.

La mayor parte de vuestro trabajo en la patrulla consiste en realizar los juegos Scouts y llevar a cabo las prácticas por las cuales se adquiere experiencia como Scout.

Una palabra a los Guías de patrulla

Deseo que vosotros, Guías de Patrulla, adiestréis totalmente a vuestras patrullas, pues os es posible tomar a cada uno de los muchachos de ellas y hacerlos de provecho. No basta con tener uno o dos muchachos sobresalientes y que el resto no sirva para nada. debéis tratar de que todos sean buenos.

El paso más importante en este sentido es vuestro propio ejemplo, pues lo que vosotros hagáis, será lo que hagan vuestros Scouts.

Demostradles que obedecéis órdenes, ya sea que éstas os sean dadas de palabra, o que sean reglas impresas o manuscritas y que las cumplís, esté o no presente el Jefe de vuestra Tropa. Demostradles que podéis ganar insignias de especialidades y vuestros muchachos os seguirán mediante un muy pequeño impulso. Pero recordad que debéis *guiarlos* y no tan sólo *impulsarlos*.

La corte de Honor

La Corte de Honor es una parte importante del Sistema de Patrullas. Constituye el organismo encargado de resolver los asuntos de la Tropa.

La Corte de Honor está formada por el Jefe de Tropa y los Guías de Patrulla, o, en el caso de Tropas pequeñas, por los Guías de Patrulla y los Subguías. En muchas Cortes el Jefe de Tropa asiste a las reuniones, pero no vota.

La Corte de Honor decide sobre recompensas, castigos, programas de trabajo, campamentos y otros asuntos concernientes al manejo de la tropa.

Los miembros de la Corte de Honor están obligados a guardar secreto; solamente aquellas decisiones que afecten a la Tropa en conjunto, tales como nombramientos, competiciones, etc., se harán públicas.

En varias ocasiones y en ausencia del Jefe de Tropa los Guías de Patrulla constituidos en Corte de Honor, han dirigido ellos sus Tropas.

Nombres y emblemas de Patrulla

Cada Tropa lleva el nombre del lugar a que pertenece.

Cada patrulla, dentro de la Tropa, lleva el nombre de un animal.

Es bueno escoger solamente animales y pájaros que se hallen en el distrito. Así la Tropa treinta y tres de Londres podrá tener cinco patrullas que respectivamente se denominen "Chorlitos", "Bulldogs", "Lechuzas", "Murciélagos" y "Gatos".

Este es el banderín de la Patrulla de los Lobos de la Tropa No. 1 de Londres.

Todo Guía de Patrulla lleva en su bordón un pequeño banderín con la silueta del animal de la patrulla en ambos lados.

Cada Scout en la patrulla tiene un número. El Guía es número uno el Subguía número dos. Los otros Scouts tienen los números siguientes y generalmente trabajan por parejas como compañeros: el número tres con el cuatro, el cinco con el seis y el siete con el ocho.

Divisa de Patrulla

Cada patrulla escoge su propia divisa que generalmente se refiere en alguna forma al animal de ella. Por ejemplo, los Águilas pueden tomar como divisa: "Sublimarse"; los Castores; "Trabajo arduo"; los Mastines: "Leales hasta la muerte"; y así sucesivamente.

Llamada de patrulla

El Scout en la patrulla aprenderá a dar una llamada que se asemeje al grito del animal escogido. Así los "Bull-dogs" deben imitar el gruñido de dicha raza canina. Ésta es la señal por medio de la cual los Scouts de una patrulla se comunican entre sí cuando están escondidos o es de noche. A ningún Scout se le permite usar otra llamada que no sea la de su patrulla. El Guía de la patrulla reúne a ésta, en cualquier momento, haciendo sonar su silbato, o por medio de la llamada de la patrulla.

Debates

Un buen entretenimiento para una noche de mal tiempo en la sala de juntas, es sostener un debate sobre un asunto de interés, teniendo por director al Jefe de Tropa. éste deberá ver que haya un orador preparado de antemano que presente el asunto y sostenga determinado punto de vista y otro orador preparado para exponer el punto de vista contrario. Después de escucharlos, puede ir llamando por turnos a otros para que expresen sus opiniones. Al final tomará la votación en pro y en contra del asunto en debate.

Al principio, los muchachos se mostrarán vergonzosos, a no ser que el asunto elegido por el Jefe de Tropa sea de tal modo interesante, que los ponga fuera de sí; pero en general, después de uno o dos debates, adquirirán confianza y serán, ya, capaces de expresarse coherentemente. También aprenden la forma en que se conduce una asamblea pública, tal como secundar una moción, promover enmiendas, obedecer el reglamento de debates, votar, acordar votos de gracias a la presidencia, etc.

Jurados simulados

En lugar de un debate, puede hacerse un jurado simulado, lo que tal vez proporcione un cambio interesante.

Por ejemplo, se puede tomar por base la historia del asesinato de Elsdon que se da en la Fogata No. 2.

El Jefe de Tropa actúa como juez y designa a los muchachos que han de actuar de:

Prisionero: Guillermo Winter.

Testigos: Muchacho Roberto Hill Marsh.

Jefe de Policía.

Ciudadano.

Anciana (amiga de la mujer asesinada).

Defensor del prisionero.

Ministerio Público.

Miembros del jurado (caso de que se cuente con el número suficiente de Scouts).

Sígase lo más que sea posible el procedimiento de un jurado verdadero. Déjese a cada cual que represente sus propias pruebas, haga sus discursos, formule los cargos, siguiendo sus propios conocimientos y su imaginación, pero sobre los lineamientos generales de la historia, aún cuando sea con mayor abundancia de detalles. No es forzoso que se considere culpable al prisionero, lo que sólo se hará en caso de que el Ministerio Público lo demuestre así ante el jurado.

Resumiendo, el Jefe de Tropa podrá hacer resaltar el hecho de que el muchacho Hill Marsh puso en práctica todos los deberes de un Scout, de manera que los muchachos aprendan esa lección.

El crimen de Elsdon

(La siguiente historia que en conjunto es verdadera, ilustra de manera general los deberes de un Scout).

Un asesinato brutal tuvo lugar hace mucho años en el norte de Inglaterra. El asesino fue capturado, convicto y ahorcado, debido principalmente al arte Scout de un pastorcillo.

Conocimiento de la Naturaleza

El muchacho, Roberto Hindmarsh, había estado cuidando sus borregos y regresaba a su casa por una vereda de la montaña, lejos del camino, cuando acertó a cruzarse con un vagabundo que, sentado en el suelo, con las piernas estiradas, se dedicaba a comer.

Observación

El muchacho al pasar se fijó en la apariencia del vagabundo y, especialmente, en unos clavos que en forma peculiar tenía en las suelas de sus botas.

Roberto Hindmarsh, el muchacho, observó la apariencia del mendigo sin atraer la atención de éste.

Discreción

No se detuvo a mirar, solamente de pasada y de un vistazo observó los detalles y continuó sin atraer sobre sí la atención de aquel hombre, quien lo consideró un muchacho cualquiera.

Deducción

Cuando el muchacho estuvo cerca de su hogar, a unas cinco o seis millas de distancia, tropezó con una multitud que rodeaba una cabaña. La viejecita Margarita Crozier, que allí habitaba, había sido encontrada asesinada. Se hacían toda clase de conjeturas sobre quién habría cometido aquel crimen y las sospechas recaían sobre una pequeña partida de tres o cuatro vagabundos que merodeaban por aquellos contornos robando y amenazando de muerte a quien se atreviera a denunciarlos.

El muchacho oyó todo aquello y se fijó en unas huellas peculiares de pisadas que había en el jardín alrededor de la cabaña. Las huellas de los clavos eran iguales a las que él había observado en las botas del vagabundo con quien se había cruzado y, de manera natural, dedujo que aquel hombre tenía que ver algo con este asesinato.

Caballerosidad

El hecho de que la víctima fuera una mujer indefensa hizo que se despertaran los sentimientos de caballerosidad del muchacho en contra del asesino, quienquiera que éste fuera.

Decisión y autodisciplina

Así pues, cuando sabía que los amigos del asesino podrían matarlo por denunciarlo, hizo a un lado sus temores y fue en seguida ante las autoridades a relatarles lo de las huellas del jardín, informándoles dónde podrían encontrar al hombre que las había dejado, siempre que se apresuraran a hacerlo.

Salud y Fuerza

El hombre a quien había visto comiendo se encontraba ya bastante retirado de la escena del crimen y había pasado desapercibido excepto para aquel muchacho, por lo que se consideraba a salvo, sin pensar jamás que el chico fuera capaz de caminar hasta el lugar del

asesinato y regresar, como lo hizo, acompañado de la policía. Por eso no tomó ninguna precaución.

Pero el muchacho era fuerte, uno de esos muchachos sanos de las montañas, así pudo hacer el viaje con rapidez y bien, de tal manera que encontraron al hombre y lo capturaron sin dificultad.

Era éste Guillermo Winter, un gitano.

Se le juzgó y habiéndolo encontrado culpable fue ahorcado en Newcastle. Su cuerpo fue traído después y colgado de un poste, cerca de la escena del asesinato, tal como era costumbre en aquellos días.

Dos de los gitanos, sus cómplices, fueron capturados con parte de lo robado y también fueron ajusticiados en Newcastle.

Bondad

Pero cuando el muchacho vio colgado del poste el cuerpo del asesino, se sintió lleno de tristeza por haber causado la muerte de un semejante.

El Jefe de Tropa muestra al muchacho la senda que tiene que seguir para ser Scout y le ayuda a recorrerla.

Salvamento de vidas

Sin embargo, el magistrado lo mandó llamar y lo felicitó por la buena obra que había hecho en favor de sus conciudadanos, salvando algunas otras vidas al suprimir del mundo a tan peligroso criminal.

Deber

Le dijo: "Habéis cumplido con vuestro deber, aun cuando personalmente os puso en peligro y os causó mucha pena. Sin embargo, eso no debe preocuparos. Era vuestro deber ayudar a la policía a hacer justicia, y el deber debe cumplirse antes de todo y sin tomar en consideración las consecuencias, aún cuando signifique la pérdida de la propia vida".

Ejemplo

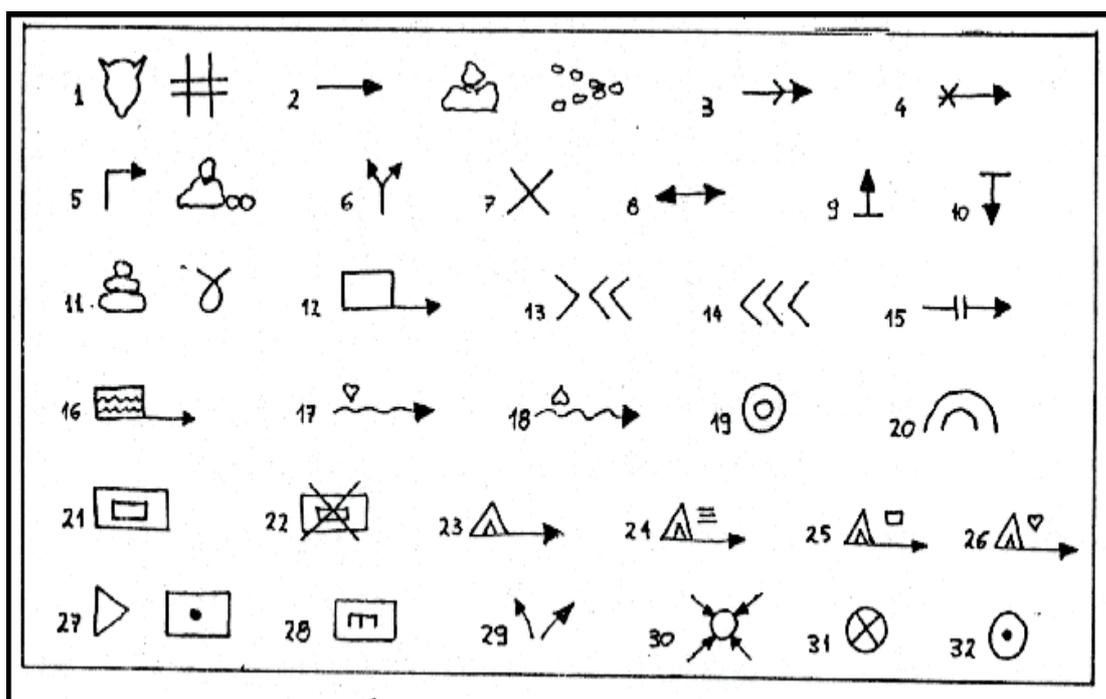
De esta manera aquel muchacho cumplió con cada una de las partes del deber de un muchacho Scout.

Ejercitó: Conocimientos de la Naturaleza, observación sin ser visto; deducción; caballerosidad, sentido del deber; resistencia y bondad.

No pensó que aquel acto que había ejecutado, enteramente por su propia voluntad, sería relatado años más tarde como ejemplo del cumplimiento del deber.

De la misma manera, vosotros deberéis recordar que vuestros actos pueden ser observados por otras personas y tomados también como ejemplo. Cumplid, pues, con vuestro deber, pronto y en toda ocasión.

Señales de pista



- | | |
|----------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Comienzo de pista | 17. Agua potable |
| 2. Camino a seguir | 18. Agua no potable |
| 3. Avanzar rápido | 19. Aquí estoy escondido |
| 4. Avanzar despacio | 20. Esconderse |
| 5. Doblar en la dirección indicada | 21. Esperar acá |
| 6. Bifurcación | 22. No esperar |
| 7. Camino equivocado | 23. Campamento en esa dirección |
| 8. Dar media vuelta, regresar | 24. Llevar leña al campamento |
| 9. Arriba; subir | 25. Llevar provisiones al campamento |
| 10. Abajo; bajar | 26. Llevar agua al campamento |
| 11. Atención | 27. Peligro |
| 12. Mensaje escondido en esa dirección | 28. Animales peligrosos |
| 13. Guerra | 29. Huír; escapar |
| 14. Paz | 30. Reunirse aquí |
| 15. Sortear el obstáculo | 31. Fin de pista |
| 16. Seguir la corriente | 32. Misión cumplida; |
| | 33. Volver al punto de partida |

Ultimo mensaje del jefe

... He tenido una vida muy dichosa, y deseo que todos vosotros tengáis también vidas muy dichosas. Tengo para mí, que Dios nos ha puesto es este mundo encantador para que seamos felices y gocemos de la vida. Pero la felicidad no proviene de la riqueza, ni de tener éxito en la carrera simplemente, ni de darse el gusto uno a sí mismo. Un paso hacia la felicidad es hacerse uno bueno y fuerte cuando niño, para poder ser útil, y así gozar de la vida cuando se es hombre.

El estudio de la Naturaleza os enseñara cómo ha llenado Dios de cosas bellas y maravillosas este mundo, para que lo podáis gozar. Ved siempre el lado bueno de las cosas, y no el malo.

Pero la verdadera manera de obtener la felicidad es: HACIENDO FELICES A LOS DEMÁS. Tratad de dejar este mundo en mejores condiciones de cómo lo encontrasteis; de esta manera, cuando os llegue la hora de morir, podréis hacerlo felices, porque, por lo menos, no perdisteis el tiempo, e hicisteis cuanto os fue posible por hacer el bien.

“Estad listos” en esa forma, para gozar una vida feliz y morir felices; asios a vuestra Promesa Scout siempre, aun cuando hayáis dejado de ser muchachos.

Que Dios os ayude a hacerlo así.

NadenPowell y Gilwell

LA VELA DE LA PROMESA

Promesa:

“Prometo por mi honor, y con la ayuda de Dios, hacer cuanto de mí dependa por:

- Cumplir mis deberes para con Dios y mi Comunidad,
- Ayudar al prójimo en toda circunstancia y
- Cumplir fielmente la ley scout”.

Ley:

11. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
12. El Scout es leal.
13. El Scout está siempre dispuesto a servir y salvar a su prójimo.
14. El Scout es hermano de todos los hombres.
15. El Scout es cortés y educado.
16. El Scout ve en la naturaleza la Obra de Dios y la protege.
17. El Scout es responsable y no hace nada a medias.
18. El Scout sonríe y canta en las dificultades.
19. El Scout es trabajador y austero y respeta el bien ajeno.
20. El Scout es limpio y sano, puro en pensamientos palabras y acciones.

Principios:

4. EL SEÑOR ES NUESTRO AMIGO
5. TODO HOMBRE ES NUESTRO HERMANO
6. SOMOS DIGNOS DE CONFIANZA

Virtudes:

LEALTAD, ABNEGACIÓN Y PUREZA

1.- AMBIENTACIÓN

“Los antiguos caballeros del siglo VIII sí que se sacrificaban por servir a los demás. En la época del Emperador Carlomagno todos podían llegar a ser caballeros, y en general el joven aspirante comenzaba su ascenso desde la niñez. De los doce a los dieciséis años entraba al servicio de un gran señor en calidad de doncel o paje, y en el castillo de aquel aprendía las costumbres cortesanas y el manejo de las armas y el caballo. A los dieciséis años pasaba al grado de escudero, se le daba un escudo, un caballo y una espada y se le ceñía una espuela de plata. Estos escuderos tenían como un honor servir en la guerra, estando siempre al lado de su señor.

En fin, a los veintiún años de edad, el escudero podía ser armado caballero. Se trataba de un ritual extenso y solemne que comprendía una serie de juramentos de fidelidad al rey, a la religión, a la patria y a las reglas y normas caballerescas.

El aspirante a caballero velaba durante toda una noche las armas, luego venía la celebración de la misa, y por último tenía lugar la investidura, un acto al que asistían los padrinos, los familiares del escudero y otros invitados. Este acto solía tener lugar en la sala principal de un castillo o en una plaza de armas, y finalizaba con la imposición de la armadura, el yelmo, la espada y la espuela de oro. Esta última solía colocarla una doncella noble que actuaba como madrina. El remate de la escena era el espaldarazo, golpe de plano con la espada sobre el hombre del novel caballero.

Pero nosotros no vivimos en aquella época. Hay que mirar hacia delante porque a fiesta de la promesa scout es mucho más importante que la de investir a un caballero. Aquí estamos, **monitores scout** con el corazón lleno de ilusiones para aspirar al bien. Está aquí una **comunidad** que acoge nuestra promesa y nos habla desde la experiencia de las dificultades a superar. Existe una larga “vela” que ha sido todo el tiempo que hemos estado **preparándonos** para renovar nuestra promesa y que ahora termina con esta vigilia. Tenemos aquí nuestras “armas” para **vencer la dificultad** que son las insignias scouts y la **ayuda de la gracia** que se reciba de Dios cuando nos coloquen la pañoleta sobre los hombros”.

2.- HIMNO DE LAS CRIATURAS (S. Fco. de Asís)

Omnipotente, altísimo, bondadoso Señor,
tuyas son la alabanza, la gloria y el honor
tan solo tú eres digno de toda bendición,
nunca es digno el hombre
de hacer de ti mención.

Alabado seas por toda criatura, mi Señor,
y en especial loado por el hermano sol,
que alumbra, y abre el día
y es bello en su esplendor,
y lleva por los cielos noticia de su autor.

Y por la hermana luna, de blanca luz menor,
las estrellas claras que tu poder creó,
tan limpias, tan hermosas,
tan vivas como son,
y brillan en los cielos: ¡loado, mi Señor!

Y por la hermana agua, preciosa en su candor,
que es útil, casta, humilde: ¡loado, mi Señor!
Por el hermano fuego,
que alumbra al irse el sol,
y es fuerte, hermoso, alegre: ¡loado, mi Señor!

Y por la hermana tierra, que es toda bendición,
la hermana madre tierra,
que da en toda ocasión
las hierbas y los frutos y flores de color.
Y nos sustenta y rige: ¡loado, mi Señor!

Y por los que perdonan y aguantan por tu amor
los males corporales y la tribulación:
¡felices los que sufren en paz con el dolor,
porque les llega el tiempo de la consolación!

Y por la hermana muerte: ¡loado, mi Señor!
Ningún viviente escapa de su persecución;
¡ay si en pecado grave sorprende al pecador!
¡Dichosos los que cumplen la voluntad de Dios!

¡No probarán la muerte de la condenación!
Servidle con ternura y humilde corazón.
Agradeced sus dones, cantad su creación.
Las criaturas todas, load a mi Señor. Amen.

3.- TEMA SCOUT

La Promesa. Da sentido al escultismo y es su pieza clave.

Características:

- a) Un **acto personal** voluntario y consciente.
- b) Un **acto comunitario**, ante testigos que ayudan a preparar la promesa, a vivirla y revisarla. Realizada en la historia del grupo, enriquece a toda la comunidad.
- c) Un **punto de partida** para construirse a sí mismo día a día mediante el estilo scout. La promesa es un inicio, inaugura el futuro.
- d) Un **acto educativo** en la mayoría de los casos, pues adaptando sus exigencias a cada edad implica una respuesta concreta y útil mientras unos educadores/adultos colaboran en la práctica del compromiso.

Por esto conviene traducir a la situación real de cada persona **las exigencias de la promesa y ley scouts** dentro de un contexto de proyecto personal o plan de progresión individual, haciéndole descubrir al sujeto un estilo concreto en su vida cotidiana.

Las palabras **“Prometo por mi honor”** son de capital importancia. Baden Powell consideró que unas de las tareas más urgentes es desarrollar el sentido del honor pues “de ello depende toda la conducta y disciplina futuras del scout”. Esta virtud básica no se inculca por órdenes, sino tratando a la persona como un ser responsable, en quien se puede confiar. De esta forma no se compromete sólo con su palabra, sino con su reputación personal. El honor es la garantía de progreso.

El que compromete su persona con la promesa, sin embargo, se siente criatura y necesita **“la ayuda de Dios”** para llevar a cabo tan maravillosa empresa, como es ser constructor de su personalidad.

La promesa scout es breve en palabras, pero densa en contenido. Se presenta no como meta sino como punto de partida. Todo scout ha de sentir que si él **“hace cuanto de él dependa”** está cumpliendo con su promesa.

El scout se compromete a cumplir, en primer lugar, sus **“deberes para con Dios”**. Dios no es una idea lejana o abstracta sino una persona viva que desea que vivamos en sencilla fraternidad universal. De esta manera se descubre cada día un poco más a Dios y cuáles son las obligaciones para con Él.

En segundo lugar, el scout se compromete a cumplir sus **“deberes para con su comunidad”**. El scout es consciente que pertenece a una sociedad concreta y por lo mismo no puede vivir de espaldas al bien de su comunidad. La vida de esta depende de la vida de sus ciudadanos. Por ello el scout no es un frío espectador del acontecer diario, sino que sabe responder a la mejora de los que le rodean con el desempeño sincero y auténtico de su vida personal, familiar, profesional y social.

En tercer lugar, el scout se compromete a **“ayudar al prójimo en toda circunstancia”**. Todo, porque en el escultismo y desde el escultismo hay que construir la gran “fraternidad mundial”. Cualquier scout necesita salir de sí mismo e ir al encuentro del otro no importa el momento. Los scouts aman al prójimo no por lo que es, no por lo que tiene ni por lo que hace: se dan al prójimo con sencillez y sinceridad. Una concreción de este compromiso es el propósito firme de todo scout de hacer cada día una **Buena Acción** por lo menos, y el tener presente en todo momento el lema de del scout **“Siempre Listo”** que equivale a decir “disponibilidad”.

Finalmente, el scout se compromete a **“cumplir fielmente la ley scout”**, una ley que conduce al desarrollo de su perfección, a la edificación de su personalidad

configurando en él un estilo de vida: el **estilo scout**. El que hace la promesa quiere cumplir la ley scout con exactitud o fidelidad, porque desea que su proyecto personal no se cumpla a medias, sino con los más mínimos detalles.

4.- ESCUCHA DE LA ESPIRITUALIDAD SCOUT

ÚLTIMO MENSAJE DEL JEFE

Queridos Scouts:

Si alguna vez habéis visto el juego de “Peter Pan”, recordaréis cómo el jefe de los piratas estaba siempre haciendo su último discurso de despedida, por temor de que posiblemente cuando llegara la hora en que habría de morir no fuera a tener tiempo para darlo a conocer. Así me sucede a mí, y aun cuando no me estoy muriendo en este momento, esto tendrá que suceder uno de estos días, y deseo deciros una palabra de despedida.

Recordad; ésta es la última que oiréis de mí; por tanto, medítadla.

He tenido una vida muy dichosa y deseo que todos vosotros tengáis también vidas muy dichosas.

Tengo para mí que Dios nos ha puesto en este mundo encantador para que seamos felices y gocemos de la vida. Pero la felicidad no proviene de la riqueza, ni de tener éxito en la carrera simplemente, ni dándose uno gusto a sí mismo; Un paso hacia la felicidad es hacerse sano y fuerte, cuando niño, para poder ser útil, y así, poder gozar de la vida cuando se es hombre.

El estudio de la naturaleza os enseñará cómo ha llenado Dios de cosas bellas y maravillosas este mundo, para que lo podáis gozar. Estad satisfechos con lo que os haya tocado y sacad de ello el mejor partido que podáis. Ved siempre el lado bueno de las cosas y no el malo.

Pero la verdadera manera de obtener felicidad es haciendo felices a los demás. Tratad de dejar este mundo en mejores condiciones de cómo lo encontrasteis; de esa manera, cuando os llegue la hora de morir, podréis hacerlo felices, porque, por lo menos, no perdisteis el tiempo e hicisteis cuanto os fue posible por hacer el bien. “Estad listos” en esa forma, para gozar de una vida dichosa y morir dichosos; asíos a vuestra Promesa Scout, siempre, aun cuando hayáis dejado de ser muchachos. Que Dios os ayude a hacerlo así.

Vuestro amigo,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Baden-Powell y Gilwell". The signature is written in a cursive, flowing style.

(Encontrado entre los papeles de Baden-Powell, después de su muerte, acaecida el 8 de enero de 1941.)

5.- REFLEXIÓN COMUNITARIA

A. Dios:

- ¿Estoy abierto a Dios? ¿Hablo con Él?
- ¿En dónde, en qué ocasiones he descubierto que Dios me quiere?
- ¿Busco el sentido espiritual de la vida más allá de las realidades materiales?

B. Yo mismo.

- ¿Cómo cuido mi cuerpo? ¿Lo estimo, lo mantengo en forma, lo mimo...?
- ¿Cómo me expreso? ¿Cómo comunico fe, alegría, esperanza, amor...?
- ¿Qué hago con mis palabras?
- ¿Cómo organizo mi tiempo? ¿Cómo organizo entre sí el trabajo, el aprender, la diversión y el descanso? ¿Cómo disfruto de las cosas de cada día?
- ¿Qué me hace estar contento? ¿Qué me entristece? ¿Dónde encuentro nuevos motivos para vivir?

C. Mis amigos.

- ¿Quiénes son? ¿Cómo son cada uno de ellos?
- ¿Cómo les demuestro mi amistad?
- ¿Cómo los aprecio, aunque a menudo no se den cuenta?
- ¿Qué hago para aumentar la confianza?

D. Mi familia.

- ¿Acepto que todos son como son?
- ¿Qué hago para que haya armonía?
- ¿Tomo parte en las tareas de mi casa?
- ¿Cómo me comunico con los que convivo en casa?

E. Los otros:

- ¿Qué siento delante del que no me conoce?
- ¿Cómo aprecio y valoro al desconocido?
- ¿Qué hago para ser útil al que tengo cerca y al que tengo lejos?

F. Las cosas:

- ¿Qué cuidado tengo de mis cosas: orden limpieza y conservación?
- ¿Sé el funcionamiento de los instrumentos que utilizo?
- ¿Cuáles son las cosas que más me alegran? ¿Sé vivir con pocas cosas?
- ¿Me construyo objetos para evitar comprarlos?
- ¿Me esfuerzo por llevar una vida austera? ¿Qué es lo que más me cuesta?

6.- PROPÓSITO DEL ASPIRANTE

En pie:

“Ha llegado el día Señor.
Mañana voy a dar un paso importante.

Quiero encaminar todos mis pasos
y toda mi vida por tus senderos.
Por tus caminos de amor,
por tus senderos de unidad,
por tus pistas de libertad.
Ayúdame a dar este paso.

Aumenta en mí la fe en Ti.
Fortalece en mí el amor hacia mi pueblo,
alienta en mí el respeto hacia los demás,
ilumina en mí los caminos de justicia.

Haz de mí, Señor, una persona de bien,
cuando digo que sí con mis palabras,
cuando creo en las cosas buenas,
cuando realizo mis trabajos,
cuando mido mis dificultades...

Ha llegado el día, Señor.
Mañana voy a dar un paso importante...

He escogido como modelo a imitar a...
(santo, héroe, persona singular) porque...
(dice sus características atractivas)”.

7.- ORACIÓN COMUNITARIA

Nuestros buenos propósitos no se alcanzan sin la ayuda de Dios. Dios es nuestro Padre y nos es fiel. No tengamos miedo de invocarlo.

Peticiones por los que renovaremos nuestra promesa, por las necesidades de la comunidad y del mundo entero.

Oración Scout:

Jesús, Amigo: Enséñanos a ser generosos,
A servirte como mereces,
A dar sin medida,
A combatir sin preocuparnos de las heridas,
A trabajar sin buscar descanso,
Y a darnos, sin esperar otra recompensa que la de saber que hacemos
Tu Santa Voluntad.
Amén.

8.- DESPEDIDA

Canto de la Promesa:

“Delante del Señor, mi Dios, y por mi honor,
me entrego enteramente a Ti, Señor,
prometo amarte sin cesar, cada vez más
y guardar mi promesa hasta el final.
Prometo, con Tu gracia y por mi honor,
ser siempre fiel a mi Patria y a Ti, Señor;
cumplir con alegría la ley scout.
Acepta mi promesa, Señor Jesús.

Oración de la Corte de Honor

Dios:
Concédeme
SERENIDAD
para aceptar las cosas
que no puedo cambiar
VALOR
para cambiar aquellas cosas
que puedo
y **SABIDURIA**
para reconocer la diferencia
entre estas dos cosas

La Verada





FICHA DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad:

Objetivo:

Descripción de la actividad:

Organización de la actividad:

Duración de la actividad:

Tipo de relación de los participantes:

Papel del monitor:

Actividad Folclore.

Los primeros restos arqueológicos de Lardero fueron hallados en el Monte de la Pila y en la Cueva del Moro por Teógenes ORTEGO en el año 1934. Parece ser, por los hallazgos de los restos constructivos y materiales de superficie que el Monte de la Pila fue ocupado por tribus centroeuropeas, genéricamente celtas, entre los siglos VIII y VI antes de Jesucristo, con una economía basada en la agricultura y el pastoreo. La Cueva del Moro, habría tenido una finalidad de tipo funerario, convirtiéndose en necrópolis con pisos y dependencias de inhumación en una etapa incierta en la vida del poblado.

Sin embargo, posteriores prospecciones realizadas por un equipo del antiguo Colegio Universitario de La Rioja, no permitieron comprobar tales afirmaciones, practicándose además un pequeño sondeo en la cima del cerro en la que se hallaron los restos de una cabaña utilizada, presumiblemente en época moderna. Mayor interés presentan los fragmentos de cerámica recogidos en la vertiente meridional del Monte de la Coronilla, tipológicamente con grandes semejanzas con los ajuares correspondientes al nivel III de El Redal, por lo que pueden fecharse en el tránsito de los siglos VIII al VII a.C., en los que ya habría grupos humanos al igual que en otros asentamientos como el de La Custodia de Viana.

El nombre de Lardero proviene, posiblemente, de la época romana, según PASCUAL FERNANDEZ (1984), del latino lardarius (tocinero), por la importancia de sus salazones. De esta época se conservan la calzada, y las villas de San Cristóbal y de Atayo.

La Villa de San Cristóbal se localiza a unos 500 m. al noroeste de la localidad, en la zona de terrazas que luego progresan hacia las cumbres del Pico del Aguila y Punta Malvid; sus cerámicas de cocina y mesa visibles en superficie son bajoimperiales. En esta villa apareció en el siglo XIX (1867) un mosaico del que no se conocen sus características; también han aparecido restos de enterramientos y otros restos: igualmente hay en el lugar los vestigios comunes a toda villa tardoantigua: téglulas, dolias...

En la Villa de Atayo, ubicada en el Km. 327 de la carretera N-111 de Logroño a Soria, a un kilómetro (aproximadamente) al sureste de Lardero, hay vestigios superficiales de una villa tardoantigua, con fragmentos de cerámica y materiales de construcción antiguos, cuya tipología y características remiten a ambientes bajo imperiales. En Atayo existió un asentamiento medieval documentado desde 1066 y que pervivió hasta fines del XVIII; el topónimo probablemente se remonta a la época romana, recordando el antropónimo Ateius, que estuvo muy difundido en Hispania, reforzando los restos del lugar tal hipótesis.

Según nos indica DE GOVANTES, a comienzos del siglo XI se nombra un pueblo con el nombre de Ladrero, que probablemente es Lardero, en el fuero dado a Nájera por el rey navarro D. Sancho el Mayor, confirmado por D. Alfonso VI.

En el año 1040 aparece el nombre de Lardero en la donación que hizo el primogénito del citado rey Sancho el Mayor, García, de una casa y heredad de Juan de Lardero a Aznar Íñiguez, en territorio del río Iregua, a cambio de un caballo; dicho Aznar se hace monje en San Millán, y al fin le deja dicha casa con los aperos que enumera.

En 1047, Munio, abad de Irache, compra varias viñas colindantes entre sí y situadas en Lardero y Torrilas, ambos en la provincia de La Rioja.

Mayor relevancia tiene el testamento de la reina doña Estefanía, esposa del rey don García, el de Nájera, del año 1060. En este documento se especifica la entrega a sus hijos e hijas de distintos municipios con sus términos ("viñas, tierras y huertas"), entre ellos Lardero y Atayo, los cuales dona a sus hijas Urraca y Mayor, respectivamente.

En el año 1350, en tiempos del rey Pedro I de Castilla, Lardero se incorpora a Logroño para evitar su despoblamiento, junto con Alberite y Villamediana. Las tres aldeas serán consideradas como tres quiñones (distritos) más de la ciudad de Logroño. Sin embargo, el comportamiento no será el mismo que el de los quiñones ciudadanos, no solamente por la presencia de jurados o alcaldes (según épocas), sino porque en la cuestión de los impuestos las aldeas debían entregar a Logroño unas cantidades de cereales tal y como en los privilegios de la ciudad se constataban. Así, Alberite y Villamediana tenían que aportar, cada una, 64 fanegas de trigo y otras 64 de cebada; Sin embargo, Lardero, por su menor vecindad, sólo entregaría 6 fanegas de cada tipo de cereales.

En los primeros años del siglo XVI, las aldeas cumplían como cualquier quiñón ciudadano y otras localidades; albergar y mantener a las tropas que fuesen de paso, aportar soldados a cualquier parte que desde las altas instancias se decidiese... Los Reyes Católicos crearon la Santa Hermandad, una especie de milicia dedicada a mantener la paz; los alcaldes de esta Santa Hermandad eran los encargados de dirigir la citada milicia. Las aldeas tenían por costumbre nombrar un cuadrillero en cada una de ellas; el resto sería de la ciudad: La situación se mantiene sin contratiempos hasta que en 1557 las aldeas no aceptan esta situación, recurriendo a la Chancillería de Valladolid, que resuelve el pleito indicado indicando que los "...Concejos de Alberite y Lardero puedan nombrar y nombren cada uno dellos su cuadrillero los cuales admitan y rresciban los alcaldes de la hermandad de dicha ciudad y consientan usar los dichos oficios so pena de cada 20.000 maravedís..."

A partir del año 1603, los jurados pretendieron ser llamados alcaldes (uno por el estado noble y otro por el estado general o estado llano) y a titularse justicia y regimiento, algo que se opuso Logroño, petición que se convirtió en franca declaración, titulándose ya alcaldes los jurados de las tres aldeas, puestos de acuerdo para este fin; al ver la actitud de Logroño y conociendo que era infructuoso su propósito desistieron de su actitud. Transcurrido algún tiempo los jurados de Lardero fueron los primeros que se atrevieron a decir al representante ante el Concejo de la ciudad, el 8 de enero de 1624, que lo hacían como alcaldes y no como jurados; y rechazada su pretensión en el acto y compelidos a que prestasen juramento cual siempre lo hicieran, mandando se les condujera a la cárcel. en su empeño obedecieron sin replicar quedando nuevamente conjurada la tentativa de exención de la tutela de la ciudad.

En 1642, por cédula real, en Alberite podía haber alcaldes y podían llevar vara de justicia; algo similar ocurrió en Villamediana a partir de 1643. Lardero tardará todavía dos años hasta que sus representantes puedan jurar como alcaldes, no pudiendo llevar la vara hasta 1678.

Después de una serie de vicisitudes, las tres aldeas trataron en 1647 de eximirse por completo de la jurisdicción de Logroño. Consiguieron a finales de este año de 1647, por real cédula ganada a pedimento del pequeño concejo, que los alcaldes de dicho lugar, sin incurrir en pena alguna, pudiesen jurar el día de año nuevo en su ayuntamiento sin pasar a hacerlo al de Logroño; se les autorizaba además "para vender 30 fanegas de trigo para la paga de la cantidad con que habían servido a S.M."

El problema no acaba con el nombramiento de 1647 ya que en 1656 se hace necesaria una nueva ejecutoria de Felipe IV, en la que se confirma el nombramiento de estos alcaldes y de sus atribuciones sobre asuntos del campo. De este modo se pone fin al pleito entre "el conçejo justicia e regimiento e vecinos y procurador general dela ciudad de Logroño de la una parte = Y el conçejo e vecinos de el Lugar de lardero de la otra"

A pesar de independizarse de la capital logroñesa sus antiguas aldeas de Alberite (en 1668), y Villamediana (en 1680 de un modo efímero, ya que en 1682 se reintegra a Logroño, y de modo definitivo en 1794), Lardero no siguió el mismo camino, quizás porque su economía fuese más débil o por reconocer la dificultad de obtener la exención; su deseo de independencia apareció sólo de forma esporádica en 1673. Lo que sí intentó conseguir Lardero del Concejo de Logroño fue la concesión a sus alcaldes del privilegio de poder usar vara de justicia, que venía a ser como la insignia acreditativa de la autoridad que recaía en su poseedor; tal petición fue finalmente atendida en 1687.

En el siglo XVIII es puesta de nuevo en entredicho la autoridad de estos alcaldes ordinarios por lo que es necesaria otra ejecutoria en 1779, en este caso de Carlos III, en la que se confirma su autoridad. Se promulga con ocasión de un litigio entre el corregidor de Logroño, Juan José DE CAÑEVERAS, y el Procurador Síndico de Lardero, Pedro GIL, como representante de sus vecinos, sobre si estos alcaldes ordinarios eran de primera instancia o no y si les correspondía a ellos como jueces de campo, o al corregidor de Logroño, la imposición de una multa de doscientos maravedís a los infractores de la limpia de varios ríos en Lardero. Se quejaba el corregidor de Logroño porque los alcaldes de Lardero no habían limpiado el río Sequero, "en perjuicio de los panes y las viñas por las que transitaba" y decidía, mediante sentencia, que el pago debía hacerse conforme a las ordenanzas, en decir con un reparto proporcional de los costes de la limpieza de los ríos por heredamientos, y a razón de las fanegas.

En virtud de esta carta ejecutoria de 1779 se revoca también otra sanción de seiscientos maravedís que había impuesto el citado corregidor; en ella se confirmaban de nuevo los poderes de los alcaldes ordinarios.

Ya en el siglo XIX (1834), Lardero se independiza de Logroño. Previamente, el municipio se había titulado villa, y no lugar como hasta entonces, durante el denominado trienio liberal (1820-23).

Iglesia Parroquial de San Pedro

Edificio de la primera mitad del siglo XVI, de finales del gótico. Según la tradición fue construido con piedra de la cantera situada debajo de Punta Malvid, junto al llamado Salón de los moros. Parece una iglesia concebida en principio para ser de tres naves a igual altura o planta de salón, a lo que corresponden los muros de la nave y de la portada. Del siglo XVII son la cabecera y la fachada clasicista y quizás la sacristía. La cúpula sobre pechinas y las torres son del siglo XX. Está construida esta iglesia en sillería de una nave muy ancha dividida en tres tramos por estribos interiores semicirculares y cabecera ochavada de tres paños. La nave se cubre con techumbre a doble vertiente, la cabecera con cúpula, el arco triunfal es de medio punto. La fachada alberga pórtico, coro alto, baptisterio y otras dependencias; es de tres cuerpos rematada por frontón entre aletones y espadaña de dos huecos, con la parte inferior adintelada, y en la superior con una hornacina con la estatua de San Pedro

Desaparecido el retablo mayor, que había sido realizado en 1759 por Francisco RAMÍREZ DE ARELLANO por 21.000 reales, fue sustituido por un gran templete relicario con corintias de hojarasca y estípites, barroco de la primera mitad del XVIII, perteneciente al retablo mayor de la Basílica de San Marcial, con imagen titular moderna de San Pedro



Basílica de San Marcial

Fue construida en sillería y mampostería hacia 1.716 por GREGORIO DE ALZOLA. Su nave está dividida en dos tramos con capillas entre contrafuertes, crucero y cabecera rectangular. La nave se cubre con techumbre a doble vertiente, la cabecera con cúpula, y el arco triunfal es de medio punto. a los pies hay coro alto.

El retablo mayor del presbiterio es barroco, de la primera mitad del siglo XVIII. Custodia la imagen del titular, San Marcial, que ya era muy popular desde antes de la construcción de la Basílica, así como un relicario de madera con apliques de metal, nácar y hueso.

Asimismo sobresale la cúpula del crucero decorada con pinturas ilusionistas del siglo XVII representando a los padres de la Iglesia.



Crucero con templete

Está situado a la salida del pueblo, en dirección a Entrena. En el año 1548 el cantero Pedro de Landaeta contrataba con Pedro y Hermandado Redondo las primeras obras de este crucero y en el año 1628 el arcediano (canónigo encargado de las cuestiones jurídicas) Juan Vicente encargó al cantero Juan de La Riva la construcción de un humilladero "a la salida de la villa de Lardero"; este humilladero debía de hacerse donde se encontraba una columna con un Cristo, posiblemente el mismo crucero encargado en el año 1548 al citado Pedro de Landaeta y en el que se debía de colocar un escudo de armas.

El templete del siglo XVII es de sillería, y está abierto por los cuatro lados. La base de la columna la componen cuatro gradas que deben de ser de la misma época que la columna original, del siglo XVI; dicha columna está en la basílica de San Marcial, figurando en la misma un escudo del siglo XX.



Cementerio de la Barranca

En la carretera de Entrena y a 1 Km. aproximadamente del pueblo, figura un monumento del escultor logroñés DALMATI, en recuerdo a los caídos durante la guerra civil.



Edificios civiles

Hay varias casas con valor artístico de los siglos XVI-XVIII.



A la derecha, casa de la calle González Gallarza nº 13. Edificio de dos plantas de sillería de mampostería y una tercera de adobe. El acceso con arco de medio punto de gran dovelaje. En la primera planta dos balcones con molduraje mixtilíneo y escudo central del siglo XVIII. El escudo bajo yelmo es acuartelado en cruz, de torres y león pasante a árbol, dos manos con látigo, águila explayada y seis besantes y cometa.

A la izquierda, casa de la calle González Gallarza nº 19. Edificio del siglo XVI. Vemos un arco de entrada de medio punto, sobre el cual hay una pequeña inscripción: "Jude Matute".



FIESTA DE LOS QUINTOS

El año comienza en Lardero con la tradicional fiesta de "Los Quintos" que celebran los chicos y chicas con 18 años los días 5 y 6 de enero y, luego repiten con 45 años. La noche del 5 de enero, los "quintos" participan en la "Cabalgata de Reyes" y son los protagonistas, acompañados del resto de gente del pueblo agrupados por edades que ese mismo día cenan todos juntos. Al día siguiente, el día de Reyes, los "quintos y quintas" van de rondalla por todo el pueblo ofreciendo pastas a los vecinos y acompañantes y a su vez, van de casa en casa de las chicas cantando coplas dedicadas a cada una de ellas. Cuando terminan, suben todos juntos a la plaza y allí, son las quintas quienes dedican sus coplas a los quintos. Es una tradicional fiesta que comentan que si es bonita a 18 años, mucho más lo es a los 45.

FIESTA DE MAYOS

En Mayo se celebra la "Fiesta de los Mayos" en la cual, los niños construyen los "mayos", con un armazón de cañas en forma de cabaña forrado de hojas de chopo y adornada con banderitas. Luego son expuestos en la Plaza del Ayuntamiento en el Concurso de Mayos donde, a la vista de un tribunal se conceden diferentes premios. Después, pasan por las casas del pueblo pidiendo los típicos huevos, "perras" y rosquillas como dice el cantar que echan en cada casa. Después se juntan en cuadrillas a comer todos juntos y pasar un agradable y feliz día.

FIESTAS DE SAN ISIDRO

El 15 de Mayo, se celebra "San Isidro", fiesta típica en honor a los labradores, con la clásica procesión en honor al Santo.

El programa también incluye encierros, degustaciones y verbenas típicas de la localidad entre otros actos

FIESTAS DE SAN PEDRO Y SAN MARCIAL

Del 28 de junio al 6 de julio se celebran las fiestas más importantes que son las de "San Pedro y San Marcial". El programa es amplio y variado y recoge actos como el lanzamiento del cohete, procesiones y misas con danza en honor al Santo, charangas, degustaciones, encierros, parques y actuaciones infantiles, sin olvidarnos de las famosas y grandiosas verbenas y los toros de fuego.

Dentro de estas fiestas es típico el "Domingo de Majas", que se celebra el primer domingo de julio y, en ella las protagonistas son las "Majas" que participan en todos los actos de las fiestas.

El último día de fiesta es el "Día de los Ranchos", en el cual por la tarde se junta cuadrillas de gente a cocinar el tradicional "rancho" o "caldereta" (patatas, carne y picante como ingredientes básicos) en las bajeras por el pueblo. Estas calderetas se pueden presentar el "Concurso de Rancho" y optar a uno de sus fabulosos premios; bien como degustación o como presentación. Después de cenar, la gente sale a la calle para hacer el "Entierro de la Cuba" y, da vueltas al pueblo cantando y bailando acompañados por la charanga. Es un día entrañable y uno de los preferidos por los "cigüeños" ya que este día se queda la gente del pueblo y están como en familia.

.....

OTRAS FIESTAS POPULARES

El 12 de Octubre, se celebran las fiestas de "Acción de Gracias", con actos como son las degustaciones, encierros, verbenas y toro de fuego entre otros.

Después se celebran las tradicionales fiestas de "Nochebuena", "Navidad", "Nochevieja" y "Año Nuevo"



FICHA DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Medioambiente

Objetivo:

Adquirir una conciencia crítica sobre la sostenibilidad medioambiental y crear momentos de distensión.

Descripción de la actividad:

1ª Actividad:

- Encuentra a tu pareja: cada chaval tendrá un animal asignado, Se le tapan los ojos tapados y con el sonido propio del animal tendrá que buscar y juntarse con su pareja.

2ª Actividad:

- Abrazar arboles: consiste de las parejas de animales, uno se tape los ojos, y la pareja le dirige a un árbol, en el cual tendrá que tocarlo y experimentar. Se le llevara de vuelta al lugar de inicio y desde ahí tendrá que reconocer el árbol al que ha ido. Luego se cambiaran y se volverá a hacer.

3ª Actividad:

- Mapa de los sonidos: cada uno de los chavales se irá a un lugar, individualmente, con una hoja y un bolígrafo para que en silencio, puedan escuchar todos los sonidos que haya y apuntarlos en la hoja. Se realizara una X en cada papel, que serán ellos y de ahí escribirán cada sonido del lugar que crea que procede.

4ª Actividad:

- Bosque de los jabalíes: se escogen 3 voluntarios (jabalíes) y los demás se ponen en fila horizontal de frente. Estos van a ser comida, refugio o agua, según ellos. Los jabalíes de espalda a la fila de chavales elegirán una de estas tres opciones, al igual que los otros. Luego se darán la vuelta, los que coincidan y sean "cazados" por los jabalíes pasaran a ser más de ellos. Y así un rato hasta que se truca el juego para que todos acaben siendo jabalíes.

Organización de la actividad:

En cada actividad varia.

Duración de la actividad:

Toda la mañana y si sobrara tiempo, aprenderían e interiorizarían las leyes.

Tipo de relación de los participantes:

Genial (no se que poner)

Papel del monitor:





FICHA DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Muñecos de papel

Objetivo: Crear momentos de distensión.

Descripción de la actividad:

Se le reparte un globo a cada chaval y lo hinchan hasta un tamaño medio.

El papel de periódico se deja encima de la mesa y que cada uno coja y lo vaya cortando en trozos pequeños y lo empapa en la mezcla.

PROCEDIMIENTO:

Con un globo hinchado se cubre todo de papel de periódico empapado con una mezcla hecha con agua y cola blanca.

Se deja secar durante unas horas y después, cuando el papel esté duro, se pincha el globo.

Una vez hecha la forma se decora eligiendo un animal (mariposa, abeja...) con pinturas acrílicas.

Organización de la actividad:

Todos juntos en una misma sala con material común.

Duración de la actividad:

Alrededor de dos horas en total.

Tipo de relación de los participantes:

En un solo grupo, todos compartiendo el mismo material.

Papel del monitor: Ayudar y llevar el seguimiento de cada chaval.

GRUPO SCOUT JAIROI

Campamento de Semana Santa 2010.

Hola Ranger, en primer lugar os presentamos el material que tenéis entre manos, es ni más ni menos que un RAID...

Bueno ni menos no, porque es un RAID sobre la opción FE en la vida de un SCOUT.

Está bien, no ponerse nerviosos, que ahora definimos cada una de estas extrañas palabras, que no son extrañas por su significado, sino más bien porque no están presentes en nuestra vida, pero os garantizo que durante este ratito las vais a conocer y tener muy presentes, y si se cumple el objetivo de esta actividad no las olvidareis durante el resto de vuestra vida.

RAID: Citando textualmente del diccionario, “Vuelo de gran distancia sobre territorio desconocido”.

Suena bien, ¿que no? realmente va a ser una gran distancia, porque comenzamos sin saber nada, y tal vez cuando terminemos alguien habrá aprendido algo, y por supuesto es un territorio desconocido porque ninguno de nosotros es capaz de describir la FE y mucho menos de relacionarla con el Escultismo; si hay alguno que puede, ya ha terminado el RAID.

Como suponemos que nadie ha terminado todavía, continuamos adelante.

FE: De nuevo acudimos al diccionario por no liar las cosas, “La primera de las tres virtudes teológicas: es una luz y conocimiento sobrenatural con que sin ver creemos lo que Dios dice y la Iglesia propone”.

Está claro que los que escriben los diccionarios luego no los leen, me parece que esta definición es un poco densa, lo digo porque no se entiende nada...

Para nuestro uso, FE es CREER SIN HABER VISTO, esto cae en examen.

Scout: Ya no vamos a recurrir al diccionario porque para confundirnos ya nos valemos solos, sino preguntad a un Monitor...

Así que, Scout es el pirado que actualmente vive según unos valores que el resto del mundo prefiere ignorar para tener una vida más cómoda y sin complicaciones.

Aclarado esto sólo me resta deseáros ánimo y esperar que disfrutéis de esta actividad, que a pesar de no poder compartir con vosotros, deseamos que os sea de tanta utilidad como lo ha sido para nosotros en el transcurso de su preparación.



El primer Grupo Scout.

FE la capacidad de CREER SIN VER.

El objetivo de todos los Scout del mundo es **dejar el mundo mejor de lo que lo han encontrado.**

¿Cuanto tiempo hace que perteneces al Grupo Scout Jairoi?, ¿Cuánto tiempo llevan tus monitores siendo Scout?, ¿Cuánto tiempo ha pasado desde que se fundó el primer grupo Scout?

¿Es el mundo mejor?

Si alguien ha respondido que sí, un consejo,¡¡¡DESPIERTA!!! , no te has enterado ni de por dónde sale el sol.

Efectivamente, damas y caballeros, el mundo dista mucho de haber mejorado lo más mínimo, es más, lanzad una mirada a los medios de comunicación y obtendréis una visión aproximada de la mierda de mundo en que nos ha tocado vivir.

Sí, sí, ya se que ahora vienen los lloricas, yo no puedo parar las guerras, yo no puedo acabar con la pobreza... bla, bla, bla

Lamento comunicarte que si piensas así con nosotros no pintas nada, pero continuemos.

¿Entonces que hago YO en los Scouts?

¡¡¡CHAN CHAN!!!... **CREO QUE PUEDE HABER UN MUNDO MEJOR** por tanto si creo en algo que no se ve ni por asomo, ¿Estoy loco?

NOOOOOOOO!!!!!!

Tengo **FE**.

Imagino que a raíz de este desarrollo más de uno habrá sido consciente de que tiene FE, felicidades, no todo el mundo la tiene, y si entre vosotros hay alguno que no la tiene necesita más que los demás continuar con este RAID.

Es cierto, la FE, no viene de serie, es un Don, es decir un regalo de Dios que nos hace a través del Espíritu Santo, ya sabéis esa paloma que hay en algunas Iglesias y tal, si alguno no la ha visto, más adelante la encontrará.

Pero esta es otra historia, continuemos con los que hemos llegado a la conclusión de que tenemos FE pero no sabemos ni de dónde vino ni cuando nos la incorporaron en las prestaciones.

Todo empezó con un primer Grupo Scout que no sabía que era un Grupo Scout, no os riáis, hace 5 minutos no sabíamos que teníamos FE.

Lo dicho no lo sabían, al menos no todos, y digo no todos porque el Monitor sí que lo sabía porque para formar el primer Grupo Scout los fue buscando uno a uno, y les dijo que quería hacer un mundo MEJOR.



Esta es la paloma de la que os hablaba antes.

Bueno hasta aquí es evidente que se parecían mucho a nosotros, ¿A quien no le trajo su madre, hermano, un amigo, un catequista...? Es decir nos fueron a buscar.

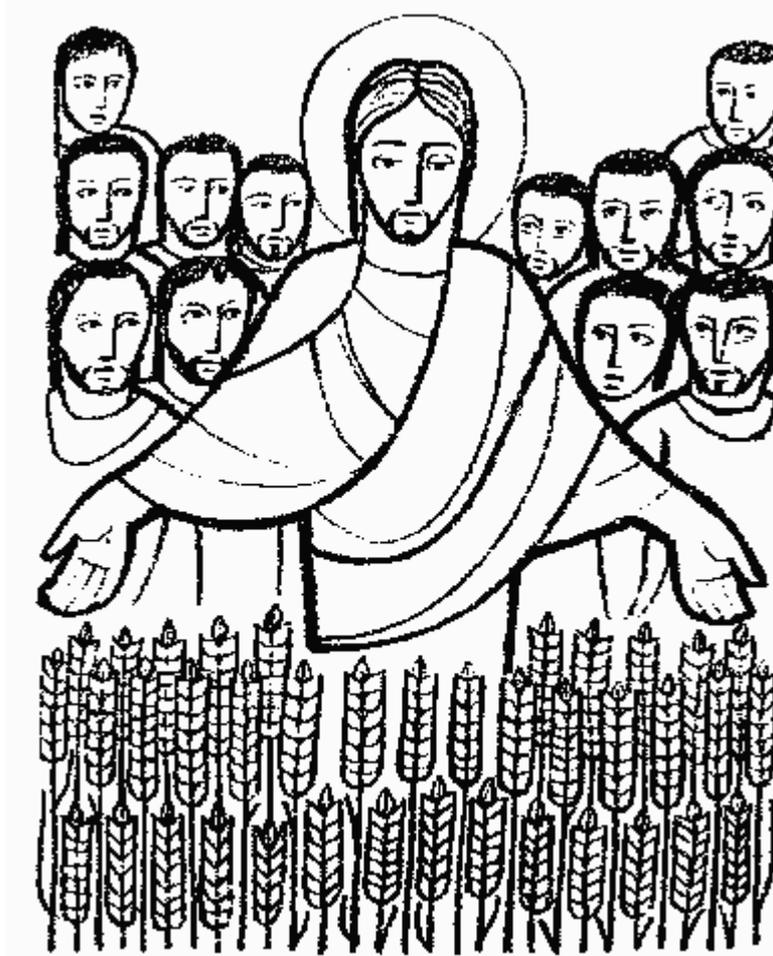
A continuación les propuso, vivir como hermanos, todo es de todos, los problemas de uno son los de todos.

Y nosotros tenemos algo parecido, creo que dice “Todo hombre es nuestro hermano”, ¿os suena?, “Somos dignos de confianza”.

Este Monitor para continuar con su Plan les comentó, que en realidad la idea no era suya sino de Alguien, más Sabio, que le había dado garantías de que se podía hacer un mundo mejor...

Ya se, estaréis pensando que los monis de ahora ofrecen de todo menos garantías pero queridos míos, mirad por encima de estos pobres y esforzados voluntarios que somos los monitores y descubriréis que en algún sitio, en algún momento habréis leído u oído algo como: “Jesús es nuestro amigo”, señoras, señores esto si es una garantía.

Es más acabamos de dar con el primer Monitor, con todos ustedes: Jesús de Nazaret.



El primer Grupo Scout.

El Plan del Primer Monitor.

Ya habéis conocido al Primer Monitor, que estaba respaldado por el mejor guía, su Padre, Dios. Siendo como es Dios le dio a su hijo un número de puntos a tener en cuenta, que se llaman las Bienaventuranzas, y a continuación os presentamos la adaptación de esos puntos para nosotros.

La oración Scout según las Bienaventuranzas:

Señor, enséñame a ser generoso.

“Felices los que tienen corazón de pobre, porque de ellos es el Reino de los Cielos”.

A servirte como te mereces.

“Felices los de corazón limpio, porque verán a Dios”.

A dar sin medida.

“Felices los compasivos, porque obtendrán misericordia”.

A combatir sin preocuparme de las heridas.

“Felices los perseguidos por causa del Bien, porque de ellos es el Reino de Los Cielos”.

A trabajar sin buscar descanso.

“Felices los pacientes, porque recibirán la tierra en herencia”.

A darme sin esperar otra recompensa que la de saber que hago tu Santa Voluntad.

“Felices los que trabajan por la Paz porque serán reconocidos, como hijos de Dios”.

Presentado el Plan, ¿Quién no se siente pequeño ante esta tarea?, pensad por un momento cómo os sentiríais si de la noche a la mañana os proponen dejar todo lo que tenéis y conocéis para dedicaros en cuerpo y alma a este proyecto, y con la limitada visión humana contemplad la envergadura de la tarea...

Efectivamente es ahí dónde aparece la FE porque para el primer Grupo Scout estaba Jesús, pero ¿Y para los que vendrían después?

Cierto es que a través de Su palabra, los Evangelios, de la Eucaristía, que es la reunión personal que tenemos con El, y de otros medios se nos garantizó su presencia y apoyo, pero para ser sinceros, Jesús que también ha sido Hombre sabe lo que cuesta CREER en lo que NO SE VE.

Por eso nos regaló la FE.

¿Qué es la FE para un Scout?

Suponed que os han seleccionado para participar en las próximas Olimpiadas, en la disciplina de Decatlón.

La prueba más dura y difícil a la que se puede enfrentar un atleta, de hecho en la antigüedad, en Grecia a los que participaban en esta prueba los tenían por héroes.

Pues bien habéis sido escogidos, y diréis: “Soy muy joven, tengo que estudiar, no puedo irme lejos de mi familia tanto tiempo, es muy difícil que con mi preparación...”

Seguro que se os ocurren unas cuantas excusas, pero continuemos imaginando que por un momento aceptáis.

¡Vais a competir contra los mejores del mundo! Entonces os llevan a una ciudad sólo para atletas, con pistas para correr, con gimnasios, piscinas...todo para atletas.

Y vuestra vida gira en torno a vuestra preparación física y mental, realizáis pruebas constantes, se os toman tiempos se os hacen mediciones...

Y el entrenador os exige cada vez más, y vuestro nivel es mejor, y poco a poco vuestro cuerpo esmirriado se cubre de músculos, músculos que os hacen ser más rápidos, más resistentes, más fuertes,...

Y de vez en cuando os sacan de vuestra ciudad de atletas y vais a competir contra los de otras y conseguís algunos triunfos, y ya no está tan claro que no podéis hacerlo.

Dejemos de soñar. ¿Para qué todo esto?

Las Olimpiadas	=	La vida real, el reto del día a día, despertarse y enfrentarse a la tarea de hacer un mundo mejor.
Atletas	=	Cristianos, que viven con forme a lo que CREEN.
Ciudad Atletas	=	Nuestra Comunidad, la Parroquia.
Pruebas de entrenamiento	=	Catequesis, reuniones del Grupo.
Pequeños progresos	=	Comunión, Confesión, Confirmación...
Entrenadores	=	Sacerdotes, padres, catequistas, monitores.
Competiciones	=	Eucaristía de los Domingos, oportunidad de enfrentarnos al mundo, en compañía de otros Cristianos y medirnos con ellos.
El Músculo	=	La FE.
Ejercicios para el Músculo	=	ORACIÓN.



Bien, creemos que esta comparación os habrá aclarado bastante que es la FE, y cuál es su lugar en la vida de un Cristiano, y más aún en la vida de un Scout.

Además para los que creen que tienen poca FE, o ninguna nos ha desvelado la forma de hacerla crecer y aumentarla, la Oración.

A continuación un pasaje del Nuevo Testamento dónde Jesús, el Primer Entrenador y Monitor, nos enseña a ejercitar la FE.



Mateo 6,6-13.

Tú, cuando ores, métete en tu cuarto, y con la puerta cerrada, ora a tu Padre, que está allí a solas contigo. Y tu Padre, que ve lo que haces en secreto, te recompensará.

Y al orar no os pongáis a repetir palabras y palabras, como hacen los paganos, que se imaginan que Dios los escucha solamente cuando dicen oraciones. No hagáis eso, porque vuestro Padre sabe de qué tenéis necesidad aun antes que le pidáis nada. Vosotros debéis orar así:

Padre nuestro, que estás en los cielos;
Santificado sea tu nombre.
Venga a nosotros tu reino.
Hágase tu voluntad en la tierra
como en el cielo.
Danos hoy nuestro pan de cada día.
Perdona nuestras ofensas, como también
nosotros perdonamos a los que nos ofenden.
No nos dejes caer en la tentación,
Y líbranos del mal.

Bien si alguno tiene dudas, yo no las puedo resolver pero hay un par de personas que pueden hacerlo:

María madre de Jesús, y campeona de la FE.
El Consiliario, José Javier Anaut.

Os recomendamos que acudáis a ambos.

Hasta aquí la teoría, pero para un Scout un Raid, es un examen, un camino que recorre sólo, y que generalmente le lleva a reflexionar y sacar conclusiones que puede que afecten a su vida de forma inmediata, y que si no, le hace plantearse algunos puntos sobre los que no se pararía demasiado tiempo en la vida real, y por supuesto luego está la puesta en común donde todos compartimos con todos, y en ocasiones se aprende del resto, algo que nos hace crecer como personas, como Cristianos y como Scouts.

Esta es la parte que nos va a ocupar ahora.

Primero repasemos la historia de nuestra FE.

¿Recuerdas tu primer contacto con la Fe?, bien sea la primera vez que oíste hablar de ella, o la primera oración que aprendiste...a continuación descríbelo.

¿Cómo te explicaron la FE en el pasado?, ¿Recuerdas quién lo hizo?

Si tuvieras que ordenar estos valores, en que orden los pondrías en relación a tu vida: Comunión Penitencia Eucaristía Confirmación Oración Arrepentimiento Fe

¿En alguna ocasión, debido a alguna situación especial has tenido la impresión de que a sido tu Fe la que te ha ayudado?, un examen, un problema personal,...

Si te pidieran que pusieras un ejemplo de persona con FE, ¿a quién destacarías?

Ahora hablemos de nosotros, y nuestra relación actual con la FE.

Tienes la FE presente en tu vida real, es decir eres consciente de que las acciones, ideas u otras cosas que realizas en el día a día tienen su origen en la FE. Si es así, ¿Cuáles son?

¿Te sientes perseguido o discriminado, incómodo por la Fe, tus amigos se ríen de tu asistencia a catequesis, la gente que te rodea ataca a los Cristianos constantemente,...?

Puedes decir si conoces a alguien que trabaja y defiende su Fe diariamente.

De los Cristianos que te rodean, ¿Crees que alguno de ellos te trasmite su Fe?, ¿Ayuda a la tuya a crecer?... ¿Quién y porqué?

La Parroquia, catequesis, Jairoi... aportan algo a tu FE, ¿qué aportan?, ¿cómo lo hacen?

En la Parroquia, en el Grupo, ¿encuentras algún ejemplo para tu FE?

Las reuniones de Catequesis, las reuniones del Grupo aportan algo a tu FE. Recuerdas alguna dinámica que te haya sido especialmente útil, ¿Cuál?, ¿Porqué?

Los diversos sacramentos a los que tienes acceso, Penitencia, Comunión, Eucaristía... ¿Son importantes para tu FE?, ¿cuanto y cómo?

¿Qué le pedirías a tus padres, catequistas monitores para mejorar tu Fe?

La Eucaristía de los domingos es a la FE lo que el agua a las plantas, ¿Qué importancia tiene para ti y cómo la valoras?.

¿Asistes a la Eucaristía y participas en ella activamente, o te limitas a acudir para cumplir?

¿Tienes costumbre de hacer Oración habitualmente?, ¿Cómo la haces?, si no haces, ¿Porqué no?

¿Ves utilidad a la Oración?, ¿Sabes rezar?

¿Qué consideras importante en una Oración?

¿Has participado alguna vez en una Oración que te gustara?, ¿Cómo fue?, ¿Dónde fue?

¿Qué necesitas para rezar?

Bueno hasta aquí llega nuestro Raid de FE, esperamos que os haya sido útil, de ser así, acudid a vuestros monitores y os explicarán cuál es la última actividad que os queda por realizar.

Vuestros monitores

Javier Berasategui

Rubén León

Ana Bidegain

Maria Lasala

Maria Echarren

Alex Nagore

¡¡SIEMPRE LISTOS PARA SERVIR!!

BETI PREST!!



FICHA DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Velada del Terremoto Televisivo

Objetivo: Buscar la interacción entre los participantes a través de la diversión en la muestra de conocimientos scout, a fin de arraigar los conocimientos y ponerlos en común en un entorno más flexible y divertido

Descripción de la actividad:

Mezclando diferentes programas de concurso televisivo, cada programa como una prueba, se hace un concurso general en el que se participará por equipos. Habrá que dividir a los chavales en grupos homogéneos, 3 o 4 personas.

Todo comienza dando a elegir un objeto a cada grupo, dejando uno sobrante para poder ir intercambiándolo (ALLA TU). A partir de ahí cada equipo participa por obtener su premio acumulando puntos.

Los cambios de programa se sucederán mediante un terremoto que cegara por unos instantes a los participantes y dará tiempo a cambiar la escena del concurso, y los personajes.

Las pruebas comienzan por la recreación de un 20PREGUNTAS, que funciona del siguiente modo. A través de la respuesta a si o no de 20 preguntas el participante debe averiguar de qué se está hablando, tratando de hacerlo antes que el ordenador (MONITOR).

TERREMOTO

Prueba de PASSWORD. Deben averiguar la palabra escondida a través de pistas de una sola palabra y dar una respuesta para poder escuchar otra pista. Únicas normas no utilizar como pista palabras con el mismo origen de la palabra oculta, y que la pista sea solo una palabra.

TERREMOTO

Prueba de la RULETA DE LA FORTUNA. Averiguar la frase oculta tras el panel. Desvelando consonantes o comprando vocales. Según lo que toca en la ruleta, multiplicas los puntos por las repeticiones de la letra en el panel, o cumples la acción de la ruleta. La vocal vale 50 Puntos.

TERREMOTO

Prueba de la PATATA CALIENTE. Se formula una pregunta que se resuelve con una cifra. Con un globo en continuo proceso de hinchado se responde hasta acertar tan solo obteniendo pistas de mayor o menor. Al acertar se pasa la patata al otro participante. Al que le explota queda eliminado.

Este es un juego de eliminación, jugaran 1 participante por grupo, hasta que se queden solo 2 grupos.

TERREMOTO

Prueba del Pasapalabra.

Gana el equipo que más puntos tenga, eliminado o no, eso no importa.

Organización de la actividad

Asignar premios a los objetos. Asignar los presentadores de cada programa, y tener claro los papeles del resto de monitores para hacer los terremotos.

Preparar el escenario, y las preguntas que se van a formular.

Duración de la actividad: Velada Nocturna de aproximadamente 1 hora y media. Dependiendo de la dinámica.

Tipo de relación de los participantes:

Papel del monitor: Todos participan, explicado en la descripción y organización.



FICHA DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: Excursión

Objetivo:

Descripción de la actividad:

Lugar de partida

Esta es una ruta perfecta para un día en el que no se madrugue demasiado o en el que no nos sintamos con fuerzas de pegarnos una paliza. Es una ruta corta y sencilla y que está situada muy cerca de Logroño, concretamente en el término municipal de **Lardero**.

El camino parte del cementerio municipal de **Lardero**. Para llegar a él tenemos dos opciones:

-Saliremos del a N-111 en el desvío de **Lardero** y en esa primera rotonda coger dirección hacia el polígono de la variante, un poco antes de llegar a él nos desviaremos para ir hasta el cementerio.

-Ir hasta **Lardero** y salir del pueblo por la carretera de Entrena, al pasar la ermita de San Marcial y el crucero del S.XVI veremos un desvío que se mete a la derecha en la zona del polideportivo. Seguiremos esa carretera hasta pasar por debajo de un pequeño puente y llegar al cementerio municipal, claramente identificable por su color amarillo y sus cipreses.

Descripción

El camino de tierra que debemos coger justo parte enfrente del cementerio (dirección NO).

Seguiremos este camino hasta que a los 10' nos plantaremos ante una valla que impide el paso de vehículos. En este lugar cogeremos el sendero que sigue en dirección oeste. Enfrente ya vemos el cordal del **Pico del Águila**, con su punto culminante en la zona más meridional.

A los 15' llegaremos hasta otra valla que impide el paso de vehículos. La sortearemos y seguiremos avanzando por el camino de tierra que poco a poco va subiendo al cordal cimero. Si miramos hacia atrás veremos el Monte de La Pila, al otro lado de la autopista A68. Estamos es una zona de arenisca y de arcilla, fácilmente erosionable y por donde suelen pasar bastantes aficionados al BTT.

Una vez estemos en el cordal cimero ya sólo es cuestión de seguir el tímido sendero que lleva constantemente dirección sur. A los 30' llegaremos al punto culminante del cordal: el **Pico del Águila**, el cual no se encuentra marcado por ningún tipo de señalización.

Bajaremos del **Pico del Águila** siguiendo la misma dirección que traíamos para avanzar hasta el **Pico de la Sala** (45'). Al contrario que su vecino éste pico sí que está marcado por un vértice geodésico del Gobierno.

Para regresar, en vez de tomar el mismo camino de ida, regresaremos por otro. Éste camino lo cogeremos pasando el **Pico de la Sala** y nos llevará sin pérdida hasta una pista (12') por la que deberemos avanzar hasta que salgamos junto a la A-68. Ahí deberemos girar a la derecha para avanzar paralelos a la autopista. Dejaremos a mano izquierda el Monte de La Pila y el puente que pasa al otro lado de la carretera. Un poco más adelante de este puente estaremos atentos para coger un camino de tierra que nos llevará hasta el camino de seguimos en la ida. Realizar este trayecto de regreso nos tomará aproximadamente 1 hora y 5 minutos.

Organización de la actividad:

Duración de la actividad:

Aproximadamente 2 horas y media, más lo que nos cueste ir desde la casa hasta el punto de partida.
No creo k sobrepase las 3 horas.

Tipo de relación de los participantes: Colaboración.

Papel del monitor: Acompañante y Guía



FICHA DE ACTIVIDADES

Nombre de la actividad: El mensaje perdido

Objetivo:

Crear momentos de distensión.

Descripción de la actividad:

Se hacen 2 grupos; unos los carteros y los otros los ayudantes del rey malo. Los monitores nos escondemos. La función de los carteros es que tienen que enviar los mensajes de un moni a otro. Si son interceptados por la banda de los ayudantes del rey malo, los carteros deberán entregarles las cartas. Al final se cuentan las cartas que cada equipo ha logrado repartir (solo las cartas que han llegado a los destinatarios correspondientes). Después se cambian los papeles de los grupos, es decir los que han los ayudantes del rey malo, pasan a ser los carteros y estos a reyes malos.

Organización de la actividad:

Se forman dos grupos de chavales y los monitores nos escondemos en diferentes zonas. Les decimos que cuando escuchen el silbato, pueden empezar el juego, cada uno en su papel.

Duración de la actividad:

1 hora, si se hace largo y aburrido podríamos echar unos bailes.

Tipo de relación de los participantes:

Papel del monitor:

x

AUTORIZACIÓN FAMILIAR **RONDA SOLAR 2009 - 2010**

Dº/Dª _____, con DNI/Pasaporte
Nº _____ - __,

Dº/Dª _____, con DNI/Pasaporte
Nº _____ - __, como tutores legales de _____
_____, con DNI/Pasaporte Nº _____ - __, aseguramos haber leído y dado
nuestra total conformidad a todos y cada uno de los siguientes puntos:

1. Autorizo al menor bajo mi tutela a participar en todas las actividades organizadas por el Grupo Scout Jairoi dentro de la Ronda 2009/2010, tanto en las realizadas dentro del recinto de la Parroquia Corazón de Jesús como las que tengan lugar fuera del mismo, incluso si éstas tuvieran lugar fuera de la Comunidad Autónoma de Navarra y a que sea transportado a dichas actividades en los vehículos propios de personas autorizadas por el Grupo Scout Jairoi en caso de que no haya otro medio de transporte posible.
2. Autorizo que el menor bajo mi tutela sea sometido a los tratamientos médicos o quirúrgicos de urgencia que sean necesarios, a juicio del equipo médico que en su caso le atienda, a fin de preservar o restablecer su salud.
3. El Grupo Scout Jairoi sin detrimento de lo expuesto en el punto anterior, se compromete a hacer cuanto de él dependa para ponerse en contacto con los tutores legales del menor a fin de mantenerles informados en todo momento de las incidencias relevantes relativas a la salud o bien estar de los menores. Facilitando que llegado el caso sean los propios tutores quienes tomen las decisiones pertinentes referentes a los tratamientos o acciones a seguir en los casos mencionados en el punto 2 del presente documento.
4. Como tutor legal del menor autorizo a que todo el material gráfico y videográfico, en particular fotografías y vídeos, pero sin excluir ningún otro tipo de materiales multimedia pueda ser utilizado por el Grupo Scout Jairoi dentro de sus actividades, publicaciones, páginas web, materiales promocionales, materiales videográficos o multimedia.
5. De acuerdo con lo establecido en la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se le informa que, todos los datos a los que tenga acceso, facilitados por Vd., serán incorporados a los ficheros del Grupo Scout Jairoi para posibilitar el mantenimiento y la gestión de la relación con el miembro del grupo y su familia.
6. Como tutor legal del menor Vd. tiene derecho a ejercitar, en cualquier momento, los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición que le asisten conforme a la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, mediante escrito dirigido al Secretario, a la siguiente dirección: *Grupo Scout Jairoi, Calle Serafín Olave 21, 31007 Pamplona* o mediante correo electrónico firmado digitalmente a: *gsjairoi@gmail.com*

En _____ a _____ de _____ de 20

Fdo. Tutor:

Fdo. Tutora: