



COLECCION "SERVIR" No. 1

**OBJETIVOS DEL
ROVERISMO**

COLECCION "SERVIR"

La Colección "Servir" comprende un grupo de folletos sobre "Roverismo" (o el denominativo que tenga en cada país), tendientes a ayudar a los muchachos entre 15 y 18 años aproximadamente, a encontrar en el Escultismo un medio para lanzarse, con todo entusiasmo, al servicio, la diversión, camaradería y vida al aire libre, al mismo tiempo que se preparan para encarar las serias responsabilidades que el mundo habrá de exigir de ellos cuando sean adultos.

Esta serie también es de gran utilidad para las personas encargadas de coordinar las actividades de los Clanes de Rovers (o equivalente en terminología según el país). Es importante que tales coordinadores vean las sugerencias que se hacen en esta colección "Servir" como un mecanismo que aglutina una serie de recomendaciones prácticas para implementar el Programa del Roverismo con los muchachos que les ha tocado coordinar.

No podemos indicar ni cantidad ni los títulos que cubre esta serie "Servir". A medida que estén siendo preparados, se anunciarán.

Esperamos que todos los Rovers y Dirigentes de Rovers se beneficien de esta colección. Con ese espíritu hemos desarrollado esta idea.

AGRADECIMIENTO

El Consejo Interamericano de Escultismo y la Editorial Scout interamericana agradecen a todas las personas y organizaciones que de una u otra forma hicieron posible la preparación de este folleto de la Colección "Servir".

Especialmente a la Asociación de Scouts de Canadá al autorizarnos a utilizar algún material de aparecido en el "Venture Scout Handbook", y al Consejo Venezolano del Niño por haber facilitado algunos de los dibujos que aparecen en esta Colección.

Los consejos y recomendaciones para incorporar o suprimir diferentes aspectos y ampliar otros, fue verdaderamente una colaboración por la cual quedamos profundamente agradecidos.

Vale la pena mencionar entre dichos colaboradores a: Lic. Víctor Brene, (Costa Rica), Ex-Ministro de Educación Pública y Ex-Presidente del Consejo Scout Nacional; Dr. Elemer Bornemisza, miembro de la Comisión Interamericana de Adiestramiento; Ing. Salvador Fernández B., Ex-Secretario General Adjunto de la Oficina Scout Mundial; Dr. Bernardo Aguilera (Venezuela), Jefe Scout Nacional; Ing. Augusto Chian (Perú), Comisionado Internacional y Adiestrador de Dirigentes; Dr. Andrés Gustavo Herrera (Venezuela) Comisionado Ejecutivo Nacional; Dr. Mario Ruano (Guatemala), Comisionado Nacional Rover; Sr. Michael Hudson, (Costa Rica), Ejecutivo de Adiestramiento; Sr. Rodrigo Jiménez (Costa Rica) Ejecutivo de Operaciones, IM Rover; Sr. Enrique Moreira, (Costa Rica), IM Rover; y Sr. Antonio Parada (El Salvador), IM Rover.

A todos ellos nuestro más profundo agradecimiento.

Recopilación y coordinación
del material

Prof. Armando Salas Martínez
Oficina Regional Interamericana

COLECCION "SERVIR"



EL ROVERISMO ES: una Hermandad Mundial de Servicio y Aire Libre.

Baden - Powell

PUBLICADO POR
EDITORIAL SCOUT INTERAMERICANA
1975.

Prólogo.
Introducción.
Objetivos del Roverismo en el Mundo de Hoy.

Parte Primera

Tú y el Roverismo.
La Promesa y Ley Scout interpretada para Rovers.
Conócete a Ti Mismo.

Parte Segunda

El Emblema Scout Mundial.

Parte Tercera

Reuniones de Clanes de Rovers.
El Roverismo en tu Comunidad.

Parte Cuarta

El Campismo y el Aire Libre como parte del Roverismo.

Parte Quinta

Las Actividades Co-Educativas en el Clan.
El Despertar a la Vida.

Parte Sexta

Experiencias en Liderazgo.
Nuevas ideas sobre Liderazgo.
Sugerencias para asegurar que el Clan te ofrece
oportunidades de practicar Liderazgo.
Aprende las Bases del Procedimiento Parlamentario.

Prólogo

"ROVERISMO HACIA EL EXITO"

**Por Baden Powell de Gilwell
Fundador del Movimiento Scout**

Al escribir estas líneas, hay acampando en mi jardín un ejemplo vivo de lo que yo espero, que en amplia escala, sea el resultado de este libro.

Es un Rover de unos dieciocho años de edad, que se adiestra para ser hombre. Ha hecho una excursión larga con su mochila a cuestas en la que lleva una tienda ligera; su manta, una cacerola para guisar y alimentos.

Lleva también su machete y una cuerda. Y en su mano una horquilla muy útil, con una cabeza tallada por él mismo.

Además de esta carga, lleva consigo algo que es más importante: una sonrisa feliz, dibujada sobre su faz tostada por el clima.

Anoche durmió al aire libre a pesar del viento y la lluvia inclementes, y a pesar de que le di a escoger el dormir bajo techo. Con sencillez y riendo me dijo que había sido un verano muy caluroso y un poco de viento frío era un cambio que le haría provecho.

Ama al aire libre. Guisó sus alimentos y se construyó un refugio con todas las facultades de un viejo acampador.

Hoy, con los mejores resultados, ha estado enseñando a los Scouts locales a manejar el hacha y les ha demostrado que puede lazar a un hambre con su cuerda sin errarle, que conoce los árboles por su corteza, y los pájaros por su canto, y puede escalar un árbol si es necesario. En conjunto un montero sano, alegre y competente. Sin embargo, este muchacho es un "citadino" que se ha hecho Hombre.

Como me lo confesó, en su vida ordinaria, es un aprendiz de maquinista en un taller de una gran ciudad: Le gusta salir al campo no solamente como un descanso en su trabajo, pues éste le interesa, sino para alejarse de las conversaciones sucias y del lenguaje asqueroso que sus compañeros de trabajo suponen ser cosa de hombres.

Me dijo que tenía que poner oídos de mercader en más de una ocasión, para no tomar parte en las conversaciones de sus compañeros, y que eso le proporcionaba pensamientos más limpios.

Pero ha avanzado más todavía, su ejemplo, más que su decisión, ha inducido a dos o tres de sus compañeros a interesarse en sus ideas y en sus excursiones, y ahora se han convertido en Rovers como él.

Con su ejemplo, ha dado a estos muchachos una nueva perspectiva en su vida y algo más alegre y más elevado por lo que vivir. Así ha prestado también un Servicio.

¿Eres tú tan eficiente como un hombre?

Por supuesto que sí.

Puedes leer y escribir y hacer todas esas otras cosas; .y..., por ejemplo, ¿puedes nadar?

Por supuesto que si.

Y espero que sabrás boxear con uno de tu mismo peso y repeler un ataque con una llave de jiu-jitsu.

¿Puedes llevar tus palos de golf, acechar un venado y pescar un pez grande sin ayuda, o necesitas que alguien lo haga por tí? ¿Puedes ordeñar una vaca? ¿Encender un fuego? ¿Cocinar tus propios alimentos?, o te morirás de hambre porque dependes de esta dama para que haga todas estas cosas sencillas por tí.

¿Puedes ir más lejos y ayudar a otras personas, por ejemplo, sabes como detener un caballo desbocado, salvar a una persona que se está ahogando, prestar los primeros auxilios en caso de que alguien tenga una arteria cortada?

Si no sabes hacer estas cosas pequeñas, debes inscribirte con los Rovers, ya que ahí las aprenderás con rapidez, así como muchas otras cosas útiles.

Haz recibido en las aulas una educación como uno de tantos, se te han enseñado los elementos generales de la ciencia y se te ha enseñado cómo aprender.

Ahora te toca a tí, como individuo, aprender por tí mismo, aquellas cosas que fortalezcan el carácter y que te ayuden a tener éxito en la vida haciéndote hombre.

Voy a mostrarte un camino, por lo menos, por el cual podrás lograr esto. Y es el de convertirte en Rover.

Baden Powell de Gilwell
Jefe Scout Mundial





INTRODUCCION

UNA NOTA PARA LOS DIRIGENTES ADULTOS

El Roverismo en América Latina se inició por los años 40, después de la Segunda Guerra Mundial. En épocas anteriores a esta fecha se habían hecho UNA NOTA PARA LOS intentos por parte de varios países. Los primeros brotes de Roverismo organizado tuvo lugar en las Asociaciones Scout de Brasil, Chile, Cuba, Guatemala, México y Venezuela.

El tipo de Roverismo de aquellas épocas difiere en algunos aspectos del que estamos presentando en esta colección "Servir".

En primer lugar, la edad Rover que se plantea en esta Serie va de los 15 años hasta cumplir la mayoría de edad (en la mayoría de los países 18 años).

El Rover es un miembro del Movimiento Scout Mundial que está aún recibiendo adiestramiento para completar la formación de su carácter y adiestramiento en buena ciudadanía. Por consiguiente, el miembro de un Clan de Rovers es un ser en formación. Hace años se consideraba a un Rover Scout como una mezcla de dirigente adulto sin responsabilidades específicas (la ayuda que brindaba a la unidad Scout o a un evento era a veces esporádica y en otras, durante cierto período de tiempo). Posiblemente nos encontráramos con Rovers Scouts de 20 y hasta de 50 años de edad!, los cuales indicaban ser miembros de Clanes, lo que en la mayoría de los casos podría traducirse como un verdadero club de amigos adultos dentro del Escultismo. Esto estaba muy lejos de ser lo que verdaderamente se debe interpretar como un Clan de Rovers desde el punto de vista formativo. El Roverismo actual debe servir para terminar de formar, quizás pulir, los detalles finales del adiestramiento de jóvenes adolescentes que ya no están interesados en pertenecer a una Tropa Scout o que no habiendo estado asociado al Escultismo, desean participar en esta maravillosa aventura en la etapa final de la adolescencia.

Es muy posible que alrededor de los 15 años los muchachos Scouts estén deseosos por participar en actividades un poco más formales y donde su opinión e intereses personales puedan convertirse en programas y planes de acción acorde a sus necesidades. Se han comprobado que es alrededor de los 15 años donde un mayor número de muchachos abandonan el Escultismo. Posiblemente donde esto ocurrió no existía un Clan de Rovers del tipo que presentamos en esta Serie.

La razón que fundamenta este concepto es que al cumplir 18 años de edad, un joven, en circunstancias normales, debe estar listo para absorber las responsabilidades que de él exige, como adulto, su comunidad. No es cuestión de seguir jugando y adiestrándose en carácter y buena ciudadanía! Cuando a esta edad no ha logrado esto, poco

puede hacer el Escultismo por él; es decir, el Movimiento Scout como método pedagógico intentó cumplir su misión formativa. Aquellos que logren alcanzarla deben estar listos para absorber sus nuevas responsabilidades dentro y fuera del Escultismo. En el Escultismo posiblemente como Scouter de Manada, f ropa o inclusive, actuando como Ayudante del Coordinador Adulto del Clan o cualquier otro cargo para el cual sea idóneo.

Fuera del Escultismo, deberá completar sus estudios, definir su camino de vida, buscar su pareja, etc.; en resumen, le llegó el momento a este joven de llevar los principios del Escultismo a su vida adulta y aceptarlos como una fórmula para vivir.

Otra nueva modalidad es la de dejar al criterio de cada país la terminología que utiliza para referirse a los llamados Jefe y Sub-Jefe de Clan. Nosotros hemos preferido referirnos a ellos como Coordinador y Ayudante del Coordinador Adulto del Clan, respectivamente. Queda a criterio de cada país establecer esta nomenclatura. En la colección utilizamos indistintamente Coordinador Adulto del Clan y Jefe de Clan refiriéndonos en ambos casos al adulto que coordina el Programa de un Clan.

En cuanto al Plan de Adelanto, pensamos que resultaría riesgoso tratar de establecer un patrón sobre el mismo en esta serie. Nuevamente, queda a criterio de cada Asociación Scout determinar el Plan de Adelanto de sus Rovers Scouts.

Por último, el Roverismo como parte del Escultismo, es para muchachos. Confiamos en la habilidad, visión y preparación que tengan los adultos a cargo de dosificar los programas y actividades de la rama Rover para comprender este importante aspecto. La vida en el Clan es decidida por los miembros del mismo, el Coordinador adulto es el amigo mayor que puede brindar un consejo y orientación para que el programa o actividad tenga mejor éxito.

A todos los miembros de la Gran Hermandad de Servicio al Aire Libre que constituye la Rama Rover, según la definiera nuestro Fundador Baden-Powell, les deseamos todo género de aventuras, realizaciones y satisfacciones en la lectura y aplicación de este folleto correspondiente a la Serie "Servir".

¡SERVIR!

Editorial Scout Interamericana

OBJETIVOS DEL ROVERISMO EN EL MUNDO DE HOY

La Rama Rover nació en 1918.

En aquella época los objetivos del Roverismo estuvieron orientados a satisfacer las necesidades imperantes en aquel momento.

Había finalizado la Primera Guerra Mundial y con ello el mundo había vivido una tremenda y amarga experiencia la cual dejó tras de sí una serie de problemas de orden social y económico que exigió dar a la humanidad nuevas metas y derroteros. Creemos que el Roverismo, dentro de sus limitaciones, logró hacer su parte.

Después de más de 50 años, el Roverismo ha logrado, influenciar y orientar la vida de miles de jóvenes en los diferentes países donde existe el Movimiento Scout.

En América Latina y de acuerdo a los problemas que hoy se nos plantean, creemos que los objetivos de la Rama Rover deben estar centrados en los siguientes puntos:

1- Ayudar a que la juventud se desarrolle por medio de:

- Actividades y trabajos prácticos que conduzcan al aprendizaje de habilidades las cuales sirvan, para ser aplicadas al momento de llegar a la vida adulta,
- Participación en gran variedad de actividades sobre desarrollo comunitario, programas sociales y culturales,
- Conocer a un mayor número de personas con las cuales entablar amistad,
Participar en una amplia variedad de actividades físicas las cuales propicien el auto-desarrollo de potencialidades,
- Brindar oportunidades para practicar la investigación y orientación vocacional.

Mejorar la habilidad para comprender y trabajar con otros, consolidando los contactos existentes y creando nuevas oportunidades para descubrir recursos utilizables.

Ayudar a que el joven madure gracias a la participación e intercambio de ideas y experiencias con los adultos a cargo de la coordinación de los Clanes de Rovers.

"Parte Primera"

TU Y EL ROVERISMO

SI no quieres quedarte como simple espectador del mundo que se hace, sino brindarle la mano con un grupo de compañeros eficaces,

SI quieres compartir las responsabilidades de nuestra sociedad en desarrollo,

SI piensas que tus manos sirven para crear,

SI tu voluntad es adquirir nuevas habilidades para ponerlas al servicio de tu comunidad,

SI el mundo te atrae, no como un turista, sino porque este se encuentra habitado por hermanos con quienes vas a compartir,

SI tienes sed de justicia, y si crees en el Amor,

SI tienes la fuerza de respetar y escuchar primero a los pobres y a los humillados,

SI tu alegría es la de crear la de los demás,

SI quieres ir más allá de las buenas intenciones y transformarte en verdadero actor del desarrollo de nuestra gran comunidad latinoamericana

ENTONCES, puedes seguir adelante en la lectura de este folleto.

**EL CLAN DE ROVERS SCOUTS TE
NECESITA**

URGENTEMENTE

¡EL CLAN TE ESTA ESPERANDO!



TIENES 15 años o más y...

Te gusta vivir al aire libre.

Has experimentado tus capacidades físicas, manuales e intelectuales.

Has desarrollado tu conciencia cívica gracias a la vida de Patrulla, tu "Barra" - o- en algún Club de Amigos.

AHORA, ¡Quieres ser útil!

Tu ambición.

Tu entusiasmo.

Tus fuerzas se unen Para hacer de ti

Un HOMBRE.

Un hombre responsable

De sí y de los demás.

Un CIUDADANO activo, útil,

libre y fraternal, como lo

deseaba nuestro Fundador

BADEN-POWELL.

Por eso, SER ROVER SCOUT, es

Querer vencer los retos que El

Mismo te lanza a través de la Ley

¡EL DESAFIO ES AUDAZ!

PERO SABEMOS QUE TE SOBRA

VALENTIA Y ENTUSIASMO

ADEMAS:

EL ESCULTISMO TE BRINDA UN MEDIO

CONCRETO PARA VENCERLO...



EL ROVER ES:

"EL HOMBRE DE TRABAJO Y
DE PROGRESO,
DE HORIZONTE AMPLIO Y LIDER DE SU
COMUNIDAD EN BUSCA DEL DESARROLLO
Y DE LA PAZ"

EL ROVER ES:

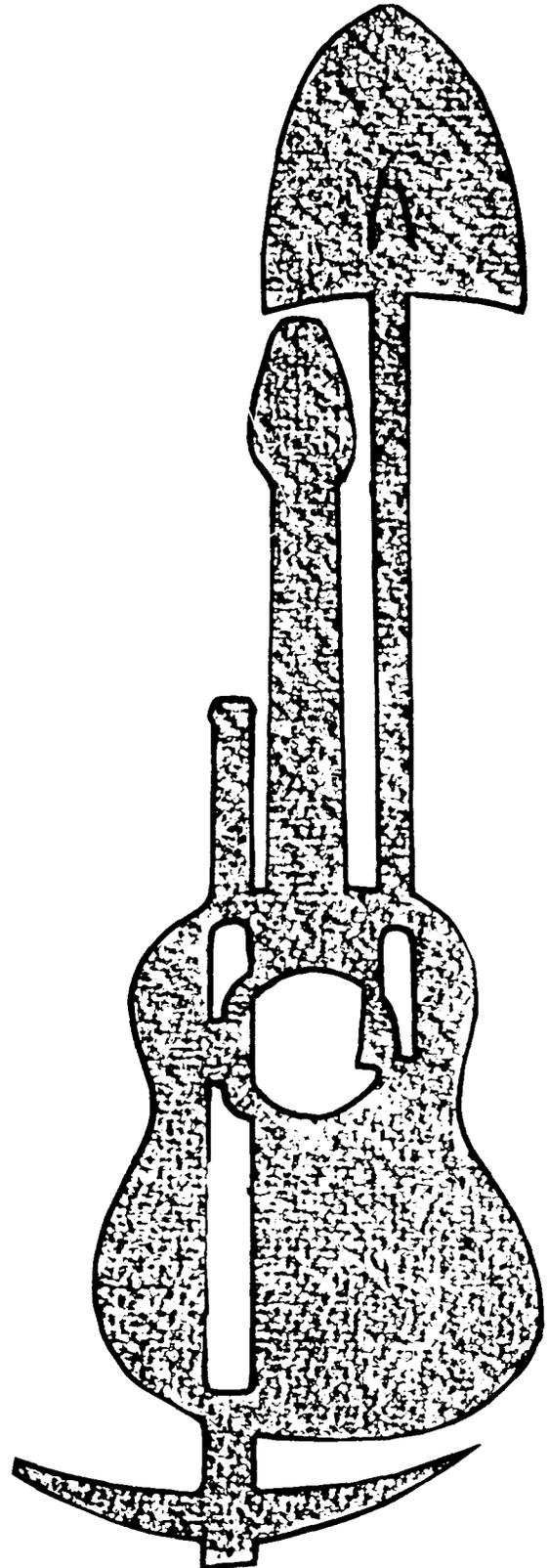
"EL HOMBRE DE SERVICIO Y DE
JUSTICIA, EN BUSCA DE LA
FELICIDAD PERSONAL Y
COLECTIVA"

EL ROVER ES:

"EL HOMBRE EN BUSCA
DE DIOS Y COMPROMETIDO
CON SU FE"

EL ROVER ES:

"EL HOMBRE FUERTE.
EQUILIBRADO, DUEÑO DE SI
MISMO Y DE LA NATURALEZA"



LA PROMESA Y LEY SCOUT

INTERPRETADA PARA ROVER SCOUTS



Por el Fundador - Lord Robert Baden Powell

La Promesa

Por mi Honor Prometo
Hacer cuanto de mí dependa para:
Cumplir mis deberes para con Dios y la Patria;
Ayudar a mis semejantes en toda circunstancia
y Cumplir fielmente la Ley Scout.

Por mi Honor: El Honor de un Rover Scout es algo muy sagrado para él es algo que reglamentará su conducta como hombre. Ello significa que se le puede confiar implícitamente a hacer lo que él considera correcto o aquello en lo que él ha dado su palabra.

Prometo: Esta Promesa, en particular, es algo muy solemne para no ser tomada en serio aún por un muchacho, mucho menos por un hombre. Así un Rover Scout debe tomarlo muy en serio y pensarlo muy cuidadosamente antes de acometerse a ello.

Lo Que de Mí Dependía: Esto significa que aunque las circunstancias eviten que el Rover Scout cumpla lo que prometió tan perfectamente como a él le hubiera gustado hacerlo, él tratará no obstante, de hacer lo mejor posible.

Para Cumplir mis Deberes para con Dios: ¿Cuál es el deber del Rover Scout hacia Dios?

En pocas palabras, darse cuenta de la Naturaleza de Dios, desarrollar y usar, solamente para buenos propósitos, el cuerpo que El te ha dado, desarrollar los talentos de tu mente e inteligencia con los cuales El te ha dotado y, especialmente, el cultivar por medio de constante práctica el espíritu de Amor y buena voluntad hacia otros, esa imagen de El que está dentro de todos nosotros, esto es, Nuestra Alma.

Y para con La Patria: Esto es a nuestro país, bajo la dirección de la autoridad constituida por la libre voluntad de la mayoría del pueblo.

Y Ayudar a mis semejantes en toda circunstancia: Poniendo en práctica constante la ley divina de Amar a nuestro prójimo como a nosotros mismos.

Y Cumplir fielmente la Ley Scout: El Cumplir la Ley Scout, para un Rover Scout no significa estar pasivamente en estado de Benevolencia, sino el mejorar su propio carácter y activamente practicar el Amor (que subraya todas las leyes) en todas sus andanzas diarias.

LA LEY SCOUT

La palabra Rover significa hombre verdadero y buen ciudadano. La ley para los Rovers es la misma que la de los Scouts tanto en sus palabras como en sus principios, pero tiene que ser considerada desde un nuevo punto de vista, es decir, desde el punto de vista de un hombre. En ambos casos los principios contenidos en la Ley Scout, echan por tierra el egoísmo, exaltan la buena voluntad y el servicio al prójimo. No tornes esto como instrucción de piedad, sino como la directriz de la hombría.

El Scout cifra su honor en ser digno de confianza

Como Rovers, ninguna tentación por grande y secreta que sea, podrá persuadirte a ser deshonesto o a una acción sucia por pequeña que ésta sea. No faltarás a la Promesa que hiciste un día.
"La palabra de un Rover es tan buena como su firma".
"La verdad y nada más que la verdad para un Rover".

El Scout es leal para con su Patria, sus padres, sus jefes y subordinados.

Como buen ciudadano eres parte de un equipo que "practica el juego" con honestidad para el bien de todos. Podrás confiar en ti el Jefe del Estado como jefe de la nación, el Movimiento Scout, tus amigos, tus compañeros de trabajo, tus patronos, tus empleados, de que harás cuanto puedas por ellos aún cuando no siempre ellos sean lo que tu quieras. Más aún, serás leal a ti mismo, no te rebajarás practicando el juego de manera egoísta, no dañarás a un hombre y menos a una mujer.

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

Como Rover tu meta más elevada es Servir; se podrá confiar en toda ocasión en que sacrificaras tu tiempo, tus conveniencias, y si fuera necesario, tu vida por los demás.
"El sacrificio es la sal del Servicio".

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

Como Rover, reconocerás que los demás son como tú, hijos del mismo Padre, y descartarás cualquier diferencia de opinión, de casta, de credo o de nacionalidad. Suprimirás los prejuicios y encontrarás en los demás las cualidades que tengan; cualquier tonto puede criticar tus defectos. Si ejercitas el amor con los hombres de otros países y ayudas a conseguir la paz entre las naciones, la buena voluntad, estarás consiguiendo el Reinado de Dios sobre la Tierra.

"El mundo entero constituye una Hermandad"

El Scout es cortés y caballero

Como los caballeros de antaño, como Rover eres, serás por supuesto, cortés, considerado con las mujeres, con los ancianos y con los niños. Más aún serás cortés con vuestros enemigos. "El que está en la verdad, no tiene por que violentarse: en cambio el que está en el error no puede evitarlo".

El Scout ve en la Naturaleza la obra de Dios; protege a los animales y a las plantas.

Reconocerás camaradería en todas las demás criaturas de Dios; puestos como tu de paso en este mundo para gozar de la existencia. El tratar mal a los animales es por tanto, ir contra la voluntad del Creador. "Un Rover tiene que tener gran corazón".

El Scout obedece sin réplica y hace las cosas en orden y completas.

Como Rover, tienes que disciplinarte y ponerte prontamente y con voluntad al servicio de la autoridad constituida para el bien común. La comunidad más disciplinada es la más feliz, pero la disciplina debe ser interior y no meramente impuesta de afuera. De ahí el gran valor del ejemplo que tú des a los demás en esta materia.

El Scout sonríe y canta en sus dificultades

Como Rover se te exigirá conservar tu sangre fría y ecuánime en cualquier crisis, con alegre decisión y optimismo.

"Si puedes estar firme cuando en tu derredor todo el mundo se ofusca y tacha tu entereza, serás hombre, hijo mío".

El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno

Como Rover se te pedirá ver hacia el futuro y no desperdiciar ni el tiempo ni el dinero en placeres, sino más bien aprovechar las oportunidades presentes con vista de éxito futuro. Esto lo harás con la idea de no ser nunca una carga para los demás, sino al contrario, de poderles prestar ayuda.

El Scout es limpio y sano: puro en pensamientos, palabras y acciones.

Como Rovers se te pedirá no solamente que seas limpio en tu inteligencia, sino también en tu voluntad, capaces de controlar cualquier tendencia sexual o intemperancia, dar ejemplo a los demás de pureza y sobre todo en lo que pienses, digas o hagas.

La Ley Scout tiene un onceavo mandamiento, uno que no está escrito y que es "Un Scout no es un tonto".

Espero que este mandamiento sea innecesario en un código de Rovers. Sin embargo, como Rover, debes recordar que al pasar de la juventud a la edad viril, ya no estás más aprendiendo a observar la Ley Scout, sino utilizándola como guía de tu conducta de vida. Más aún, estarás en la posición de responsabilidad, de dar ejemplo a los demás, ejemplo que te conducirá al bien o al mal, de acuerdo con la forma en que ajustes tu conducta a la Ley, y la forma en que cumplas con la Promesa que has hecho como Rover por tu honor, de ajustar tus actos a la norma de buena voluntad y ayuda al prójimo.

Parte Segunda

EL EMBLEMA SCOUT MUNDIAL



La Conferencia Scout Mundial celebrada en Grecia en 1969, adoptó el Emblema Scout Mundial.

Dicho Emblema identifica al Movimiento Scout entre las diferentes organizaciones que a nivel mundial, regional y nacional, desarrollan diversos programas.

Al igual que organizaciones tales como la Cruz Roja, Rotarios, Leones, etc., tienen su emblema internacional, los Scouts también lo poseen.

La Insignia consiste en un círculo con fondo violeta sobre el cual se destacan dos figuras en color blanco; una de ellas es un círculo formado con una cuerda el cual tiene en su parte inferior un nudo de Llano o Rizo. En el centro de este círculo hay una Flor de Lis.

Este Emblema es utilizado en la papelería y demás documentación de casi todas las Asociaciones Scouts alrededor del mundo. En la actualidad, existen varias Asociaciones que la han adoptado como Insignia de Promesa, usándola sobre el bolsillo izquierdo de la camisa Scout, todos aquellos miembros de la Hermandad Mundial que han prestado su Promesa como Scout.

En la Tienda Scout de tu Asociación posiblemente puedas obtener diferentes formas de presentación de esta Insignia, incluyendo una de metal para utilizar en ropa de civil, en la solapa de tu saco, o como prensacorбата.

CONOCETE A TI MISMO

HE AQUÍ ALGUNOS EJEMPLOS DE LAS DEBILIDADES MÁS USUALES.

GENIO VIOLENTO

¿Te violentas cuando no te salen bien las cosas, o cuando otros te causan pequeñas molestias?

SOLUCION

Fuerza una sonrisa y después ríe de lo comparativamente pequeño que era lo que te irritaba. "Si estás en lo justo, no tienes necesidad de violentarte y si no tienes razón, no tienes para que violentarte".

FLOJERA Y RETRAIMIENTO

¿Tienes inclinación a dejar que todo "lo hagan los demás"? ¿A ver a otros hacer el trabajo, o jugar, o a anticipar dificultades antes de que éstas se presenten?

SOLUCION

Arremángate la camisa y se el primero en hacer las cosas. Mira lo peor, pero ve lo mejor". Imita a San Jorge, afronta el trabajo.

MURMURACION

¿Te gusta hablar de los defectos de otros, y ver sólo éstos?

SOLUCION

Recuerda el principio de que siempre hay algo de bueno en lo peor. La diversión está en encontrarlo.

IMPA CIENCIA

¿Te seduce un rayo de sol; quisieras alcanzar la Luna, y maldices cuando tu mala suerte hace que las cosas vayan de distinto modo del que quisieras?

GENIO AGRIO

Falta de buen humor.

SOLUCION

No fumes delante de ellos

SOLUCION

Trata de silbar y deja lo otro.

SOLUCION

Ha, que usar de mucha paciencia para atrapar al mono. Con constancia triunfarás en la carrera; paciencia es el secreto del éxito.

SOLUCION

Así como en todas las cosas, existe, por lo menos, un pequeño porcentaje de bondad, también hay en ellas un porcentaje de diversión. El reconocer esto te sacará de muchas dificultades que de otra manera parecían sin esperanza. Demuestra a los muchachos cómo reír mientras trabajan.

INTOLERANCIA

¿Eres de aquéllas personas que no admiten opiniones distintas de las tuyas en materia social, política o religiosa?

SOLUCION

Estas distinciones son ahogadas en la hermandad del Escultismo. Practica la tolerancia, enseña a los muchachos a estudiar los diversos aspectos de una cuestión antes de decidir.

AUTODETERMINACION

Esta palabra se usa con frecuencia para encubrir la desobediencia, la falta de lealtad y disciplina.

SOLUCION

Desarrolla responsabilidad y auto-disciplina con el espíritu libre de practicar el juego para bien del equipo y no del yo.

EGOISMO

Esta es la peor debilidad de nuestra raza, produce una visión restringida y contribuye al descontento personal e industrial.

SOLUCION

Practica el desprendimiento, coloca a los demás antes que a ti mismo. Ten visión amplia.

DESCONTENTO

Generalmente es el resultado del egocentrismo y de tomar la vida con demasiada seriedad.

SOLUCION

Haz a otros felices y serás feliz. Reconoce el bien en lo que posees, la diversión de la vida, las glorias, maravillas y bellezas de la Naturaleza. Ahoga la ambición personal.

PESIMISMO

¿Dejas que las dificultades o peligros de una aventura opaquen sus posibilidades de éxito?

SOLUCION

"Mira lo malo pero ve también lo bueno. El optimismo es una forma de valor que da confianza a los demás y conduce al éxito.

ESTRECHEZ

¿ Te enorgulleces de tu punto de vista porque casualmente es el verdadero?

SOLUCION

En primer lugar ten amplitud de miras y en segundo, ten más amplitud de miras.

SABES TODO

¿Estás convencido de que conoces el Escultismo de la A, a la Z?

SOLUCION

Toma y revisa varios libros del Escultismo en ambos sentidos de la palabra.

Medita en otras de las debilidades y también en sus antídotos.

Parte Tercera

REUNIONES DE CLANES DE ROVERS

Las frecuencias de las reuniones de Clan seguramente será establecida por los propios miembros. La mayoría de los Clanes de Rovers se reúnen usualmente una vez a la semana. Puede ser que la reunión se celebre en el local o Cueva de Clan o en el hogar de alguno de sus miembros, aunque existen oportunidades en que el Clan desea reunirse en algún lugar informal, tal como una cafetería o restauran para tener una reunión de Clan sin darle el rigor de una ocasión con programa demasiado formal.

Si lo anterior se estila, es muy probable que por lo menos una vez al mes el Clan se cite para tener una reunión formal en la cual se discutan asuntos tales como: admisión de nuevos miembros, elección e instalación de aquellos Rovers que habrán de desempeñar diferentes cargos en el Clan, planeamiento u organización de futuros eventos, etc.

Durante la parte de la reunión donde se tratan asuntos relacionados con las operaciones del Clan, se discuten los problemas inherentes a la administración de la unidad, por ejemplo, informes de las últimas actividades, reportes sobre gastos, atención a la correspondencia recibida y demás informes de otros dirigentes y miembros del Clan.

Quizás entre las diferentes actividades que son revisadas en estas reuniones formales, se encuentran aquellos eventos relacionados con la recolección de fondos para el Clan, o conforme indicamos anteriormente, el revisar aquellas solicitudes de ingreso que se han recibido. Cualquiera que sea la naturaleza del asunto a tratar, estamos seguros que tu Clan le dará un tratamiento agradable, cordial y donde prime buen humor y compañerismo.

Probablemente al finalizar la reunión o todos continúen en el local donde se reúnen, interesándose por otros asuntos tales como juegos de salón (ajedrez, damas, ping pong; etc.) u otros prefieran reunirse con las personas que coordinan el Clan para tratar asuntos relacionados con el Plan de Adelanto, proyectos o diferentes problemas; es muy posible que haya un buen grupo de miembros del Clan que una vez concluida la reunión desean ir a tomar algún café o té a alguna cafetería o restauran cercano y posiblemente en este lugar continúen tratando asuntos relacionados con sus actividades en el Clan de Rovers u otros asuntos que pueda interesarle al grupo de amigos reunidos.

Es muy posible que existan otras reuniones del Clan de Rovers en las cuales no necesariamente se traten asuntos relacionados con la dirección y programa del Clan, o proyectos específicos. Estas reuniones quizás puedan consistir en la participación que tienen los miembros del Clan en diferentes actividades tanto deportivas como sociales y culturales, alrededor de las cuales giran un gran número de intereses personales de cada uno de los miembros del Clan en particular y del Clan como un todo. En estas oportunidades, aún cuando no existe un tratamiento formal para los asuntos relacionados con la vida del Clan, de hecho el Clan estará también reunido, ya sea un baile o una competencia deportiva o un festival cultural o un cine forum o la participación en alguna exposición de fotografía, pintura o proyecto de servicio a la comunidad.

En general, las reuniones formales, las visitas a casa de otro miembro del Clan, la participación en juegos deportivos, la asistencia a festivales culturales y cinematográficos, teatro, excursiones, aventuras y proyectos de campismo, todos ellos forman parte del programa del Clan de Rover y no deben subestimarse estas oportunidades para reunir a los miembros de la unidad.

EL ROVERISMO EN TU COMUNIDAD

No importa en qué parte del país tu vivas. El Roverismo y las actividades relacionadas con el programa del mismo pueden ser adaptadas a tu comunidad.

La atmósfera que rodea a las diferentes ciudades parecen estar llenas de recursos y de oportunidades para hacer un dinámico programa de Roverismo utilizando para ello sus museos, bibliotecas, galerías de arte, estaciones de bomberos, parque públicos, universidades, industrias y factorías, (también en las áreas rurales existen). Todo esto significa un mundo que te rodea y que planeando y programando su exploración junto con tus compañeros te permitirá organizar un sin número de investigaciones y visitas en que podrás ampliar tu horizonte en cuanto a las oportunidades que el mundo te pueda ofrecer y que tu le puedas ofrecer al mundo si te preparas para ello.

En pequeñas comunidades, es mucho más fácil conocer a todas las personas de la misma, sus principales intereses, vocaciones y hasta a veces, conocer cuáles son los días en que disponen de mayor tiempo libre.

No dejes de sacar partido de la magnífica oportunidad que representa el asociarte con personas que desarrollan trabajos especializados en la comunidad. Por ejemplo, un hombre a cargo de conservación de recursos naturales te podrá informar de la densidad de bosques y la tala que existe por año de los mismos, cómo se reponen esos recursos. Si te pones en contacto con un maderero, simultáneamente conocerás los precios que tiene la madera de construcción y el costo que tiene para el primero de tus amigos, (el conservador de recursos naturales), el poder proveer esta materia prima al segundo de tus amigos. Puede ser que todo lo que aprendas de ellos dos sea tan interesante para ti que a la larga te conviertas en un hombre cuya profesión u oficio esté relacionado con una de las dos actividades. En última instancia, te ofrecerá un horizonte de cómo andan los problemas tanto de conservación de recursos naturales, en lo que a maderas respecta, y la industria de la construcción o utilización de la madera como recurso natural renovable.

El Roverismo es un programa para hacer constantes preguntas, desarrollar inolvidables aventuras y servicios a la comunidad, conseguir amigos y participar de una verdadera diversión mientras que logras los objetivos que te fijaste desde un principio. Mientras más amigos tengas en la comunidad y conozcas los recursos que lo misma ofrece, mejor y mayor diversión habrás de tener en el programa de Roverismo en que participes.

Un viaje a caballo o en bicicleta o motocicleta puede abrir nuevas aventuras para la exploración. Puedes quizás seleccionar, viajar en algún automóvil que puedan facilitarte haciendo escalas en diferentes áreas o lugares pre-fijados por ti y quienes te acompañan para establecer noche de campamento y al día siguiente continuar con la excursión.

Tu excursión ya sea esta de exploración o tu viaje en bote, balsa o a la vela, pueden constituir una grata diversión y entretenimiento al aire libre. Quizás puedas seleccionar el explorar antiguos caminos que fueron utilizados por tus ancestros o durante la época colonial del país y haciendo ello podrás tener un mapa de las vías de comunicaciones que se utilizaban en tu comunidad en antaño.

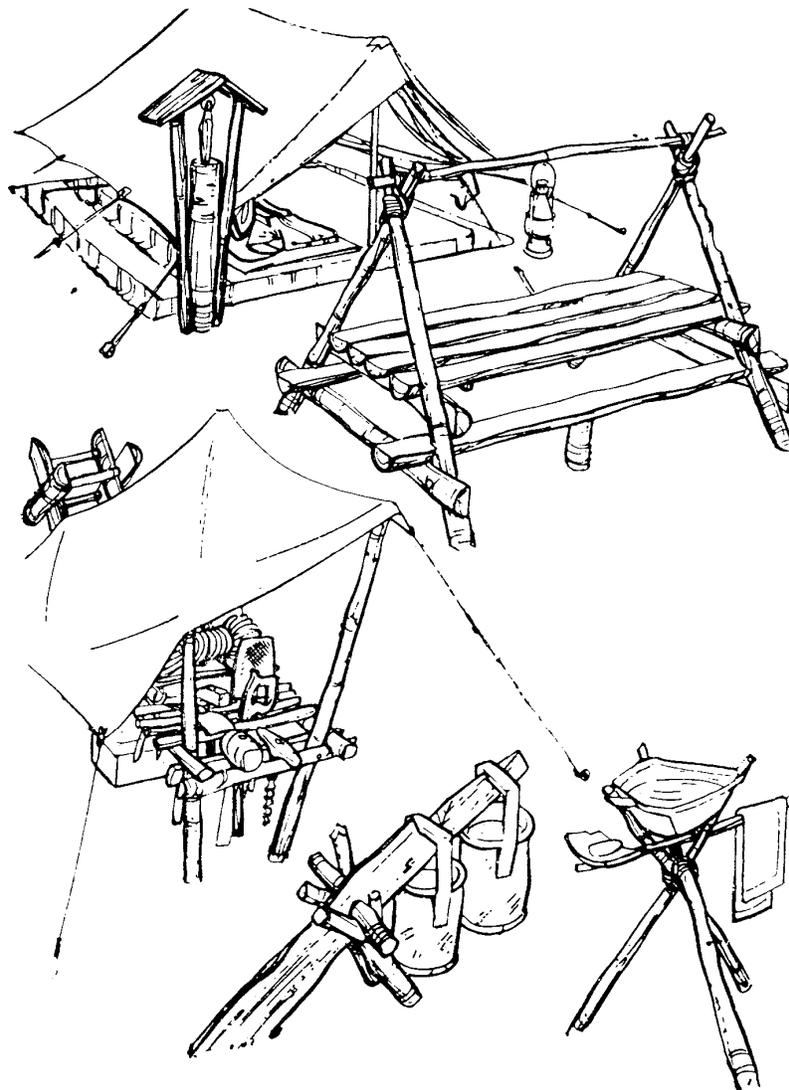
Aún cuando existen algunas excursiones y salidas al aire libre que pueden hacerse con muy poco planeamiento previo, habrán otras que por su importancia y extensión tanto en tiempo como el área que abarca, necesitarán más cuidadosa preparación y planeamiento por parte tuya y de tu compañía.

En el folleto "Organización de Clanes" N° 2 de esta Colección aparece un capítulo sobre "Planeamiento" el cual podrá proveerte ideas al respecto. Es bueno que conozcas los lugares que en tu comunidad puedan ofrecerte equipos de campamentos, mapas de diferentes regiones, información sobre hoteles o lugares de campamento, lugares de interés turístico, cultural, riquezas y centros históricos, etc.

Mira a tu alrededor y asegúrate que tienes la habilidad de saber utilizar los recursos tanto humanos como materiales que te rodean para mejorar tus habilidades en campismo. Usualmente las personas que contactes con este fin, estarán sumamente gustosas de brindarte sus conocimientos y asesoramiento.

Suscríbete a las diferentes revistas y boletines informativos que existen sobre asuntos relacionados con turismo, campismo, vida salvaje, etc. Esto te ayudará a sacar mejor provecho de tus aventuras al aire libre y a economizar tiempo en el planeamiento de las mismas.

Mantén al Coordinador adulto responsable de tu Clan, informado de todos tus proyectos y puedes estar seguro que te ayudará a realizarlos. Finalmente, respeta y cuida las áreas y zonas verdes de tu país donde se te permite acampar, ya sean estas propiedades privadas o del gobierno. Te deseamos buen campismo e inolvidables aventuras.



Parte Cuarta

EL CAMPISMO Y EL AIRE UBRE COMO PARTE DEL ROVERISMO

En el campamento y durante los descansos en las excursiones, y allá en lo alto de la montaña que acabamos de escalar, también tendremos la oportunidad de sentarnos a conversar con nuestros amigos y camaradas, sin necesariamente preocuparnos por los sonidos y ruidos de la ciudad, de la prisa por comer y llegar a tiempo a la oficina, a la universidad o al trabajo que tengamos o la constante vorágine del mundo de hoy por llegar a tiempo a las múltiples citas que hemos contraído.

En el aire libre existe una libertad que no se encuentra fácilmente en la ciudad, aún en las áreas rurales y suburbanas.

Una vez que este; fuera del marco de la ciudad te podrás detener, admirar el paisaje, sentarte, descansar, escuchar los trinos de los pájaros y el sonido de las hojas de los árboles moviéndose por el viento y con el descanso espiritual de que nadie está apresurándote para que cumplas una tarea, función o compromiso.

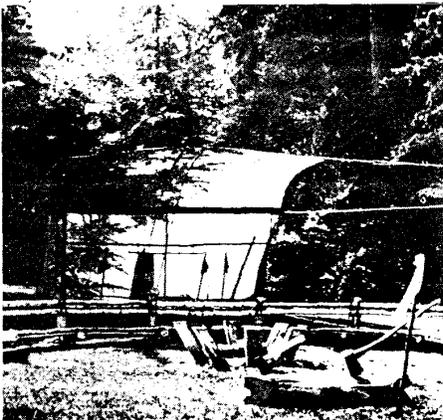
También habrás de tener la maravillosa sensación de sentirte dueño de toda tu actividad. La realización personal que habrás de sentir al contemplar pausadamente, desde lo alto de una montaña un valle con un romántico lago en su fondo o admirar desde el valle la majestuosidad de un alto nevado que se presenta ante ti como un reto.

El programa del Roverismo te provee todo tipo de actividades para que tu y tu Clan vayan al aire libre y muchas de estas oportunidades pueden ser vistas rápidamente en el folleto N° 3 de esta Serie referido a "Actividades".

Las salidas al aire libre pueden tener forma de excursiones, o expediciones de un día o una semana o un tiempo mayor. O tu puedes seleccionar que el viaje sea en bote o canoa en una balsa preparada y constituida por tu Clan de Rovers



Un gran número de los jóvenes que ingresan a los Clanes de Rovers, ya sean provenientes o no de las Tropas Scouts, lo hacen por el gran interés que tienen en las actividades al aire libre tales como excursiones, exploraciones y prácticas de campismo en general.



El campismo básicamente se compone de un carupo de personas, unos pedazos de lona con facilidades para convertirlas en carpa, algún equipo para cocinar o algún lago o montaña cercana rodeada de bosques y de vida salvaje que nos permita pasar un tiempo agradable en contacto directo con la naturaleza. En un mundo saturado de problemas como en el que hoy vivimos, esto nos parece que sería una idea muy saludable para ser practicada por todos los jóvenes.

El campismo posee diferentes facetas, todas, todas ellas muy variables entre sí y estamos más que seguros que tanto tú como tu Clan de Rovers, a medida que se adentren en las técnicas de campismo, habrán de hacer un hábito para ustedes los programas al aire libre tales como exploraciones, caminatas, montañismo, espeleología, etc.

El aire libre es un excelente marco para conocer mejor a tus amigos, conocer más acerca de los humanos, lo que les agrada y lo que les desagrada, sus esperanzas hacia el futuro y sus problemas en el presente Nada hará brotar más rápido al filósofo que cada uno llevamos dentro, que una tibia fogata en una noche fresca en nuestro campamento.



Parte Quinta

LAS ACTIVIDADES CO-EDUCATIVAS EN EL CLAN

Es básico que los Rovers cumplimenten los objetivos del Roverismo en la escuela del bosque. Sin embargo, el Roverismo es para hacer hombres; hombres que se sientan acorde y cómodos donde quiera que vayan y con quien quiera que estén.

IDEAS PARA ACTIVIDADES SOCIALES

Al hablar de actividades sociales nos viene a la mente inmediatamente una fiesta del Clan. Hay muchas otras ocasiones del año en que se puede organizar actividades sociales con los Rovers y sus amigas. Por ejemplo. El día de San Valentino, Carnavales, Fechas Aniversarios del Clan, Halloween (donde esto sea una costumbre), etc.

Es bueno y útil comenzar alguna reunión de estas con algún juego que rompa el hielo, mezcle a los asistentes y los deje hablando sin mayor reserva. Hay varios buenos libros sobre esto.

Las ocasiones sociales pueden tomar otras formas que no sean fiestas propiamente dicho. Por ejemplo, paseos turísticos a lugares históricos o de interés, almuerzo en playas, juegos acuáticos en piscinas, almuerzos campestres.

Las Actividades sociales deben ser balanceadas, de manera tal que no vayan a absorber la vida del Clan y con ello este desaparezca.

ADIESTRAMIENTO CO-EDUCATIVO

El adiestramiento co-Educativo puede tomar diversas facetas.

Propósitos

Las actividades Sociales y Co-Educativas han sido incluidas en el Roverismo a fin de que los miembros de los Clanes disfruten la compañía del sexo opuesto, de acostumbrarse a no estar nerviosos en su presencia y se adapten a las costumbres y maneras que hacen destacar a un caballero en nuestra sociedad. Han sido también incluidas para ayudar a que los jóvenes se adapten y acostumbren a trabajar con muchachas y las acepten con igualdad, en cuanto al ser ciudadanos de una misma nación.

ACTIVIDADES SOCIALES

Las actividades sociales han sido situadas antes que las Co-Educativas no porque estas sean menos importantes; sino que porque posiblemente las primeras son las mejor entendidas.

Es natural que los jóvenes deseen la compañía de muchachas. No obstante, existen Rovers que se sienten enfermos en compañía de muchachas (las palabras no salen, la conversación no se fija en un tema de interés común) de igual modo hay unos que se sienten sofisticados. Algunos Rovers quizás nunca han invitado a una joven a un paseo dominical, bailes, deportes, etc., mientras que otros no cesan de irradiar invitaciones por doquier. Es también posible que algunos miembros del Clan sean casados. Cada uno necesita tratamiento diferente.

Por ejemplo, organizar debates o mesas redondas, donde participen muchachas jóvenes, amigas de los Rovers y expongan sus puntos de vista sobre el tema seleccionado. Al seleccionar el tema podemos mejorar mucho más aún este valioso sistema educativo, por ejemplo:

"¿Un joven estudiante de secundaria, aún sin independencia económica, debe cargar con todos los gastos de una salida de dos jóvenes amigos?" "Una muchacha que sea invitada a un paseo por un joven, ¿debe, irresponsablemente a su vez, invitar a sus seis mejores amigas para que le acompañen?"

También hay ciertas actividades de Buenas Acciones, que requieren el trabajo combinado de muchachas y muchachos. Entre ellos: reparación y pintura de juguetes viejos, re-vestir a muñecas viejas, peinarlas, etc. El toque femenino en estas labores a la vez que necesario la hace más validera, como esfuerzo de conjunto.

PLANEAMIENTO

Debemos, al planear las actividades sociales, incluir, como parte del adiestramiento co-educacional, que en el planeamiento intervengan las muchachas que vamos a invitar, o al menos que se constituya un Comité Organizador de la actividad donde las mismas estén representadas por dos o tres de ellas. No obstante, debe recordarse que es una actividad de Rovers Scouts y ellos deben mantener el control y dirección de la actividad. (Ver Folleto N°. 2 de esta serie "Organización de Clanes").

DECORO

La mejor disciplina es la auto-disciplina y en este sentido debe dejarse a los Rovers, hasta donde sea posible, con el mínimo de "chaperonamiento".

Sin embargo, aunque por nuestra mente no pase ningún mal concepto, hay que cuidar el nombre y la reputación del Movimiento Scout ante personas que por desconocimiento de lo que se trata, puedan mal opinar de una ocasión social del Clan. Más importante aún debemos y tenemos que preservar el buen nombre, reputación e integridad del Clan, sus miembros y los invitados. Cuando se está pasando un momento agradable, es natural que el entusiasmo se desborde. Hay momentos y lugares en donde cualquier risa en voz alta o correteo está de acuerdo, pero existen lugares públicos (ómnibus, estaciones de gasolina en carretera y ciudades, restaurantes, etc.) donde ésta compostura puede desacreditar al Escultismo.

El secreto para prevenir estas situaciones es prevenirlas desde que comienzan. Siempre es provechoso que se haga tradición que el Coordinador Adulto del Clan dirija unas breves palabras al final de la ocasión social que se haya tenido. Esta es la oportunidad para terminar la actividad con una nota elevada. En ocasiones el decoro y/o etiqueta apropiada será la de presentar, al llegar su invitada al Coordinador adulto del Clan. ¡Es posible que un Rover no traiga siempre a la misma invitada!

Si el Coordinador adulto es casado, estimulará a su esposa a que esté presente en esta ocasión social. Las muchachas invitadas se sentirán anfitrionadas por alguien más que el Clan. Si no es casado es bueno que invite a una amiga o hermana a estos tipos de reuniones. Si esto no es posible, quizás el Presidente del Comité de Grupo y su esposa podrían acompañarlos o el papá y la mamá de uno de los Directores del Clan estarían dispuestos a pasar una noche agradable en compañía de gente joven.

Las reuniones con muchachas son inevitables. Si no se desarrollan bajo los auspicios del Clan se desarrollarán fuera, en otras organizaciones o totalmente sin orientación. Es mucho mejor que estas actividades se desarrollen **como parte del Roverismo**, donde el espíritu Scout ayude a asegurar un tono de alta moral en esta fase tan importante de tu crecimiento.



EL DESPERTAR A LA VIDA

El proceso de crecimiento es muy complejo e involucra muchos cambios en el ser humano.

Algunos de estos cambios son físicos y otros emocionales. Los cambios físicos son fáciles de distinguir ya que marcan y determinan un crecimiento en casi todas las partes del cuerpo. Tus brazos y piernas crecerán y te darán mayor libertad de movimiento y estatura. Esto es natural. Al principio sentirás que no puedes coordinar los movimientos, pero a medida que te desarrollas y creces verás que puedes ir coordinando, cada vez mucho mejor, los movimientos de tus brazos y piernas.

Otra área que marca un desarrollo de tu organismo es la relacionada con los órganos sexuales. Esta es iniciada por una actividad glandular la que causa que las hormonas comiencen a circular a través de todo tu cuerpo. Tus testículos ahora habrán de producir esperma mientras que el glándula, localizado cerca de tus testículos habrá de producir el fluido seminal que transportará la esperma. Si tu cuerpo produce un exceso de esperma y de fluidos seminales, ellos serán pasados al exterior posiblemente mientras que duermes. Este fenómeno natural de emisiones nocturnas se denomina "sueños húmedos". Es algo totalmente natural y que es experimentado por muchos jóvenes.

Otro cambio que toma lugar a esta edad. Alrededor de tu cara empieza a crecer pelos y a veces, también en diferentes partes del cuerpo. Tu voz comienza a hacerse más profunda y a veces en momentos que no lo esperas, cambia la tonalidad de lo que estás diciendo y pasas de una voz gruesa a una voz fina antes de terminar una palabra. Todos estos cambios son parte del crecimiento y debes estar preparado para recibirlos. Si tienes algo que te preocupe en relación con todo esto, o cualquier otro cambio físico que notes, sería bueno verifica esto con tus padres o con el doctor más cercano que tengas.

Estos cambios en la anatomía a veces son acompañados de grandes presiones emocionales. Estás en una edad en la cual debes ajustar los cambios de tu cuerpo a las presiones emocionales que habrás de tener. Un ajuste que es crítico es el establecer el desarrollo de tu Identidad. originalmente tu aceptabas los puntos de vista de tus padres y ello significaba identidad o identificación; es decir, si tus padres decía que tu eras un buen chico, tu lo admitías y estabas convencido que tu eras el buen chico que tus padres indicaban.

Ahora sin embargo, estás experimentando por ti mismo y haciendo un serio esfuerzo para determinar quién eres tú. Estás tratando de obtener independencia de tus padres y al mismo tiempo, están aprendiendo a aceptarte a ti mismo como una persona capaz y activa. Estás aprendiendo a verte desde diferentes ángulos y en diferentes formas a las cuales tú usualmente sueles ver a otros. Sin embargo, como los otros te vean a ti en parte habrá de influir en cómo tú los veas a ellos. De manera que si otros observaran que tú eres muy alto o muy pequeño o muy delgado o muy gordo, habrás de estar influenciado por estas percepciones. La forma en que otros te vean a ti como persona, prescindiendo de las características físicas, también influye en cómo tú te observas a ti mismo. Por consiguiente, si las personas que te rodean observan que tú eres agresivo, amistoso, puntual, posiblemente la tendencia sea que tú te veas a ti mismo en la misma forma.

La forma en que tu te relaciones con otras personas está influenciada por cómo tu veas a los demás. Si tienes dificultad en ajustarte a los nuevos cambios de tu cuerpo, puede ser que reacciones en forma tal que estés indicando a los demás tu incomodidad contigo mismo. Por otro lado, si tu te aceptas a ti mismo y sientes confianza en quién y qué eres, esta sensación habrá de ser comunicada a quienes te rodean como un sentimiento de confianza y compostura. Las personas que te rodean se sentirán complacidas de estar cerca de ti porque tu estás complacido contigo mismo.

Ser un adolescente puede significar que tu puedes ser diferente pero no creas que muy diferente a los demás. Esto puede parecerse un tanto confuso, pero si examinas tus sentimientos, habrás de comprenderlo. En la lucha por ganar y alcanzar una identidad de tu persona, tratarás de ser diferente a los demás de manera tal que todos puedan identificarte y saber quién y qué tu eres. Tu no deseas, sin embargo, ser tan diferente a las demás personas que te rodean que ellos vayan a sentir que tu eres un ser extraño. Aún deseas sentirte parte del grupo en que vives. Tu quieres y estimas a tus padres y amigos y desea que ellos te vean como un individuo pero también deseas ser aceptado como tu eres.

Por consiguiente, tu habrás de tener muchas identidades: como hijo, como amigo, como enamorado, como estudiante, como Rover, y todos habrán de ser quien tu eres.

El relacionarte con otras personas, en general, te permitirá ganar experiencia en apreciarte a ti mismo como individuo y también a quienes te rodean. No es un proceso sencillo y fácil y pueden existir muchos problemas con los cuales tengas que enfrentarte antes de que estés en capacidad de poderte autoestimar como individuo y apreciar los valores y cualidades de los demás.

Uno de estos problemas puede ser la confrontación que tengas en cuanto al uso de drogas. En algún grupo de amigos en que te desenvuelvas puedes ser invitado a experimentar esto como un método para demostrar tu valentía para pertenecer a ese grupo. Si lo haces o no depende del grado de estimación que te tengas a ti mismo y al grupo al cual tu quieres pertenecer. Aquellos amigos que te estimulan a romper las leyes establecidas y que estén invitándote a contraer serios problemas de salud o de vicio, nos parece que no son verdaderamente buenos amigos

Existe también la problemática de cuánto te podrás apreciar a ti mismo después de haber experimentado el uso de drogas. Tu identidad, en ese momento, estará basada solamente en cómo los otros te observen a ti y si tú has dejado que te persuadan a utilizar drogas, como un método para poder pertenecer al grupo, seguramente el respeto tuyo hacia ti mismo habrá disminuido. Es decir, has perdido parte de tu identidad lo cual es importante para tu desarrollo futuro: Ser diferente de las demás personas quienes desearán saber quién y qué tú eres. La decisión final es totalmente tuya. Qué cosa es correcto y qué cosa es una pregunta que solo tú tienes la respuesta y esa respuesta puede tener efectos posteriores en tu vida.

En las mentes de muchas personas el problema de las drogas constituye un factor de gran preocupación, pero también debemos observar que el uso del alcohol, que probablemente sea más utilizado, tiene también las mismas interrogantes que se indicaron anteriormente. Tu identidad, nuevamente será objeto de escrutinio entre los otros y las reacciones que tengan dependerán del grado en que ellos te observen en tus diferentes estados de ánimo. Nuevamente la decisión es tuya

La vida al aire libre, el sol; y el contacto con la naturaleza, te permitirán crecer al igual que otros seres. La vida es un generoso obsequio que nos hizo el Creador y si te preocupas de preservarlo saludable con la ayuda de un doctor que atienda el ritmo de tu corazón, tu capacidad pulmonar, la higiene de tus ojos, dientes y oídos y salud en general, podrás disfrutar de ella ampliamente.

Los chequeos médicos son necesarios. Si un doctor encuentra que tu cuerpo trabaja correctamente, ello significaría un "pase" de buena salud. Si él descubre algún punto débil en tu organismo, él te indicará cómo resolver el inconveniente.



En este aspecto también debemos mencionar que habrás de tener oportunidades para experiencias sexuales. A medida que vayas creciendo las oportunidades para tener contactos sexuales habrán de aumentar. El punto importante que debe recordarse, es el grado de perjuicio que estas relaciones pueden causar en otros. En el caso de las drogas o el alcohol, tu estás arriesgándote a ti mismo, pero en relación con el contacto sexual, existe otra persona que debe ser considerada en estado de desarrollo llega a su punto culminante durante tu adolescencia. La forma en que te conduzcas depende, en gran medida, del grado de autocontrol que puedas ejercer sobre ti.

Posiblemente, tal vez sea bueno considerar "La integridad y honestidad de la familia". A tu edad estarás constantemente probando a tus padres en cuanto vale y que grado de utilidad tiene el sistema de dirección que ellos han implantado en el hogar. Estarás constantemente preguntándote a ti mismo, ¿hasta dónde puedo llegar? La mayoría de los padres tienen confianza y fe en las acciones que sus hijos realizan. Sin embargo, en este sentido, cualquier pequeña mentira que digas a tus padres y estos comprueben que (es has mentido, habrá de crear una desconfianza de ellos hacia ti lo cual significaría pérdida de libertad para la toma de decisiones y tu habrás de sufrir, en cuanto a tu integridad y confort personal respecta, incluyendo tu autoestima. También pudieras llegar a ver a los otros jóvenes que te rodean en la misma forma que tus padres te ven a ti; esto significaría que tus relaciones con los demás habrán de ser más difíciles dado que posiblemente ellos no sufran las consecuencias que a ti te ha causado el mentir constantemente a tus padres.

Recuerda que la última responsabilidad descansa sobre ti, ya sean asuntos relacionados con alcohol, droga, sexo u otros aspectos de tu vida. Qué cosa es correcto o qué cosa es incorrecto, es una pregunta con la cual debes ser tu quien batalle. Sin embargo, al tomar la decisión, tu análisis no debe haber sido superficial, sino debe haber contado con la información y raciocinio necesario. Las dudas puedes aclararlas con tu Coordinador de Clan, y con aquellas otras personas que tengan los conocimientos necesarios. Posiblemente esta sea la mejor fuente de consulta.

La decisión pesa y recae sobre ti. Al aceptar tu responsabilidad, tu estás aceptando el papel que habrás de jugar como un futuro adulto.

Posiblemente tengas muchas preguntas en relación con drogas y sexo las cuales aún no han sido respondidas. Es conveniente buscar información sobre los prejuicios que ocasionan las drogas a través del Departamento correspondiente del Ministerio de Salud de tu país. Ellos pueden proveerte literatura apropiada al respecto. Una buena fuente de información sobre aspectos relacionados con la ingerencia de alcohol puedes encontrarla en los folletos publicados por las Ligas y Comisiones Anti-alcohólicas que seguramente existen en tu país. Orientación sobre asuntos sexuales puedes obtenerla de los diversos libros que pueden conseguirse a módicos precios en librerías de prestigio. Posiblemente en la biblioteca de tu Clan existan algunos de estos libros los cuales podrán serte de utilidad. Inclusive, puedes ir acompañado de tu hermano mayor o padre a seleccionar cuál de estos libros es el que puede contestar tus inquietudes.

BIBLIOGRAFIA

- Colección Educación Sexual (Editorial Pax México)
- Sexo Sin Rodeo - Eric Johrson Editorial Izcalli-México
- Lo que Cambia en Ti durante la Adolescencia - Eric Johnson y Corinne jonson
- Tú y el Sexo para el Joven - George Corner
Editorial Didáctica – Bogotá
- Tú y el Sexo para la Joven - George Corner
- Educación Sexual para Jóvenes - Irene Santolalla Silva y Eusebio Antolinez Belza
Editorial Arica - Lima

Parte Sexta

LIDERAZGO

Experiencias en Liderazgo

Estas experiencias en Liderazgo se incorporan en este Folleto con la intención de estimularte a que tomes parte activa en la dirección de tu Clan y con ello convertirte en un ser consciente de la importancia que tiene para el programa en el Clan, las funciones que desarrolla el adulto que está a cargo del mismo.

A veces se requiere un número de adultos determinado para asegurar la propia operación del Roverismo o de un grupo de Clanes de Rovers o actividades preparadas para los mismos. En otras se requerirá algún especialista que pueda convertirse en el director de ciertas áreas del adiestramiento seleccionadas por ustedes y que pueda ejercer una presidencia efectiva sobre el asunto seleccionado.

Esperamos que saques partido de todas estas oportunidades y aprendas cuáles son los requisitos exigidos para convertirse en un líder efectivo.

El Coordinador Adulto de tu Clan y el Liderazgo:

El Roverismo tiene como piedra angular del desarrollo del programa, el principio traducido **en la auto-determinación de los miembros del Clan**. Lo que tu hagas, donde tu vayas, el tamaño que tenga el Clan, y quién se convierta en miembro del Clan, son asuntos que serán decididos por ti y tus compañeros. Si es así, entonces vendrá la pregunta, ¿y para qué necesitamos un Coordinador adulto en el Clan? ¿Puede esta persona cumplir su función con un grupo de gente joven como nosotros?

La respuesta es sí. Mientras que este Coordinador adulto desarrolla sus funciones, tiene gran importancia y puede conducir al éxito y fracaso crítico del Clan, la forma en que tú colabores. El Coordinador del Clan debe trabajar junto contigo y tus compañeros integrando todos un equipo que deciden cosas.

En un Clan de Rovers, las ideas y las actividades no se hacen ó nacen por sí solas. Estas deben ser generadas por los miembros pero eso no ocurre siempre. En algunas oportunidades, simplemente no sucede y en otras el grupo no puede encontrar un punto común para la acción a realizar y por consiguiente nunca se decide a realizar algo.

Los Clanes de Rovers, al igual que la mayoría de los grupos, pueden, a través de la experiencia que vaya adquiriendo, encontrar áreas de interés común, tomar decisiones y planear lo que desean desarrollar. **El Coordinador de Clan juega un papel importantísimo en lograr que esto suceda.**

Algunas veces, las ideas o actividades fracasan o pasan desapercibidas debido a la falta de respaldo de los adultos. Por alguna razón injustificable, parece ser que mucho de lo que los jóvenes dicen y hacen, a veces no es oído o visto hasta que cuentan con el respaldo de un adulto. Esto automáticamente le proporciona legitimidad a la actividad o al propósito sugerido por los jóvenes.

La aceptación, el interés y el reconocimiento hacia los adultos que colaboran con los Clanes de Rovers en un esfuerzo común es importante.

También es importante reconocer que el Coordinador adulto del Clan juega un diverso número de funciones dentro de la vida del Clan y hace esto por una serie de razones importantes.



En un Clan donde todos los miembros son nuevos, es muy posible que el único que esté familiarizado con el Roverismo sea el Coordinador adulto del Clan. Entonces, en este caso es natural que sea él quien explique los procedimientos y la estructura, así como sugerir el grupo de actividades que puede cubrir el programa del Clan, mostrándole a sus miembros las diferentes actividades que pueden ser realizadas por sí mismos.

Durante este período de tiempo habrán ocasiones en que el Coordinador adulto del Clan es decisivo y dirige la actividad en forma directa. A medida que el tiempo pase y tú y tus compañeros vayan teniendo capacidad de decisión, el Coordinador adulto del Clan irá retirándose de aquellas posiciones donde le tocaba tomar las determinaciones y facilitará el que participes en la mayor parte del planeamiento y toma de decisiones relacionadas con asuntos que afectan a la actividad del Clan como un todo.

A medida que cada uno de ustedes vaya ganando experiencia sobre cómo se dirige el Clan, y simultáneamente con ello ganando confianza en sí mismo, tendrá mayor responsabilidad en tomar decisiones inteligentes, planear cuidadosamente las actividades y evaluar honestamente, las acciones por las cuales ustedes son responsables.

Debe reconocerse sin embargo, que sin tomar en consideración el desarrollo y la habilidad que vayas teniendo en ganar confianza para manejar tus propios asuntos y tomar las decisiones que creas conveniente, observarás que tu Coordinador de Clan ha cambiado sus funciones del aspecto donde era un elemento directivo a una postura casi no directiva; él continúa siendo la figura clave en la vida del Clan en lo que a responsabilidad adulta respecta. Aún él es responsable ante los padres de ustedes o tutores, por los programas que se realicen. Es responsable ante el Comité de Grupo o la Institución Patrocinadora, es responsable ante la Asociación Scout de tu país de lo que suceda en los programas de tu Clan.

Aun cuando él no continuará sugiriéndoles cuáles tipos de actividades son las que ustedes deben desarrollar, sí estará íntimamente relacionado con que cada una de las actividades que desarrollen ofrezcan garantías mínimas de seguridad para cada uno de los integrantes del Clan. Aún cuando ustedes hayan dedicado un buen tiempo a planear un evento específico, es responsabilidad del Coordinador adulto del Clan tomar la decisión que sea necesaria si considera que la actividad no está revestida de la seguridad mínima indispensable para la misma, si cree que lo que van a desarrollar no es de buen gusto en la comunidad o aún si no existe un cuidadoso planeamiento por cuyo motivo pudiera involucrarse el prestigio del Movimiento Scout en la comunidad o en el país.

El trabajo que se exige del Coordinador adulto del Clan es de tal magnitud que demanda mucho de la persona que acepte esta responsabilidad. Encontrarás que tu Coordinador de Clan tiene un gran interés por la juventud, él tiene talentos y habilidades especiales propias y él, indudablemente, tiene el deseo de ayudar a los miembros del Clan a que logren el éxito y los objetivos que se han trazado como meta para las actividades que vayan a desarrollar individual y colectivamente.

Escucha a tu Coordinador de Clan, aprende de él todo lo que puedas. Siéntete libre y con toda confianza para discutir con él diferentes aspectos, inquietudes o asuntos que sean interrogativos para ti. No creas que él, como Coordinador de Clan va a sentarse silenciosamente a ver cómo ustedes trabajan. Espera de él una participación a fondo como miembro del Clan en todo lo que tú haces y también espera de él un sincero interés en todo lo que está relacionado con cada uno de los aspectos que te interesen a ti y a tus compañeros para ver al Clan tener los éxitos que todos tanto han acariciado.

NUEVAS IDEAS SOBRE LIDERAZGO

Puede ser que tu Clan te elija para hacerte cargo de algunas de las actividades que ustedes han decidido realizar. Es posible que te designen coordinador de la actividad o encargado de hacer contactos con determinadas personas para explicarles un proyecto que va a realizar tu Clan o cualquier otro asunto en el que se involucre la habilidad del Liderazgo; cualquiera que fuese la posición o función que te encomienden tendrás la responsabilidad de vigilar que lo que se te encomendó se produzca y se realice dentro de marcos que puedan brindar un beneficio tanto a los miembros del Clan en lo individual como al Clan visto como un todo.

Uno de los objetivos del Clan de Rovers es preparar a sus miembros para el auto gobierno, esto implica determinar el objetivo y planificar los pasos y programas que son necesarios ejecutar para iniciar el plan; llevar a cabo las actividades que han sido seleccionadas por ti y los compañeros con un máximo de efectividad que permita coronar el éxito.

Esto significa que la habilidad de ser líder es algo factible de ser adquirido por cualquier miembro del Clan que esté interesado en perfeccionarse como tal. Posiblemente hayas podido observar diferentes personas que se desenvuelven a través de la vida y en cada una de ellas habrás observado diferentes y especiales cualidades en las cuales se han distinguido, en forma tal, que han permitido a dichos individuos destacarse como líderes en ese campo dentro del cual él posee cualidades especiales.

Tu puedes llegar a ser una de esas personas si utilizas al Roverismo y algún grado de determinación por parte tuya. Esta combinación puede hacer que tu ideal de alcanzar la cumbre se produzca.

Los buenos dirigentes tienen ciertas habilidades, técnicas y hábitos de trabajo que ellos utilizan a fin de ayudarse a sí mismos a realizar las cosas que se le han encomendado. El uso regular de estos hábitos los convierten en actitud de mente y comenzarán a ser reacciones tan naturales en la forma de producirse de esos dirigentes que se convierten en una especie de forma acostumbrada de proceder de dichas personas. Es esto lo que los distingue de entre los demás. Por lo general, no existe una forma mágica que haga que esto suceda. Es necesario que te intereses en las personas que te rodean, que demuestres deseos de hacer las cosas bien hechas y que vaya progresando en ti la habilidad para aprender algunas técnicas básicas del Liderazgo; todo ello te permitirá situarte al principio del camino que conduce a la buena dirigencia.

He aquí algunos de los puntos que debes comenzar a analizar:

A - Preparación

- 1- **Conócete a ti mismo.** ¿Te malhumoras fácilmente? ¿Eres un individuo dominante? Es importante conocer exactamente cuál es tu temperamento y cómo eres visto por los demás. Recuerda que como dirigente se te habrán de confiar posiciones que a la par de conllevar responsabilidades, de hechos también derivan autoridad. Cómo utilizas la autoridad que se te ha conferido y te preocupas por cumplir las responsabilidades que se te han encargado, es importante tanto para tu desarrollo personal como para la vida y participación que tengas en el Clan de Rovers.

- 2- **Conocer a los otros miembros del grupo humano en que te desenvuelves.** Tú eres parte de un Clan y debes estar preocupado en cuanto a la salud (en general) que dicha unidad tiene. Debes preocuparte por todos los miembros del Clan, sus problemas, sus ambiciones, sus inquietudes. Crea las oportunidades para que cada persona pueda servir en un papel que consideres útil. Considera las habilidades de cada persona y usa esta información como la base para asignarle las funciones o responsabilidades que debas discutir con ellos (antes de asignarlas) cuando te toque coordinar alguna actividad.

Como líder, tú debes hacer una gran labor en relación con el trabajo de otros. No es buena idea tratar de hacer todo por ti mismo. En primer lugar, te llevaría mucho tiempo y en segundo, teniendo el apoyo y ayuda de otros, habrás de crear un mecanismo excelente para adiestrar a los nuevos miembros del Clan quienes a su vez, en un futuro, podrán dirigir actividades. El involucrar a otros en las tareas que tenemos que realizar es gran parte del trabajo de cooperación que se desarrolle en un Clan de Rovers.

- 3- **Conoce tu trabajo.** Ya sea como coordinador de una actividad o como responsable de una sección del Clan (Director de Programas, Secretario, Tesorero, encargado de ceremonias, etc.), trata de familiarizarte con las funciones que te exige el cargo. Estudia tus deberes, compréndelos, analiza qué se espera de ti y trata de hacer el mejor trabajo que puedas. Recuerda, no tienes que hacer esto tú sólo, utiliza todos los recursos disponibles que te rodean. Tu Coordinador adulto en el Clan, tus compañeros de Clan, la comunidad, tus padres y familiares; todas esas personas pueden ser de ayuda y te practicarás en cómo manejar los recursos humanos para realizar actividades y cumplir funciones.

- 4- Ten siempre un plan. Debes conocer hacia qué objetivo se dirige tu Clan. A veces es un grupo de objetivos. Para todo evento y en cualquier circunstancia, deberás comprender la situación y estar listo para proveer dirección.

Esto no significa que tú debas tomar todas las decisiones por el Clan. Tenemos la esperanza de que los otros miembros también estén listos para hacer sugerencias sobre ideas y métodos para alcanzar los objetivos. ' Si esto no sucediera, entonces tú serías quien estaría en disponibilidad para proveer las ideas que puedan sacar el asunto adelante.

Como líder, deberás siempre estar buscando ideas que puedan aplicarse a la solución de casos y cosas sobre los hechos que se desean realizar. Si tú puedes obtener estas ideas de los miembros del Clan y de los recursos que te rodean será excelente; si no fuese así, trata de tener algunas ideas para mantenerte siempre fresco en cómo atacar diferentes problemas y desecha aquellas que no han producido el resultado esperado.

Esto no solamente contribuirá a que el Clan se movilice en la dirección apropiada, esto también habrá de brindar a los miembros del Clan confianza en cada uno de ellos y a la dirección que eventualmente será ejercida por ti para ciertas actividades.

B - Técnicas

- 1- **Delega tu autoridad.** Ningún dirigente puede o debería esperar ' que todo lo que hay que realizar se haga por y bajo la dirección de él mismo. Por consiguiente, debes prepararte en el hábito de delegar ciertas tareas en otros miembros del Clan.

La habilidad en saber hacer las cosas correctamente significa un signo de madurez y buena dirigencia. Te dejará en libertad para realizar otras cosas e indicará a los miembros del Clan de la confianza que les tiene a cada uno de ellos, a las habilidades que poseen y al entrenamiento que han recibido para encarar las funciones que tú les has encomendado.

2- No dejes espacio a la improvisación. Las cosas que no suceden o se llevan a cabo por mera coincidencia. Las cosas suceden y se desarrollan porque han habido personas que han trabajado duro para hacer que las mismas sucedan. Si al momento de realizar una excursión las cosas fallan y no se puede salir a la hora y el día indicado, o si en un baile del Clan resulta que hay diferentes deficiencias, estamos seguros que la situación que existe se debe a que el encargado de la actividad no chequeó y verificó que todos los que estaban involucrados en la acción estaban haciendo lo que les correspondía.

Una vez que hayas delegado las tareas en alguien, déjale conducirse hacia el objetivo que se le ha fijado, trata de indicarle exactamente cuál es el objetivo a alcanzar y que se espera de él antes de que inicie la acción. Haz chequeos periódicos para asegurar que todas las cosas marchan correctamente y finalmente reúne a las personas claves antes de la actividad y haz una revisión general de todas las tareas asignadas a fin de asegurarte de que todo ha sido cumplido.

3- Aprende a escuchar. Mantén tus oídos abiertos siempre y brinda atención a todo lo que los miembros de tu Clan están diciendo. De esta forma habrás de obtener mucha información sobre lo que tus otros compañeros desearían o les inquieta. Saber escuchar es una condición básica para ser buen dirigente.

También trata de cerciorarte de todo aquello que no se ha dicho. A veces se puede aprender mucho sobre si una persona le interesa una actividad o asunto por los gestos que la misma hace, una mirada a los ojos podrá indicarte el grado de interés que tienen algunas personas sobre ciertas actividades.

4- Se puntual. No importa que cargo sea el que tengas en el Clan, un buen dirigente siempre debe ser puntual en todas sus citas y reuniones. Trata de ser la primera persona en llegar a una reunión o actividad. Ten tu trabajo realizado a tiempo, comienza las reuniones a tiempo y establece el ejemplo que desearías que otros imitasen.

5- Has el mejor uso de tu tiempo. Todos tenemos muchas cosas que hacer en estos días (estudios, labores en la casa, deportes, novia o amiga preferida, ayudar a papá a realizar algún trabajo, etc.). Toda persona que no pierde su tiempo inútilmente, es apreciada y admirada por los demás.

Esto significa que seas un esclavo de tu tiempo, pero si convocas a una reunión a las 7 p.m., algunos miembros del Clan se sentirán incómodos si ellos han estado perdiendo el tiempo hasta las 7 y 20 P.M. y la reunión no ha comenzado.

Utiliza tu tiempo y los relojes de ellos, planea la reunión con suficiente tiempo de antelación, establece una agenda sobre asuntos a tratar, controla, utilizando un método diplomático, cualquier tipo charla o presentación que se considere fuera de lugar, bríndales a todos la oportunidad de decir lo que tenga que indicar, ayuda a que los miembros del Clan lleguen a decisiones apropiadas, asigna funciones y cierra las reuniones que tengas que presidir, puntualmente.

6- **La honestidad es lo mejor.** Como líder, debes ser durante todo el tiempo honesto contigo mismo. En determinado momento te pueden pedir que expreses una opinión que, lamentablemente, va contra uno de tus mejores amigos en el Clan o se te urge hablar de algo que tu consideras que no es el curso de acción que al Clan le gustaría seguir; sin embargo, es lo que se considera lo más apropiado para realizar por parte de la dirección. Si en opinión tuya, tal acción es requerida, entonces se firme y decidido explicando tus razones para tomar la palabra y expresar lo que quieras decir, basado en lo que crees que es lo mejor para el Clan.

Esto no significa que tu debes ser inflexible o que no debes tener una apertura de mente favorable a los cambios, pero tampoco significa que debes convertirte en un "acomodaticio" a las ideas de todos los que te rodean. Considera todos los hechos que se te proveen y entonces toma tu propia decisión de acuerdo con ellos.

7- **Finalmente.** Reconocer que ser dirigente no es algo sencillo; ello constituye una oportunidad y en la mayoría de los casos, un reto. Reconocer que hay determinadas ocasiones en que tu quizás no seas la persona más popular en el Clan, pero que si tu haces lo mejor que pueda para ofrecer buena dirección, habrás de conquistar el respeto de todos los miembros y la satisfacción de saber que tu has ayudado a que ellos se muevan un poquito para alcanzar el objetivo de convertirse en ciudadanos responsables.

SUGERENCIAS PARA ASEGURAR QUE EL CLAN TE OFRECE OPORTUNIDADES DE PRACTICAR EL LIDERAZGO

Resultado conveniente analizar que tal estamos desarrollándonos en proveer oportunidades para que otros se adiestren en técnicas de liderazgo y al mismo tiempo adiestrarnos nosotros mismos. Tu y todos los miembros del Clan deberían revisar estas sugerencias y ver si cada uno está haciendo su parte para proveer la oportunidad de liderazgo a otro. Algunos puntos que te invitamos a considerar.

- 1- ¿Están los miembros del Comité Ejecutivo y el Consejo de Clan haciendo un buen trabajo? ¿Están siendo considerados para futuras promociones los otros miembros del Clan?
- 2- ¿Están todos los miembros del Clan obteniendo oportunidades para actuar como coordinadores de las diferentes actividades que se desarrollan y al mismo tiempo, están obteniendo ayuda para realizar el trabajo que les exige estos proyectos?
- 3- ¿Están todos los miembros del Clan que tienen cargos específicos (Directores, Jefes de Equipo, Coordinadores de actividades, etc.) enterados de cuáles son sus funciones específicas y ello con miras a que desarrollen un mejor trabajo para alcanzar los objetivos fijados?
- 4- ¿Como parte de la experiencia en liderazgo, así como también proyecto de servicio, se ha estimulado a los miembros del Clan para que trabajen de vez en cuando a ayudar en la dirección de Manadas y Tropas?
- 5- ¿Los miembros del Clan disponen de algún tiempo para instruir a los nuevos miembros del mismo sobre las tradiciones, reglamento, funciones, etc., del Clan? ¿Se le da una cálida bienvenida a los nuevos miembros del Clan?
- 6- ¿Todos los miembros del Clan comprenden cuáles son los deberes de las personas que han sido elegidas para cargos especiales?
- 7- ¿Están los miembros del Clan apoyando al Grupo Scout recolección de fondos y esfuerzos financieros?
- 8- ¿Han actuado los miembros del Clan como equipo de apoyo en la dirección de eventos tales como Rallies de Lobatos, Camporee, Jamboree Nacional, Campamentos de Patrullas, etc.?
- 9- ¿Es tu Coordinador adulto activo en los asuntos del Clan? ¿Sientes su orientación y presencia? ¿Lo consultas para realizar tus planes y le informas de los mismos?

APRENDE LAS BASES DEL PROCEDIMIENTO PARLAMENTARIO

Sólo los expertos tienen la necesidad de conocer al detalle sus técnicas. Para los participantes corrientes bastará que sigan de modo inteligente y decisivo estas reglas tomadas del libro "Robert's Rules of Order, Revised", donde se encuentran en su texto completo.

Toda sesión debe abrirse con "orden día" o "agenda" (palabra latina que significa "las cosas que hay que hacer") que, por lo general, incluye los siguientes apartados: 1) llamada al orden; 2) lectura de las actas de la sesión anterior; 3) informe del tesorero; 4) presentación de informes; 5) asuntos pendientes; 6) nuevos asuntos.

Para que la sesión tenga validez legal, debe haber un "quorum" o mínimo número de miembros - lo que impide que unos pocos decidan por todos.

PRESENTACION DE IDEAS ANTE LOS REUNIDOS

- 1- **Derecho a hablar** - Te es necesario obtenerlo del presidente antes de poder dirigir la palabra a los reunidos (el término inglés: "to have the floor" "obtener el escaño", proviene de los tiempos en que los oradores del parlamento británico, abandonando su puesto, se dirigían para hablar al hemiciclo donde estaban también defendidos contra las amenazas y la violencia). Entonces te levantas, te diriges, por su título, al presidente y esperas a que te conceda la palabra. Una vez obtenido esto puedes ya hablar sin que, fueras de raras excepciones, nadie tenga derecho a interrumpirte.
- 2- **Presentación de la moción** - Toda propuesta, antes de ser aprobada por la asamblea, debe ser presentada a los reunidos en forma de "moción". Con frases como: "pido que la asamblea considere mi moción", expones con brevedad y claridad el asunto.
Para hacerlo con mayor efectividad, conviene que lo lleves escrito en una hoja o en una papeleta. De ese modo también los asistentes la escucharán con mayor atención. (Hay dos clases de "mociones": una "primaria" y otras "secundarias". Sólo aquélla goza de plenos derechos de discusión. Las "secundarias" tienen por objeto preparar el camino a la acción de las primeras)
- 3- **Secundar la Moción** - Antes de que tu propuesta pueda ser discutida, es necesario que alguno de los asistentes la apoye. Esto abona el valor de la propuesta ante los reunidos. Luego, si nadie objeta o pide que se retire la moción, todos los presentes tienen derecho a discutirla para decidir si la apoyan o la rechazan.

CAMBIOS Y CLASIFICACIONES

- 4- **Moción de enmienda** - Si alguno de los reunidos desea añadir, sustituir o quitar algo de la moción presentada, el reglamento parlamentario le da derecho a hacerlo. Es lo que se llama "moción de enmienda—".
- 5- **Moción de enmienda a la enmienda** - Tiene por objeto modificar en alguna forma la primera enmienda. Al hacerlo, se tienen ya una "enmienda primaria" y otra "secundaria" a la moción principal. Sólo se permite hacer dos de estas.

- 6- **Petición de Aclaración** - Cuando el asunto se hace demasiado oscuro y complicado, los asistentes pueden exigir que se hagan aclaraciones, pidiéndolo al presidente de la asamblea.
- 7- **Moción para que se dividan las cuestiones** - Ocurre con frecuencia que una moción contiene dos o más partes. Entonces los asistentes pueden demandar que cada una de ellas se considere por separado. De ese modo se puede iluminar todo el problema y hasta sacar adelante aquellas partes que más benefician al grupo.

ENFASIS EN LO FUNDAMENTAL

- 8- **Moción de Orden** - Las posibles violaciones contra el procedimiento parlamentario pueden quedar frenadas por la petición de una "Moción de orden" con estas palabras: "señor presidente, pido la palabra para la moción de orden". El presidente tiene obligación de reconocer tu derecho y examinar la veracidad o falsedad de tales infracciones.
- 9- **El orden del Día** - Si las discusiones se van por la tangente y no se sigue la agenda señalada puedes llamar la atención del presidente, pidiendo que se observe el "orden del día".
- 10- **Apelación de la decisión del presidente** - Si tienes razones para mostrarte disconforme con las decisiones del presidente, tienes derecho para "apelar de la presidencia" a toda la asamblea reunida. Si tu apelación haya apoyo en otro de los miembros, el presidente debe volver a enunciar el problema y postular de los asistentes un voto en favor o en contra del peticionario.

CONCLUSION DEL DEBATE

- 11- **Moción para limitar el debate** - Con objeto de impedir que la discusión de un asunto se arrastre hasta lo infinito, puedes pedir: a) que se limite el tiempo de cada orador; b) la restricción del número de oradores; c) la limitación del tiempo total del debate; e d) con tal de que no exista una moción de asunto gravísimo, la votación del asunto en un momento determinado. (De suyo basta el voto de la mayoría. Sin embargo, la reglamentación parlamentaria exige de ordinario dos tercios de la mayoría para cerrar, limitar o extender el debate para suspender las reglas de la discusión, rescindir o corregir la constitución u objetar que se considere una moción. Los dos tercios constituyen una salvaguardia importante que suponen para el asunto aprobado, una cantidad dos veces mayor de votos que para el rechazado).
- 12- **Moción para pasar un asunto a la Comisión** ("moción de referencia") Cuando creas que el problema propuesto necesita estudio más detenido, puedes pedir que pase a una comisión especial. Esto es especialmente importante en asuntos delicados o comprometedores. Requiere el voto de la mayoría.
- 13- **Como terminar el debate** - Si juzgas que el asunto ha quedado suficientemente discutido, puedes pedir que se concluya con estas palabras: "señor presidente, pido que se dé por terminado el asunto". Con ello indicas tu deseo de que se ponga a votación. Ello dará fin a las discusiones y la asamblea podrá emitir su voto sobre el objeto principal de la reunión.

POSICION DE ASUNTOS

- 14- **Moción de suspensión temporal** - Tiene lugar cuando un asunto dado queda "arrinconado sobre la mesa", pero solo con carácter temporal y para atender a otros asuntos. El problema momentáneamente relegado puede "re-asumirse" ("volver a tomar la mesa") en la misma sesión si es que los demás asuntos han que dado despachados ó en la siguiente.

Pasada esta última ocasión, el asunto se considera "enterrado y tiene que intervenir otra "moción principal" para su discusión. (Este paso de "arrinconar o "re-asumir" un tema, no está sujeta a debate en la asamblea, pero requiere el voto de la mayoría).

- 15- **Moción para posponer** - Los asistentes pueden proponer que la discusión, resolución o informe de un asunto queden pospuestos para otro momento dentro o fuera de la presente sesión.
- 16- **Moción de posposición indefinida** - Trátase sobre todo de una medida estratégica y suele emplearse cuando se desea obstruir la moción principal evitando así los riesgos de una votación directa.
- 17- **División de la Asamblea** - Si deseas que la opinión de los reunidos no se reduzca a una votación en voz alta, puedes pedir lo que se llama la "división de la casa". (La frase deriva del antiguo parlamento inglés en el que los que votaban "si" se ponían de un lado del salón de sesiones y los que decían "no", del otro. Entonces el voto se decide pidiendo a los miembros que se pongan de pie y levanten la mano o recurriendo a la votación secreta.
- 18- **Moción de Aplazamiento** - Puede pedirse en cualquier momento de la sesión, pero solo esté sujeta a debate si la asamblea no tiene otros asuntos que tratar y no si con ello se interrumpe la sesión o está por terminarse de discutir el orden del día. Si no se ha especificado todavía el tiempo y el lugar de la siguiente reunión, ambos importantes detalles deben quedar incluidos en la moción de aplazamiento. De omitirlo, el aplazamiento supondría casi la muerte misma de la organización.

El procedimiento parlamentario que acabamos de explicar contiene enormes posibilidades para defender los derechos inalienables que el último de los hombres ha recibido de Dios. Cuanto más caigas en la cuenta de ello, más fácil te será proclamar ante el mundo cómo se ayuda a trabajar en bien de todo el género humano.

OBJETIVOS DEL ROVERISMO.

Esta presentación cubre los aspectos relacionados con las bases fundamentales y objetivos que inspiran a la Rama Rover en el Movimiento Scout Mundial. Trata de que el lector pueda identificar las necesidades que tienen los jóvenes en edad Rover y como el Programa del Roverismo suple las mismas. Al mismo tiempo presenta una confrontación que permite al Rover autoanalizarse y conocerse a si mismo un poco mejor.



SUGERENCIAS SOBRE LA ORGANIZACIÓN PARA CLANES DE ROVERS

Este folleto cubre asuntos relacionados con la organización sugerida para los clanes de Rovers, respetando las variantes que lógicamente existen de país a país y de comunidad a comunidad. Brinda ejemplos sobre formas y sistemas para operar programas con Rovers. Presenta las áreas que sugiere cubra el Plan de Adelanto para Rovers.

ALGUNAS IDEAS SOBRE ACTIVIDADES PARA ROVERS.

En esta presentación encontrarán una amplia gama de actividades que pueden ser realizadas por los Rovers individualmente y por el Clan como un todo. Comprende asuntos relacionados con servicios a la comunidad, proyecto de pionerismo, automovilismo, campismo, nuevos nudos y amarres. Constituye en si una fuente de imaginación para crear actividades a nivel de Rover Scout.



IDEAS SOBRE CEREMONIAS EN EL CLAN.

En este folleto se-podrán encontrar las principales ceremonias que afecta la vida del Clan. Ceremonia de Ascenso de la Tropa al Clan, Ceremonia de Investidura Rover, Ceremonia de Despedida, etc. No pretende el folleto establecer patrones rígidos sobre ceremoniales, pero si trata de brindar un mínimun de organización a las ceremonias que ocurran en la vida del Clan.

ESTRUCTURAS DEL CLAN.

Enfoca los diferentes cuadros estructurales que podrían adoptar los Clanes de Rovers, según el ángulo desde el cual se observe las actividades que estos realizan. No es posible hablar de una sola estructura en el Clan; por ello, en este folleto encontrarán diferentes tipos de estructuras acordes a las necesidades, programas y actividades de los Rovers y del Clan.



