



PLAN DE ADELANTO



PLAN DE ADELANTO ROVERS/RANGERS

2018
V. 2.0

PLAN DE ADELANTO PARA ROVERS Y RANGERS

INTRODUCCIÓN

El presente **PLAN DE ADELANTO**, es el resultado de un prolongado proceso de trabajo y análisis que contempló diversas etapas de consultas, de reuniones y recepción de sugerencias, las que finalizaron con el logro de ciertos grados de consenso de las diversas proposiciones recepcionadas.

Este Plan de Adelanto es una propuesta metodológica para la sección Rover/Ranger y pretende entregar una base de acción, con el fin de regularizar la continuidad del Método Scout, de nuestra Institución y otorgar de esta manera la atención necesaria que requieren los miembros beneficiarios de la Agrupación en su última etapa formativa.

Como principio fundamental, no se debe olvidar que el Plan de Adelanto intenta dar algunas, orientaciones generales a los Jefes de Clan, con el propósito de que ellos conduzcan, orienten y guíen acertadamente, el proceso de desarrollo de cada joven.

Bajo estas consideraciones, este Plan de Adelanto constituye a partir de esta fecha, la versión oficial para todos los Clanes del país, y esperamos que en el mediano plazo de su aplicación se realice una evaluación confiable.

Es, por lo tanto, una tarea permanente de todos y cada uno de los miembros del Clan, el aplicar este Plan de Adelanto y realizar las observaciones que deriven de su aplicación y hacerlas llegar al Equipo Nacional de Adiestramiento.

Será responsabilidad de los Jefes de Clan la buena aplicación de este Plan de Adelanto, que a diferencia de los anteriores no señala actividades o acciones por cumplir, sino que indica objetivos por lograr. Cada Clan según su propia realidad, creará y determinará las acciones, actividades y contenidos que estime conveniente para el logro de los objetivos propuestos.

EQUIPO NACIONAL DE ADIESTRAMIENTO

CONCEPTO

El concepto de este Plan de Adelanto, es reunir un conjunto de características y objetivos que se desea alcancen los jóvenes en forma progresiva y de acuerdo a sus posibilidades. Constituye un conjunto de conductas (valores, capacidades, habilidades, actitudes, cualidades) a lograr a través de las diferentes actividades del Clan.

El Roverismo, puede ser definido como la etapa del escultismo, cuya finalidad es la autoformación del joven, mediante una comunidad siempre en camino, auto exigiéndose para servir a la sociedad. Es “Una *hermandad al aire libre y de servicio*”. Muchas definiciones se pueden encontrar para esta sección, todas válidas; sin embargo, el concepto fundamental es saber que el Clan de R-S no tiene límites en su acción y que, como grupo social, concreta una metodología por medio de la aceptación voluntaria de un compromiso a través de la PROMESA SCOUT, la utilización de la metodología de APRENDER HACIENDO, la participación permanente del TRABAJO en GRUPOS PEQUEÑOS (equipos R-S) y la realización estimulante y NO interferente del ADULTO, clave en el éxito de las metas del Clan. El marco para esta metodología se concreta en el Clan con la TRADICIÓN SCOUT.

OBJETIVOS

El Plan de Adelanto Rover tiene como objetivo fundamental, entregar a los Jefes de esta sección, una guía metodológica que oriente su trabajo en la última etapa que el Movimiento Scout ofrece a los miembros beneficiarios.

Será tarea principal del Jefe de Clan, guiar a cada joven en la vivencia integral y cada vez más profunda de la Promesa y Ley Scout.

La Ley Scout constituirá el centro del quehacer del Clan; y nos señalará en términos siempre positivos, el tipo de persona que se desea formar a través de la práctica del Roverismo, de manera que el logro de cada objetivo que se plantea en el Plan de Adelanto, fortalecerá el espíritu del joven y hará posible la vivencia cada vez mejor de esta Ley.

Dar cumplimiento cabal y exitoso a los objetivos que se plantean alcanzar en el Plan de Adelanto, sólo será posible a través de una propuesta de contenidos y actividades individuales o en equipo, planteada por el Clan, para realizarla en forma progresiva y de acuerdo a las posibilidades individuales. Considerando que la unidad metodológica en el Clan es el individuo (persona) y que su excelencia reside en la autoformación.

La esencia de la formación Rover/Ranger, es propender a la formación de jóvenes comprometidos consigo mismo en los Principios Scout, que conozcan sus virtudes y defectos personales para que sean capaces de dirigir su propio destino.

ESQUEMA

El Plan de Adelanto R-S está constituido por cinco grandes **Áreas de Desarrollo**, complementarias entre sí y que involucran en su globalidad toda la formación del y la joven. Estas Áreas de desarrollo no definen pruebas para cada etapa de progresión, sino que definen GRANDES OBJETIVOS de formación integral y también *objetivos específicos* que representan logros a alcanzar individualmente por cada joven.

Para alcanzar, tanto los *objetivos generales como los específicos* por cada área de desarrollo, cada Clan deberá idear, crear y buscar, los contenidos y actividades necesarias y apropiadas, que hagan posible el logro de los objetivos propuestos.

En conclusión, el Plan de Adelanto es una propuesta de objetivos por alcanzar; dónde los contenidos y actividades para lograrlos, deben ser estudiados y elaborados por cada Clan, a fin de que estas actividades sean asumidas personalmente, pero a ser posible realizadas colectivamente por equipos o el Clan en su conjunto.

ÁREAS DE DESARROLLO

Las áreas de desarrollo que plantea el Plan de Adelanto son cinco:

1. Área Espiritu.
2. Área Salud.
3. Área Técnica.
4. Área Social.
5. Área Naturaleza.

OBJETIVOS GENERALES

Para cada área de desarrollo se postulan los siguientes objetivos generales:

Área Espiritu

Propender a la formación de jóvenes comprometidos consigo mismo en los Principios Scout, que conozcan sus virtudes y defectos personales para que sean capaces de dirigir su propio destino.

Área Salud

Asumir la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.

Área Técnica

Unir los conocimientos teórico y práctico, mediante la aplicación de destrezas y desarrollo constante de habilidades técnicas y manuales.

Área Social

Tomar conciencia de su propia existencia en el entorno social e institucional, exigiéndose una autoevaluación constante respecto de sus debilidades, fortalezas; y su proyección solidaria hacia la sociedad.

Área Naturaleza

Asumir una actitud respetuosa con la Naturaleza y disfrutar de ella, de manera responsable, promoviendo la conservación y la integridad del mundo natural.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Según la etapa de progresión individual, se consideran los siguientes objetivos específicos en las áreas de desarrollo que se indican:

ETAPA ESCUDERO/GUÍA MAYOR

Área Espíritu

1. Lograr el descubrimiento de sí mismo.
2. Iniciar su proceso de autoeducación, por medio de la reflexión.
3. Adherir a Principios espirituales.

Área Salud

1. Descubrir y conocer los procesos biológicos que regulan su organismo.
2. Aceptar las posibilidades físicas y mentales, propias y de los demás.

Área Técnica

1. Dominar las técnicas scout/guía de segunda clase, adaptándolas a la vida del Clan.

Área Social

1. Descubrir el servicio concreto y su valoración.
2. Descubrir las relaciones con los demás.
3. Asumir una actitud de compromiso con su Clan, el Grupo Scout, y la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile; respetando las normas establecidas.

Área Naturaleza

1. Demostrar cuidados con el medio ambiente y el entorno natural.
2. Descubrir la naturaleza en la práctica de la vida al aire libre.

ETAPA ROVER/RANGER SCOUT

Área Espíritu

1. Aceptarse así mismo.
2. Comprometerse con sus Principios, dando testimonio de ellos con su estilo de vida.

Área Salud

1. Potenciar el desarrollo físico y mental, mediante metas personales.

Área Técnica

1. Proyectar los conocimientos técnicos adquiridos, en actividades del Movimiento Scout y en la comunidad.
2. Reconocer en el saber científico un importante camino para comprender al hombre, la sociedad y el mundo.

Área Social

1. Mantener una actividad personal de servicio al Movimiento scout, a la comunidad, y aplicándola a su forma de vida.
2. Vivir su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.
3. Asumir una actitud de compromiso al Movimiento Scout, proyectándolo en su medio ambiente educacional y/o laboral.

Área Naturaleza

1. Conocer aspectos de conservación y recuperación al mundo natural
2. Proyectar la ecología hacia la comunidad.

ETAPAS DE PROGRESIÓN INDIVIDUAL

Para lograr en los o las jóvenes del Clan un buen avance, es necesario seguir un proceso o progresión, en forma sistemática, paulatina, integral y progresiva.

La progresión de un o una joven dentro del Clan, se realiza a través de dos Etapas muy relacionadas entre sí y con características bastante exigentes.

Primera Etapa: ESCUDERO - GUÍA MAYOR.

Segunda Etapa: ROVER SCOUT - RANGER SCOUT

Escudero o Guía Mayor

Es una etapa de preparación, adaptación e integración. En esta primera etapa se pueden presentar dos situaciones:

1. Jóvenes que provienen de la Tropa o Compañía.
2. Jóvenes que provienen de fuera del Movimiento Scout.

En ambos casos debe haber una preparación adecuada para que los primeros RENEVEN su Promesa Scout y los segundos PRESTEN su Promesa Scout por primera vez.

En el caso de los jóvenes que provengan del Movimiento Scout, esta etapa será de conocimiento e integración al Clan, al Medio Ambiente Comunitario y Familiar.

En el caso de los jóvenes que se integran en esta etapa al Movimiento se le agregará además un conocimiento del Movimiento Scout, el Grupo Scout, la Ley y la Promesa Scout, Técnicas Scout, Vida al Aire Libre, Campismo, Institucionalidad, etc.

En ambos casos el o la joven desarrollará como una actividad base, un Plan de Trabajo comunitario, entendiéndose como primera comunidad base, el Clan Rover - Ranger.

Esta etapa finaliza con la **VIGILIA o AUTOEXAMEN** y la posterior investidura como Rover o Ranger Scout. Se recomienda que esta etapa no sea de una duración excesiva, un año a lo más, para evitar producir una inadaptación del programa al desarrollo psicológico.

"Esta etapa debe constituirse en un paso de integración y/o adaptación".

Se debe tener presente que como más íntimamente se vive el Roverismo, es durante el desarrollo de la segunda etapa, y no como Escudero o Guía Mayor; por lo tanto, la meta dentro del Clan no es mantener una barrera infranqueable para pasar a la etapa siguiente, sino por el contrario facilitar el acceso a la Segunda Etapa que se constituye en el centro de la vida del Clan.

No obstante, lo anterior, es válido considerar que debe haber ciertas metas a alcanzar en esta etapa, para que el momento de la Investidura y la superación de este primer paso, no pierda el prestigio ni valor.

Segunda Etapa:

Rover Scout o Ranger Scout

Esta segunda etapa comienza con la Investidura y finaliza con la Partida del Clan. Deberá estar enfocada a un proceso de educación, más aún de **Autoeducación** en un adiestramiento que tienda al desarrollo progresivo de los logros alcanzados en forma personal y por la madurez adquirida.

Constituye el último paso del desarrollo progresivo del beneficiario a través del Movimiento Scout, que en muchos casos se inició en la Manada; en esta etapa se deberá enfatizar el trabajo y participación en Proyectos y Empresas.

A partir de este estado, será misión del propio Rover o Ranger Scout, proyectarse hacia la Comunidad y Grupo Scout, en forma individual, tomando como vivencia propia la Ley y Promesa Rovers o Rangers Scouts.

Esta etapa deberá convertirse en una fuente de contribución a través del **SERVICIO**, dentro del Movimiento en el cual se forjó cada joven, o en su defecto en un ciudadano responsable, efectivo, participativo y modelo en su conducta social; y para lograr los objetivos es importante el desarrollo del **PLAN PERSONAL DE VIDA** basado en los planteamientos sugeridos por Baden Powell. También debe desarrollarse un **PLAN DE SERVICIO INTERNO Y EXTERNO**.

La etapa Rover/Ranger Scout culmina con un último período que es la preparación para la **PARTIDA del CLAN**.

GENERALIDADES

Constitución del Clan: En los Grupos Scout que están constituidos por secciones masculinas y femeninas, el Clan R-S será mixto.

Edad: El rango de edad de permanencia en el Clan, comprende desde los 16 ó 17 años hasta los 20 o 21 años.

Estructura y composición: En su organización, el Clan podrá optar a formar equipos permanentes de trabajo como parte de la estructura, y/o equipos transitorios, según sean los grupos de interés, ya sea para una empresa particular o proyectos específicos.

Administración: El Consejo de Clan, presidido por el Jefe de Clan, y constituido por todos los miembros del Clan, será la entidad que administre el funcionamiento del Clan.

Aplicación del Plan: El Plan de Adelanto es común para toda la sección.

Elementos Metodológicos: Se consideran los siguientes elementos metodológicos útil para aplicar el Plan de Adelanto:

- El individuo como unidad metodológica.
- El servicio, tanto externo como interno del Clan.
- El conocimiento y compromiso institucional.
- Las relaciones interpersonales.
- La vida en comunidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación aparece como el proceso más importante que debe hacerse en la progresión, individual de los y las jóvenes integrantes del Clan. Debe realizarse en forma permanente y a través de informes escritos u orales, además de la observación, fundamentalmente sobre el comportamiento y conducta del o la joven. Estos procedimientos permitirán recoger la información pertinente destinada a evaluar el cumplimiento del desempeño y de las metas propuestas, sean de orden colectivo o individual.

Es importante destacar que, por las características metodológicas señaladas, en el proceso de evaluación participan los Jefes del Clan, el Consejo del Clan, los padres, y principalmente considerar que la autoevaluación es necesaria para que cada joven determine su propia autoformación.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE ADELANTO

ÁREA	ETAPA ESCUDERO
ESPÍRITU	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participar en foros, mesa redonda, etc. Con el objeto de fomentar su autoeducación. 2. Conocer la Ley y Promesa Scout. 3. Conocer las tradiciones de la sección. 4. Conocer los principios de Movimiento Guía/Scout. 5. Estudio de las religiones y/o corrientes filosóficas de su interés.
SALUD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y preparar diferentes dietas equilibradas. 2. Conocer y comprender los efectos dañinos de; tabaco, alcohol y las drogas.
TÉCNICA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer técnicas de segunda clase guía/scout tales como: pionerismo, cartografía, campismo, orientación, natación, salvamento y aplicarlas a la vida del Clan.
SOCIAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entender el concepto de servicio a la comunidad. 2. Realizar una buena acción colectiva programada con el Clan y evaluarla. 3. Participar activamente en empresas de su equipo. 4. Análisis del P. O. R. en cuánto a estructura del grupo scout y sus secciones. 5. Desarrollar un proyecto para el fortalecimiento de otras secciones del Grupo Scout.
NATURALEZA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentar y desarrollar un proyecto de recuperación o conservación del medio ambiente en su zona. 2. Participar en la elaboración del programa de uno o vados campamentos a realizar por la Sección. 3. Demostrar cuidados por el medio ambiente en campamentos. 4. Tener conocimientos de a lo menos cinco lugares para campamento en la zona.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE ADELANTO

ÁREA	ETAPA ROVER-RANGER SCOUT
ESPÍRITU	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiar, comprender e internalizar la Ley y Promesa Rover/Ranger Scout. 2. Estudiar y comprender a través de foros, exposición, lecturas, panel, etc. El espíritu de los siguientes conceptos: patriotismo, solidaridad, libertad, caridad, derechos humanos, honor, lealtad, confianza, etc. 3. Planificar y dirigir una empresa o proyecto para realizar una buena acción del Clan. 4. Conocer el sentido y valores de las tradiciones del Clan y relacionarlas con el Escultismo. 5. Practicar una religión o dar a conocer su concepto de la creación y de acuerdo a sus principios espirituales personales.
SALUD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Practicar un deporte. 2. Permanente respeto por su cuerpo, el de los demás y especialmente el de sexo opuesto, 3. Práctica periódica de las excursiones y vida al aire libre, acampando en buenas condiciones técnicas y de hábitos adecuados. 4. Preparar programas de alimentación apropiadas para las actividades del Clan. 5. Incorporar permanentemente a su descanso, actividades recreativas o hobbies variados. 6. Practicar juegos cantos, bailes, danzas, instrumentos musicales. 7. Enfrentar la vida con alegría y sentido del humor.
TÉCNICA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar un trabajo técnico en beneficio del Grupo Scout, comunidad. 2. Optar a alguna especialidad de acuerdo a sus intereses. 3. Confeccionar su propia horquilla y conocer su significado. 4. Enseñar una técnica scout a un miembro de otra sección. 5. Mantener y reparar los bienes propios y colaborar en los del Grupo Scout. 6. Investigar, exponer e intercambiar temas de actualidad. 7. Reparaciones menores de artefactos hogareños. 8. Asistir a actividades científicas y culturales generales.
SOCIAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participar en alguna actividad comunitaria. 2. Conocer su comunidad, autoridades e instituciones relevantes (investigación, juegos, visitas). 3. Participar en la ejecución de un proyecto comunitario junto a su equipo y/o Clan. 4. Tener nociones generales de instituciones de servicio público (SH, Bancos, IPS, AFP, etc.) 5. Conocer reglas de seguridad en caso de catástrofes. 6. Conocer la institucionalidad del país, sus poderes, su sistema democrático y sus instituciones. 7. Aceptar la decisión de sus padres y expresar con respeto sus discrepancias. 8. Debe respetar siempre al adulto.
NATURALEZA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y respetar la naturaleza. 2. Conocer las reglas de campismo bajo cualquier condición de tiempo. 3. Poseer y mantener su equipo personal de campamento. 4. Conocer las reglas básicas de protección y conservación de la naturaleza. 5. Conocer formas de reciclaje de desperdicios. 6. Demostrar conciencia en la utilización de la energía y de los recursos naturales. 7. Listar diez lugares apropiados para campamentos de su región. 8. Participar en la planificación, realización y evaluación de un campamento de su equipo o Clan.

PLAN DE ESPECIALIDADES ROVERS/RANGERS

INTRODUCCIÓN

Las **Especialidades** constituyen un campo complementario del **Plan de Adelanto**, su principal objetivo es ofrecer al/la joven un nuevo incentivo en su formación.

Se puede ofrecer un Adiestramiento práctico a través del desarrollo de las **Especialidades Rover - Ranger**, que se indican: **EXPEDICIONES, PROYECTOS, INVESTIGACIONES, SERVICIOS, TÉCNICAS SCOUT.**

Este sistema de **Especialidades** ofrece al joven la posibilidad de abrir su mirada, su quehacer y su trabajo hacia la Comunidad en que vive, permitiéndole interactuar en ella como persona individual y colectiva.

La realización de investigaciones, expediciones, proyectos, servicios, técnicas, etc., posibilitarán vivencias interesantes a las expectativas de las/los jóvenes, que luego serán compartidas con el resto del Clan, el **Grupo Scout, la Familia y la Comunidad.**

Cada una de esta **Especialidades** es en esencia un buen desafío o empresa que cada joven se autoimpone individualmente o como parte de un equipo (puede estructurar un programas de equipos a partir de las necesidades personales de los Rovers o Rangers).

Será necesario para comenzar a desarrollar el Plan de Especialidades que las/los jóvenes hayan alcanzado su etapa de progresión de Rover Scout o Ranger Scout.

ESPECIALIDAD DE SERVICIO SCOUT

Para obtener la **Especialidad de Servicio scout**, es requisito aprobar ante el **Consejo de Clan** y con recomendación escrita del Jefe de Grupo, las actividades que a continuación se describen:

1. Aprobar el **Curso de INFORMACIÓN** del esquema de adiestramiento para dirigentes.
2. Aplicar el servicio como una forma de vida; realizando un trabajo de servicio en la comunidad en forma personal. Ej. Alfabetización, Natación, Deportes, Cruz Roja, Proyecto Ecológico, etc.
3. Trabajar en forma rotativa, por el lapso de un mes por sección, en labores de servicio (no en la función de un Scouter) en las secciones del Grupo Scout, lo que le permitirá iniciar conocimientos y adquirir práctica en el método y funcionamiento de las secciones. El jefe de la sección asignará a los Rovers o Rangers en esta especialidad, algunas funciones de servicio, informando al Jefe de Clan sobre los respectivos avances en su labor de servicio, para mejorar su trabajo.
4. Realizar un aporte concreto, a las secciones en que sirva, dejando por ejemplo; constituido el archivo de la sección, el diseño de un sistema de administración del material de la sección, hacer un conjunto de fichas técnicas, planificación de una campaña de promoción o de financiamiento para el **Grupo Scout**, adquisición de un conjunto de mapas de la región, etc.

Si el informe del **Jefe de Grupo** es satisfactorio, a juicio del **Consejo de Clan**, el **Rover o Ranger Scout** podrán recibir la insignia correspondiente a la **Especialidad de Servicio Scout**.

ESPECIALIDAD DE TÉCNICA SCOUT

Para obtener la **Especialidad de Técnica Scout**, es requisito aprobar ante el **Consejo de Clan** y con recomendación escrita del sinodal correspondiente y refrendada por el **Jefe de Grupo**, una de las especialidades técnicas que a continuación se indican y documentándose con la bibliografía necesaria, hacer un estudio y evacuar un informe en el que se indique:

1. **Valor pedagógico de la técnica.**
2. **Explicación de su desarrollo.**
3. **Proyecto de demostración práctica.**
4. **Bibliografía.**

Técnicas a escoger:

Pionerismo	Plantas
Alimentación	Animales
Expresión	Campismo
Orientación y cartografía	Canciones
Transmisiones	Primeros auxilios
Fotografía	Andinismo
Computación	Radiocomunicaciones
Educación física	Otras que sean pertinentes
Pinturas y colores	

Si el informe del **Sinodal y del Jefe de Grupo** son satisfactorios, a juicio del **Consejo de Clan**, el **Rover o Ranger Scout** podrán recibir la insignia correspondiente a la **Especialidad de Técnica Scout**.

Se puede escoger otra técnica que no esté aquí indicada si ésta es aprobada por el Consejo del Clan, considerando que sea una técnica capaz de expresar el espíritu scout.

ESPECIALIDAD DE INVESTIGACIONES

Para obtener la especialidad de Investigaciones, es requisito aprobar ante el **Consejo de Clan**, (con asistencia del Jefe de Grupo), las actividades que a continuación se describen:

Selección:

Elegir un ambiente humano de entre los que se indican u otro cualquiera, que sea aprobado por el **Consejo de Clan** y planificar una investigación sobre dicha realidad social considerando, análisis de las actividades económicas de sus modos de vida, costumbres, recreación, metas su juventud, etc. Incluir la utilización de varios recursos documentales, como fotografías, grabaciones de audio y/o de video, dibujos, etc.

Se sugieren los siguientes ambientes humanos:

Ciudades portuarias, Caletas de pescadores, Campamentos o ciudades mineras, Campamento de arrieros cordilleranos, Instituciones comunitarias: Asilos, hospitales recintos penales, sanatorios, etc., Ciudades o barrios industriales, Caseríos rurales, Campamentos forestales, Comunidades indígenas.

Planificación:

Planificar una expedición que permita poner en práctica la investigación que se ha proyectado realizar.

Al término de esta experiencia y con las notas recogidas, redactar un informe de dicha situación humana, documentándola con estudios teóricos de otros autores y hacer una exposición ante el Clan.

ESPECIALIDAD DE EXPEDICIONES

El **Plan de Adelanto** de la sección **Rover/Ranger Scout** ha querido instituir la **Especialidad de Expediciones** como elemento motivador para los y las jóvenes y como su nombre lo indica, significa toda una empresa para aquellos que la emprendan.

Desde los tiempos más remotos, las expediciones constituían todo un interés por parte de los protagonistas, como de la comunidad toda, ya que ello significaba proveerse de alimentos, agua, armas, materiales de toda índole, animales, ropas, hombres, etc.

Una expedición no sólo significa recorrer distancias, significa además conocer otros pueblos y culturas, conocer su geografía y riquezas, levantar un mapa, sus rutas y clima.

En este tipo de actividades es donde el **Rover o la Ranger Scout** pone a prueba todas sus capacidades y conocimientos, ya que este tipo de salidas significa planificar en todos los mínimos detalles, para que nada quede a la improvisación o al azar, y el éxito esté asegurado desde la salida misma.

Aparte de los objetivos planteados, la expedición tendrá un objetivo definido, en el sentido de poder realizar un servicio concreto en el lugar que se constituya como meta de ella.

Para obtener la **Especialidad de Expediciones**, será requisito realizar las tareas que se indican y aprobar ante el **Consejo de Clan**. La expedición se realizará como mínimo de a dos personas o como equipo que se constituya para el efecto.

1. La fase de estudio o planificación será lo más importante, ya que aquí fijaremos el lugar, costo, itinerario y tiempo de ida y regreso, alimentación y vestuario, materiales y elementos necesarios para este tipo de viajes.

2. La expedición se realizará en lo posible a más de 200 [Km.] del lugar de origen del Clan, o fuera del país.

3. Tendrá una duración no inferior a 10 días, los que serán dedicados a cumplir con las actividades propias e inherentes de la expedición.
4. Se llevará una bitácora para el viaje, en donde se registrarán los avances diarios, considerándose itinerarios, fechas, lugares, mapas, lugares de camping, señalizaciones, clima, rutas, es de refugios o posadas, sitios de interés, teléfonos de urgencias, pueblos y sitios de emergencias como postas de primeros auxilios, bomberos, cruz roja, carabineros, información de la y fauna del sector.
5. Los miembros del Equipo una vez llegado al lugar del objetivo, harán un estudio de necesidades del lugar o lugareños y de acuerdo a los medios que se posean o se consigan, realizarán una buena acción en favor de ellos.
6. A su regreso, se entregará un informe por escrito, además de la bitácora, y se realizará exposición oral con comentarios de la expedición. Esta exposición podrá ser acompañada de los medios audiovisuales que sean necesarios.
7. Se recomienda finalizar esta presentación con un ágape, en dónde estén presentes los miembros del Clan y del Consejo de Grupo. Se podrá entregar la insignia de la especialidad en ocasión y en la reunión deberán estar presentes todos los valores scout.

ESPECIALIDAD DE PROYECTOS

Para obtener la **Especialidad de Proyectos**, es requisito aprobar ante el **Consejo de Clan** (con asistencia del Jefe de Grupo), las actividades que se describen.

El proyecto debe ser útil y servicial para el **Clan, el Grupo Scout**, la comunidad o la sociedad y tendrá las siguientes características:

Objetivos

El proyecto debe tener un objetivo bien definido, que sea claro y que todo el Clan lo entienda.

Documentación

El estudio del proyecto debe estar debidamente documentado, es decir debe contener un estudio de factibilidades (económico y técnico), criterios de definición, modelos, procedimientos, gráficos etc.

Temas

El proyecto es un tema a desarrollar por el Clan e impuesto a sí mismo, el que requiere trabajo, habilidad y perseverancia el que conducirá a un resultado específico y de utilidad al **Grupo Scout** o a la comunidad.

Los **Rover o Ranger Scout** escogerán el tema, no habrá restricción en este aspecto, pero en lo posible estará en directa relación con las habilidades y experiencias previas del equipo, de los **Rovers o Rangers** o con las necesidades surgidas de inquietudes personales, dando siempre su aprobación el **Consejo de Clan** a los temas en proyecto.

Tiempos

Se utilizará el tiempo que se programe (que no exceda de dos meses) en la recopilación de antecedentes y planificación muy detallada del proyecto, teniendo en cuenta la duración, actividades, medios, etc.

En la ejecución del proyecto, se ocuparán por lo menos seis meses de trabajo, llevando un registro de las actividades realizadas.

Medios

Habr  de gestionarse los medios necesarios para la realizaci3n integral del Proyecto. Los **Rovers o los Rangers Scout** solicitar n al Clan la ayuda necesaria.

Informes

Durante los trabajos se presentar n informes parciales con los avances al **Consejo de Clan**, ayud ndose de gr ficas, croquis o de cualquier otro elemento que se estime necesario.

Cuando el trabajo se considere concluido, se debe mostrar los resultados al consejo de Clan, el que asesorado por un experto, decidir  si el Proyecto cuenta con un nivel, lo suficiente, para cumplir la meta impuesta a cabalidad y utilidad para ser compartida con el Grupo Scout y la comunidad, (acompa ar documentaci3n).

INSIGNIA BADEN POWELL

Los **Rovers Scout o Rangers Scout** que hayan completado el plan de especialidades, reemplazar n todas las insignias alcanzadas con anterioridad y lucir n en ambas hombreras (palas) Roverianas, la **Insignia Baden Powell**.

Esta insignia consiste en un cuadrado de color verde botella de 4 por 4 cm. con ribete de color rojo, en el centro las letras **B P** en color amarillo oro, circundadas por dos ramas de Laurel en la parte inferior, en el mismo color.

E. N. A. CHILE