

**ALGUNAS IDEAS
SOBRE ACTIVIDADES
PARA ROVERS**



COLECCION "SERVIR" No. 1

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

Actividades

Parte Segunda

Vida al aire libre
Amarre al estilo rancharo
Amarre al estilo japonés
Nudos
Proyecto N° 1
Proyecto N° 2
Proyecto N° 3
Proyecto N° 4

Parte Tercera

Tipos de actividades
Actividades sobre intereses personales
Actividades de servicio
65 ideas de servicio Rover
Actividades sociales y culturales
Actividades vocacionales
Algo de interés para los Rovers que manejan
Actividades mixtas
Reglas para peatones
Viajes

Parte Cuarta

Carta Internacional de Presentación
Tus Hermanos Scouts

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 sí.

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 encontrábamos 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

PRIMERA PARTE

ACTIVIDADES

Las actividades habrán de proveerte experiencias y oportunidades a medida que participes en la vida de tu Clan.

Estas actividades pueden aumentar tus conocimientos, mejorar tus habilidades y permitirte participar en el planeamiento y desarrollo de aquellos eventos en los cuales te encuentres involucrados.

También habrán de proveerte la oportunidad necesaria para que aprendas a conocerte mejor a ti mismo, así como a otras personas. Habrán de ayudarte a desarrollar una actitud más saludable y un interés por la humanidad sin importar para ello su religión, condición social, raza o cultura.

Toda actividad que desarrolles en el Clan tiene una secuencia y esperamos que los dibujos que a continuación aparecen, sirvan para demostrarte el proceso a seguir en el establecimiento de actividades, su desarrollo, dirección, programación y evaluación.

SOÑAR I

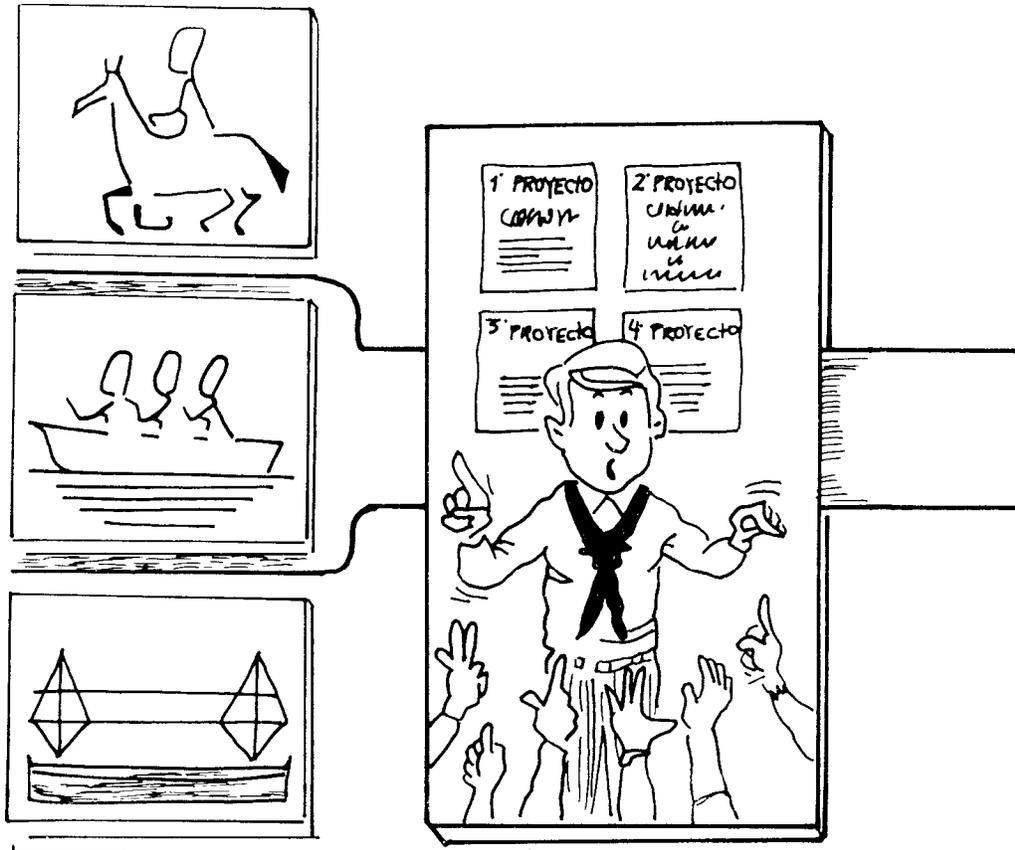


Soñar individualmente



Y luego discutir tus ideas con los compañeros de Clan.

ELEGIR II



El Consejo de Clan **se reúne**.
Se presentan las proposiciones de Proyectos.
(cartel, película, conferencia, slides, exposición, etc.)

Se discuten las diferentes proposiciones; se analizan las ventajas e inconvenientes de cada uno, su interés su factibilidad y prioridad.
El Clan **se pone** de acuerdo sobre el o los Proyectos **CADA UNO Y EL CLAN SE COMPROMETEN CON LA REALIZACION.**

ORGANIZAR III

Ejemplo: Proyectos TEMPISQUE N° 5.

El Clan se organiza en EQUIPOS o en COMISIONES.

Cada llover escoge el Equipo de su interés. Puede ser que participe en dos.

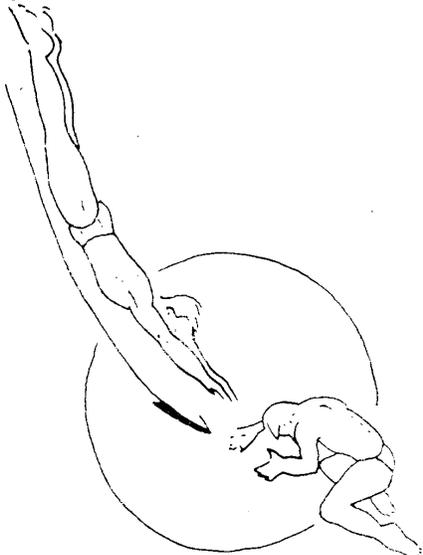


Comisión Expresión
(Animación de las comunidades visitadas)



Comisión Itinerario
(Conocimiento del río, lugares de etapa, preparación de un reportaje)

Comisión Embarcaciones
(Fabricación de las balsas o lanchas)



Comisión Salvamento

(Entrenamiento en salvamento acuático, fabricación de salvavidas)

Comisión Finanzas

Establece el presupuesto y los medios de financiarlo.

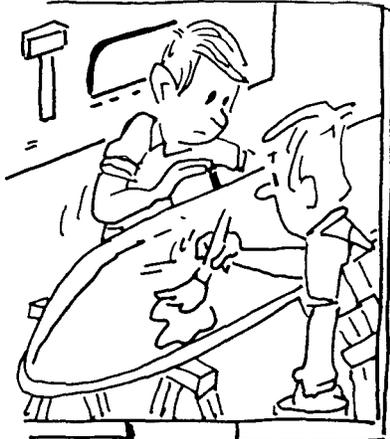
PROGRAMAR IV



El jefe o coordinador de cada equipo o comisión y el Jefe de Clan. Se planean todas las actividades hasta la última fase del Proyecto que es la evaluación.

Se incluyen también en el Programa las actividades extraproyecto: evento regional, servicio ocasional, etc.

PREPARAR V



En el caso de un Proyecto a corto plazo que se resume generalmente en una o dos actividades principales, esta fase N°.4 es innecesaria.

En el caso de este Proyecto TEMPISQUE que corre sobre 6 meses por lo menos, se necesita un tiempo largo de preparación durante el cual cada comisión o equipo va a actuar plenamente.



Por ejemplo:

A- preparación de las lanchas

B- trabajos individuales o de grupo para conseguir el dinero necesario para la operación.

C- entrenamiento físico de todos los Rovers preparado y supervisado por la Comisión Salvamento.



REALIZAR VI



Viene entonces la fase más esperada, más entusiasmante; la recompensa de meses de esfuerzos, la consecución de la meta que se fijó el Clan al ponerse de acuerdo sobre este Proyecto.

Sembrar un poco de alegría en los pueblos visitados a lo largo del recorrido.

La gran aventura



En las etapas, instalar su campamento



Participación en un servicio

EVALUAR VII



El Proyecto se **termina con una fiesta** en la cual se celebra la historia que el Clan acaba de vivir.

LUEGO

Cada uno está invitado a reflexionar sobre su actitud durante las fases del Proyecto (participación, fraternidad, etc.,) y a analizar su progresión técnica y espiritual.

En Consejo de Clan se hace una revisión general del Proyecto vivido.

Se evalúan los logros y las fallas.

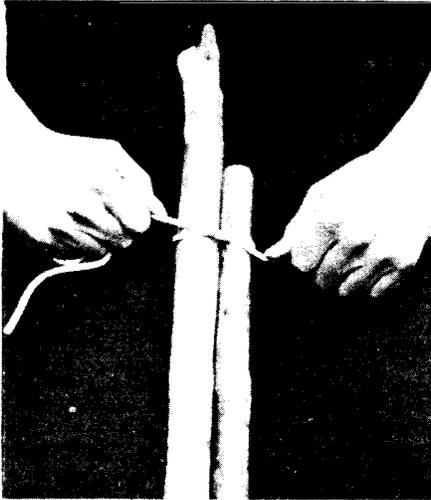
Se establece el adelanto de cada Rover,

Y se reconoce (entrega de insignias de progresión) en una ceremonia de clausura sencilla y sincera.



Y LISTOS PARA EL PROXIMO PROYECTO!





VIDA AL AIRE LIBRE

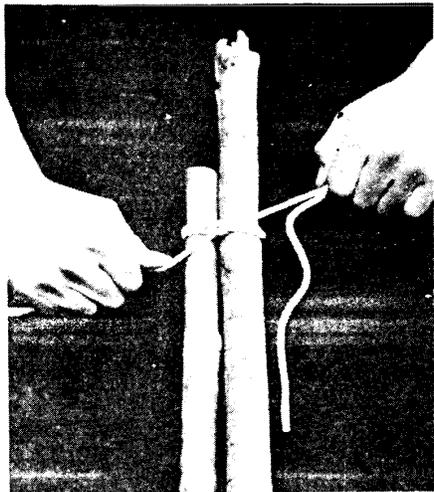
El Roverismo lo definió Baden-Powell como "Una Hermandad de Servicio al Aire Libre".

Por consiguiente, muchos de los trabajos que realices estarán conectados con vida al aire libre.

En esta sección de tu Folleto queremos presentarte dos aspectos no son importantes:

- A- Adiestramiento en nuevos nudos y amarres.
- B- Proyectos de pionerismo para emergencias y necesidades de la comunidad.

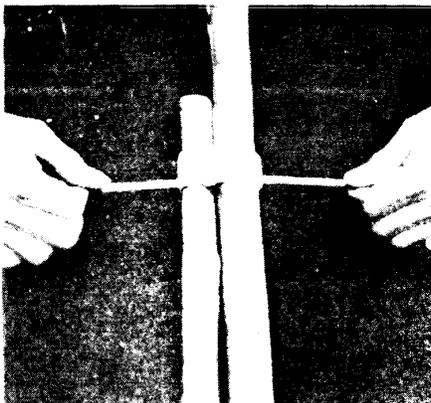
Esperamos que puedas disfrutar esta sección y adaptar de él aquellas sugerencias que sean aplicables al lugar donde realices tus programas al aire libre.



No olvides que el pionerismo visto desde el ángulo del Roverismo, tiene una tremenda incidencia en lo que a servicios a la comunidad respecta. Es muy posible que el puente que realizaban tus compañeros menores de la Tropa Scout por diversión, en el caso del Clan de Rovers sea un vehículo que es necesario construir para permitir que una comunidad pase por sobre un caudaloso río, o aquella complicada maquinaria que servía para trasladarse desde lo alto de un árbol a cierta distancia utilizando una cuerda inclinada y una polea, sea la forma de transportar a un grupo de heridos seriamente lesionados en un accidente.

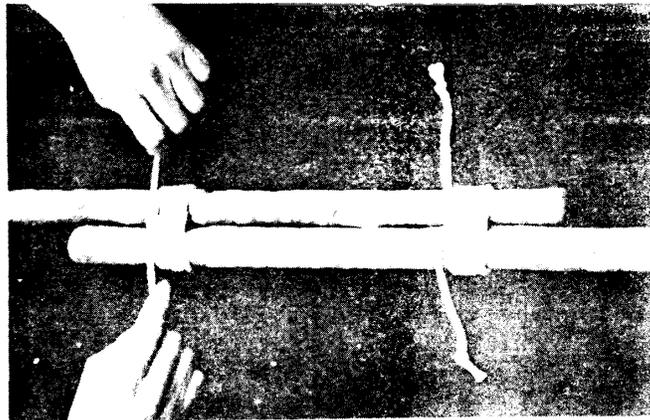
Es necesario que veas en el pionerismo una forma de poner tus conocimientos al servicio de la comunidad.

Los proyectos de pionerismo que habrás de ver en este manual son simplemente sugerencias de lo que puedes hacer.



Prueba tus propios proyectos, imagínate situaciones y crea con tu Clan la forma de resolverla utilizando los proyectos de pionerismo apropiado

Te deseamos buen pionerismo.



AMARRE ESTILO JAPONES



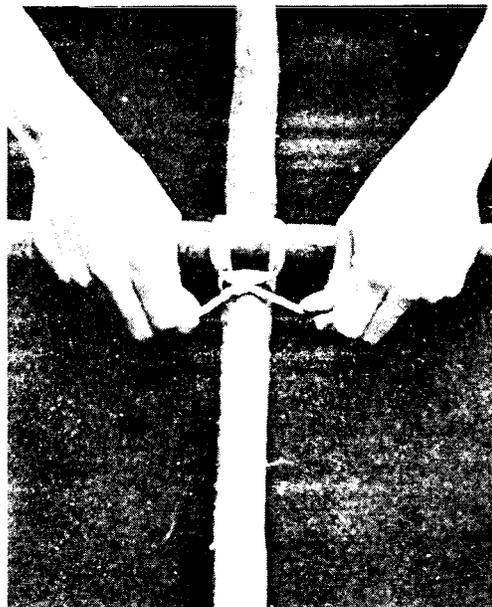
Como comenzar



La Primera Vuelta



Antes de Atorarlo (asocarlo)



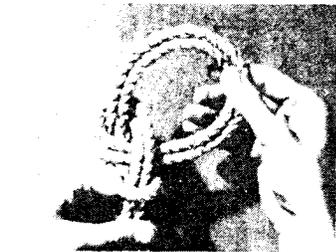
Trabajo Finalizado

NUDOS

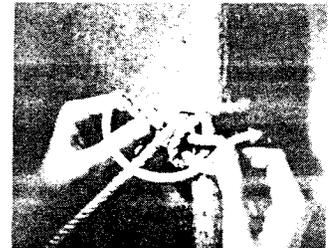
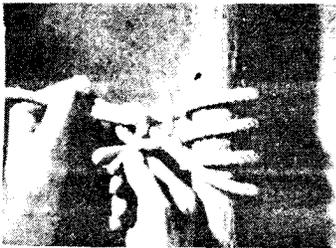


Nudo de Ajuste. Es el mejor nudo que existe para unir cuerdas gruesas. Los extremos deben ser unidos a la cuerda para evitar que queden colgando.

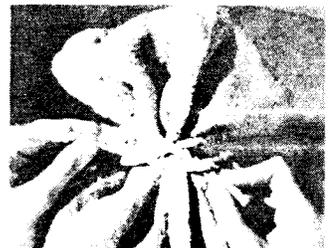
Balso por Seno. Puede hacerse en la mitad o al extremo de la cuerda. Es superior y más efectivo que el de Guía Simple en emergencias.



Nudo de Cañería. Se ata alrededor de cualquier tubo que se desee izar en forma vertical. El atado se hace igual que el nudo de dos cotes.

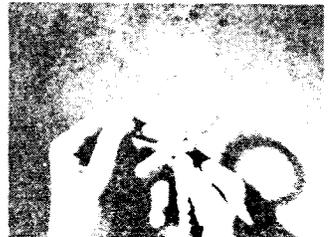


Gaza Fija. Es un buen nudo para fijar una cuerda a un poste o argolla y desatarla fácilmente. Si se desea dejar firme, puede darse la vuelta, según se indica en el grabado.



Nudo del Molinero. Es sumamente útil para atar sacos que contengan granos, verduras o cualquier otro artículo. Se parece mucho al nudo de ballestrinque, pero no es igual.

Nudo de Mangana. Sirve para hacer una gaza al extremo de una cuerda y convertirla en un lazo al pasar el extremo opuesto por el centro del ojo



Silla del Contraamaestre o Nudo de Andamio

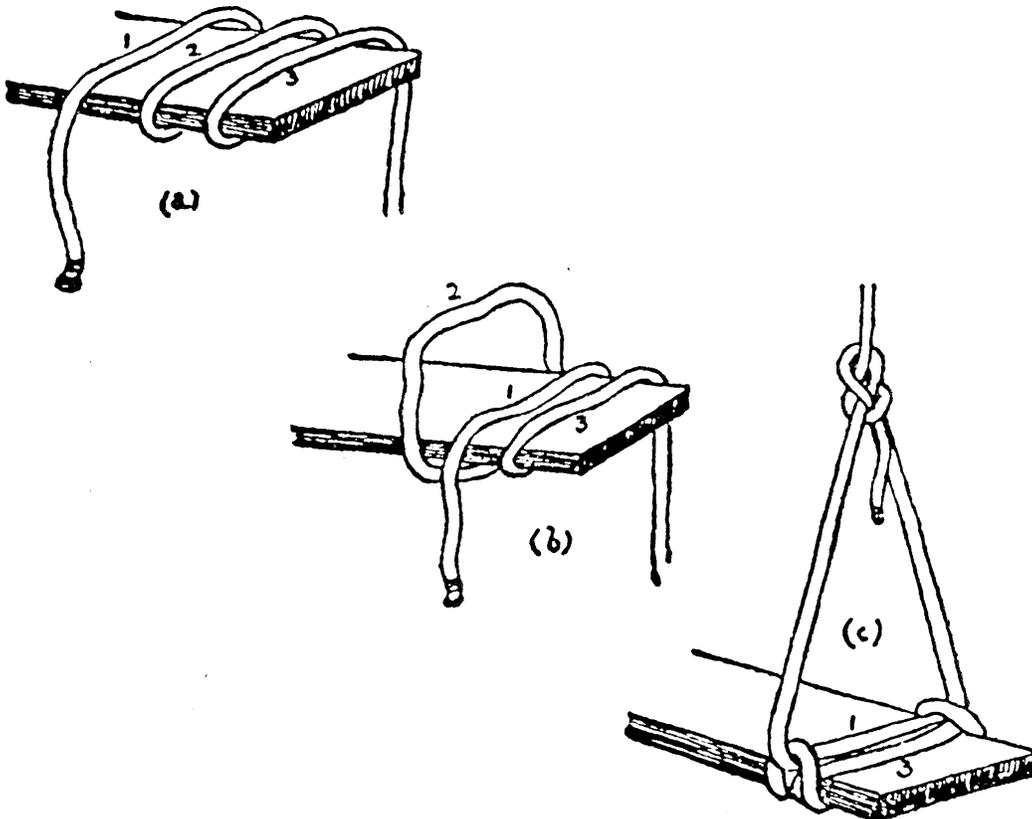
La Silla del Contraamaestre es usada para izar a una persona (que no sea por el cuello, para eso existe el nudo del ahorcado) por el lado de un edificio o de un bote, o en un mástil para pintarlo o repararlo, o para ser transportado en una silla volante.

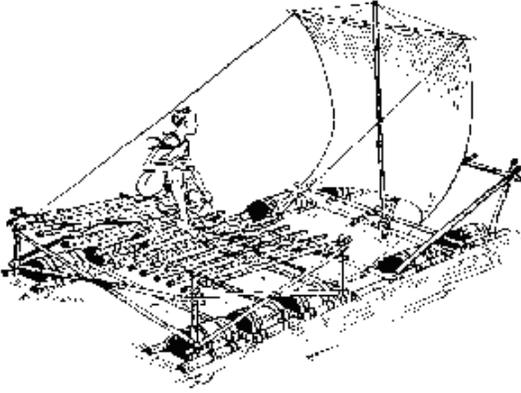
DIBUJO A

Hay varios nudos usados con este propósito y todos son muy adecuados para suspender toda clase de tablas en donde sea necesario un andamio colgante. El nudo del pasador (merlín) puede usarse. La tabla es ese caso, toma el lugar del merlín. Es más frecuentemente usado un ballestrinque: haz un ballestrinque bien grande cuando pase sobre el final de la tabla, esté suelto por debajo de esa; también la cuerda derecha a izquierda y de izquierda a derecha (como en la figura), gira la tabla, une los dos cabos arriba con un As de guía. Amarra una segunda cuerda al otro lado y haz lo mismo y así el andamio o silla estará lista.

DIBUJO B

Probablemente el mejor método, sin embargo, es usar el llamado nudo o enganche de andamio. Acuesta el cabo corto de la cuerda sobre la tabla dejándola suficientemente largo para atarlo luego al cabo largo. Dale dos vueltas con el cabo largo a la tabla (vea figura). Lleva la sección (1) sobre la 2 y póngala entre la 2 y 3 (b). Lleva la soga 2 sobre 1 y 3 y sobre el borde de la tabla. Elimina la soltura halando los dos cabos y ata el cabo corto con un as de guía a una distancia conveniente de la tabla(c). Este nudo también se puede usar para unir una pila de palos o ramas juntas.





Proyecto N°.1

"BALSA CON CUBIERTA"

Equipo Requerido

Palos:

4 de quince pies, ligeros o de bambú
 14 de ocho pies, ligeros
 14 de seis pies, ligeros
 5 de cuatro pies, ligeros
 Uno de ocho pies o 10 pies de bambú
 Uno de ocho pies de bambú

Para Amarres,

Sisal

CUERDAS

2 de 30 pies de largo y de una pulgada para tirantes

Otros materiales

Vela de Tela Liviana
 12 barriles de 5 galones (vacíos)
 ó 10 barriles de 10 galones (vacíos)

Una balsa con cubierta levantada es ciertamente una forma más ambiciosa de construcción que una en la cual la cubierta está amarrada directamente sobre los barriles y otros soportes. Sin embargo, esto no asegura un paseo más seco. Naturalmente, es una idea mucho más práctica si hay que cargar equipos y si el estado del agua en la cual la balsa se va a usar es agitado, o es un arroyo con corriente muy rápida. Estas condiciones hacen que una cubierta más alta ofrezca mucho más ventajas.

El artista ha producido una forma simple de este tipo de balsa que se le ha pedido que dibuje, pero sería fácil añadirle una paleta (o remo) para timonearla, o hacer la punta de la balsa con más filo para fijar una polea para la vela y así poderla levantar o bajar. También se puede adaptar la estructura total al tamaño de los troncos que tú puedas conseguir. Si tienes oportunidad de conseguir tablas de construcción ellas harían una cubierta más cómoda que con palos redondos.

Un aviso importante, no permitas que la cubierta se construya muy alta, en cualquier forma de estructura mientras más baja mejor se mantendrá el centro de gravedad.

Mientras más alta sea la cubierta, mayores serán las posibilidades de zozobrar. Quizás para mayor diversión quieras tenerla de esta forma, pero para fines prácticos se te sugiere que en la balsa que construyas la cubierta no sea más de dos pies sobre el nivel del agua, aún 18 pulgadas sería lo más adecuado.

Quizás la parte más difícil es fijar la vela a la balsa con un mástil adecuado. No creemos tener la mejor solución para este problema. Tú puedes usar tensores, pero generalmente tienden a enredarse con la vela cada vez que la levantes o la sueltes.

Creemos que se puede experimentar mucho en esta sección. Si tienes éxito en tu experimento dejándolos saber.

Finalmente, el bambú es un material muy adecuado para usar en balsas. Especialmente porque tiende a resistir al agua en vez de absorberla. Es más, aún después de mucho uso, añade muy poco peso a la construcción por absorción de agua.

Proyecto N°.2
"CABESTRANTE"

Equipo Requerido	
PALOS	OTROS MATERIALES
2 de 20 pies	5 piquetes de 3 pies
3 de 3 pies	5 piquetes de 5 pies para las patas del cabestrante
2 de 4 pies	
CUERDAS	Un tronco, aproximadamente de 4 pies con perforaciones de 6 pulgadas
4 de 40 pies de largo, 1 ½ pulgadas para tirantes	2 manivelas de troncos
Una de 80 pies, 2 pulgadas	1 mazo
14 de 15 pies	

En un libro de Pionerismo pueden encontrar otras ideas de cabestrante. Esperamos ya lo hayan probado.

Queremos recordarte en este proyecto, que para mayor seguridad las manivelas deben atravesar el tronco; en otras palabras, debe de tener dos manivelas y no cuatro.

El propósito de este aparato es levantar un objeto pesado sin tener que recurrir a unas poleas (garrucha o aparejo) y verás lo que se puede hacer con ingenio y recursos humanos.

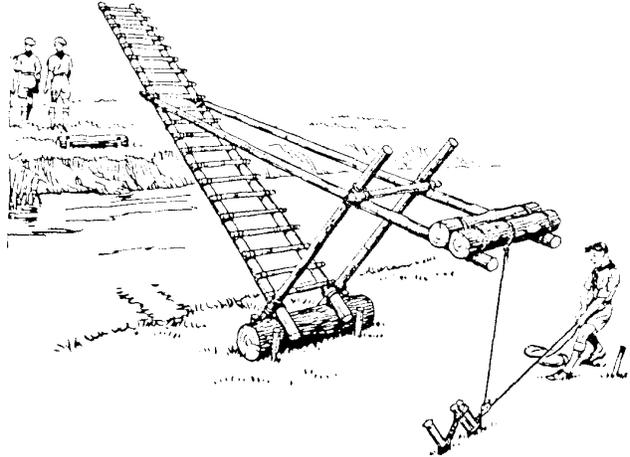
Esto puede ser la labor de varios Rovers. Algunos de ellos construyendo el cabestrante y la otra construyendo el torniquete para izar el peso.

El artista ha demostrado solo un travesaño para el torniquete, pero se recomendaría dos y posiblemente hasta tres al lado el uno del otro. Utilizando una forma de palo laminado que añadiría fortaleza y consistencia al aparato y consecuentemente a su capacidad para levantar.

Una variación sería tener una distancia fijada desde la unión de las patas del torniquete hasta el objeto que será levantado con este sistema de cabestrante.

Finalmente, una nota de precaución: La base de torniquete debe estar bien enterrada. Si vas a usar la forma movable, entonces le recomendamos que uses grandes rocas redondeadas que actúen de cojinete de bolas debajo de los palos.

Proyecto N°.3
"PUENTE DE CONTRAPESO"



Equipo Requerido

PALOS

4 de 20 pies
 2 de 10 pies
 1 de 6 pies
 2 de 5 pies
 Un tronco pesado como pivote
 2 tronco para servir de contrario
 15 estacas
 4 estacas de 46 pulgadas de pino

CUERDAS

Una de 30 pies de pulgada y media

AMARRES

30 de 15 pies
 12 de 30 pies

POLEAS

Una simple de 4 pulgadas
 Ocho Varas largas

OTROS MATERIALES

Un Mazo

Como verás en el dibujo, hay dos palos suspendidos y amarrados firmemente a dos verticales y se deberán poner encima del transversal y no debajo como aparece en el dibujo. El contra peso en este case puede consistir, como se ve, en troncos o con peso variable, (sacos de arena, etc.)

Una gran ventaja de este proyecto es que en ningún momento el acceso al camino está impedido y además puedes elaborar más la estructura y si lo deseas ponerle pasamanos.

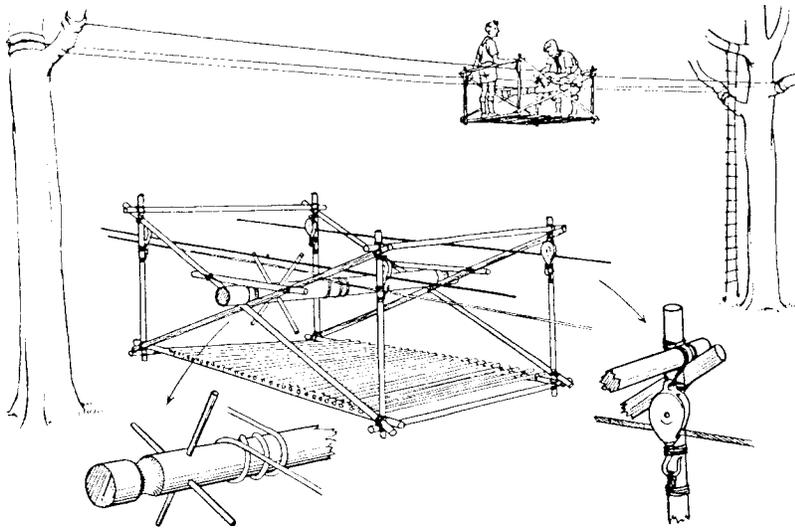
Si el puente es de más de 10 pies de largo, se recomienda un pasamanos, pero para uno menor los mismos palos suspendidos sirven de pasamano, a lo más una pequeña extensión bastaría. Si decides poner pasamanos en la totalidad del puente es preferible hacerlos de cuerda.

Este proyecto se puede construir de bambú, tan efectivamente como de cualquier otro material.

En este proyecto es necesario hacer muchos amarres y se deben hacer muy bien, tampoco olvides los piquetes que aguantan el tronco de apoyo en su lugar, pues tienen que estar profundamente enterrados. Mantén este tronco tan lejos de la orilla como tus materiales te lo permitan, de otra forma los piquetes empujarían el terreno hacia el vacío quitándole el apoyo a la construcción.

El levantar y bajar el aparato es nítido y efectivo. Se puede hacer sin aparejo, sólo usando un poco de fuerza, pero si tiene una polea disponible es mejor usarla. Nota que la polea este fija en la parte baja de los piquetes de aguante, pues le da un maximun de fortaleza.

Generalmente hablando, este es muy buen estilo de puente, ideal para campamentos estables y si tienes la suerte de tener un Círculo de fogata en una isleta mucho mejor.



Proyecto N°.4

"TRANSPORTADOR DE TORNO"

Equipo Requerido

PALOS

4 de 6 pies
 2 de 5 pies
 8 de 4 pies
 36 estacas
 Un tronco de 4 pulgadas de diámetro de 4 pies de largo
 2 palitos de dos pies de largo y una pulgada de espesor

AMARRES

10 de 15 pies

POLEAS

Cuatro simples

OTROS MATERIALES

Sacos
 Escala de cuerda

A primera vista este proyecto parece ser un trabajo de pionerismo elaborado y avanzado y muy adecuado para Rovers, pero es muy práctico y correctamente construido es muy seguro. Su centro de gravedad es bajo y por lo tanto esto ofrece en sí, gran seguridad.

Puede ser hecho con cuerda o cable metálico. Si se usa cuerda hay que considerar un sistema para mantener la tensión en las cuerdas principales. Durante todo el tiempo deben estar con tensión equilibrada, de otra forma el cesto se volcará.

Puedes usar poleas pequeñas, lo que resulta una ventaja, pues son más baratas y fáciles de manejar.

Ese aparato algo raro es realmente un torno y necesita ranuras en los extremos como se ve en el dibujo, pues de otra forma se resbalaría y sería difícil de controlar. Los manubrios para girarlo son de una sola pieza que atraviesa el tronco. Se pueden hacer individual pero no serían tan seguras. La plataforma está hecha de palos cortos o estacas largas (bordones) si tienes tablas livianas es seguro aún.

Bien construido este tipo de proyecto puede usarse por Scouts de Extensión.

PARTE TERCERA

TIPOS DE ACTIVIDADES

He aquí varias actividades que pueden interesarte e interesar a otros miembros del Clan.

Actividades para el Desarrollo corporal.

Estas actividades están preparadas para mejorar el desarrollo físico de los miembros del Clan ya sea organizando actividades individuales o por Equipos. En este aspecto incluimos el fútbol, baseball, volleyball, natación, yoga, levantamiento de pesas, ciclismo, remo y cualquier otro deporte que pueda ser de interés para ti o para un grupo de compañeros de tu Clan.

Es importante destacar que debemos mantener un patrón que nos permita estar físicamente fuertes y dispuestos. Es necesario que ahora que estamos disfrutando de nuestra juventud establezcamos los hábitos Y costumbres de vida que habrán de ayudarnos a una salud tanto física como mental cuando nos llegue la edad madura.

Existen diferentes maneras de lograr este desarrollo, pero una de las más efectivas es manteniéndose involucrado en la actividad que desarrolla algún grupo deportivo, o participando individualmente va sea representando a tu colegio, club deportivo, comunidad y, ¿por qué no? a tu Clan de Rovers en torneos y concursos deportivos



Existen muchas organizaciones que tienen programas de desarrollo físico y deportivo las cuales han establecido programas para poder calificar y así tener diferentes insignias, trofeos, etc. Revisa cuáles son las que tienen estos programas, conversa con los miembros del Clan y quizás puedan seleccionar algunas de las actividades que ofrece la comunidad para lograr la disciplina en un deporte que te conduzca a obtener un trofeo o premio que puedas exhibir orgullosamente en tu hogar o en el local del Clan.

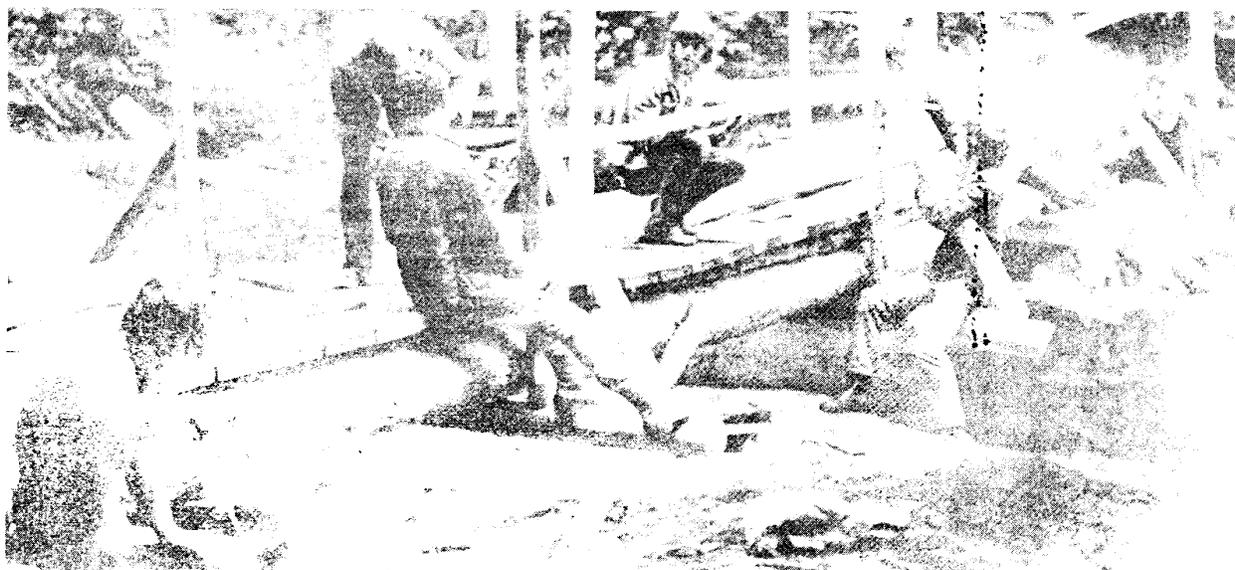
Como parte de los programas, un Clan de Rover debe establecer actividades que conduzcan al desarrollo físico de sus miembros. Estas actividades también pueden ser campamentos, caminatas y viajes de aventuras en adición a las actividades deportivas que hemos mencionado. Debe vigilarse que las actividades seleccionadas sean apropiadas desde el punto de vista físico, a las capacidades de los miembros del Clan y no solamente estén preparados para aquellos que tienen habilidades especiales como deportistas o resistencia física; en el Clan pueden existir todos los casos.

A fin de mantener el nivel deseado relacionado con desarrollo corporal, incluyan en sus actividades del Clan y las individuales, asuntos que estén involucrados con la práctica tanto de deportes como de vida al aire libre. El participar en las disciplinas de un deporte, contribuye a formar hábitos de auto-disciplina, determinación y esfuerzo.

Para aquellas actividades en las cuales no existan niveles de efectividad establecidas, es bueno que el Consejo de Clan, en consulta con expertos sobre la materia, establezcan cuáles son las marcas y metas que se deben alcanzar por quienes practican esa actividad.

Actividades sobre intereses personales

Estas actividades tratan de estimular a los miembros del Clan a desarrollar programas que satisfagan sus intereses personales. Por consiguiente, los mismos deben haber sido seleccionados por ellos y seguramente habrán de cubrir un determinado tiempo, el cual incluye la preparación y desarrollo de la actividad seleccionada.





La lista de posibilidades es ilimitada: colecciones, teatro, modelado, pintura, escultura, música, pueden ser tomadas como base para una amplísima lista de posibilidades.

Las actividades basadas en asuntos de interés personal, en ocasiones pueden estar asociadas entre diversos miembros del Clan. Por ejemplo, pueden haber dos o tres miembros del Clan interesados en un área especial y ellos podrán constituir un equipo de trabajo para laborar en esta dirección.

Recomendamos ver el Capítulo correspondiente a "Organización del Clan" en esta Serie en la sección relacionada con "Estructura del Clan según los intereses e inquietudes individuales de los miembros del Clan".

La intención de estas actividades es estimular a los miembros del Clan a que se involucren en áreas específicas de desarrollo cultural y ganen conocimientos que puedan satisfacerles. Antes de seleccionar qué actividad vas a desarrollar, sería bueno que estudiases las diferentes oportunidades que se te presentan, inclusive, consultar con expertos en la materia que puedan abrirte el horizonte que abarca el asunto por ti seleccionado.

Posiblemente algunos de los intereses que puedan llamarte la atención, están ya siendo desarrollados por alguna asociación nacional o local, tal como Cruz Roja (Cursos de Natación y Primeros Auxilios), coros (Conservatorios de música, iglesias, otras instituciones); modelado, escultura, pintura (Escuela de Bellas Artes); etc.

Trata de ponerte en contacto con estas organizaciones y conocer los requisitos de ingreso para participar en los cursos o actividades que ofrecen y que puedan satisfacer tu interés personal y el de algunos de tus compañeros.

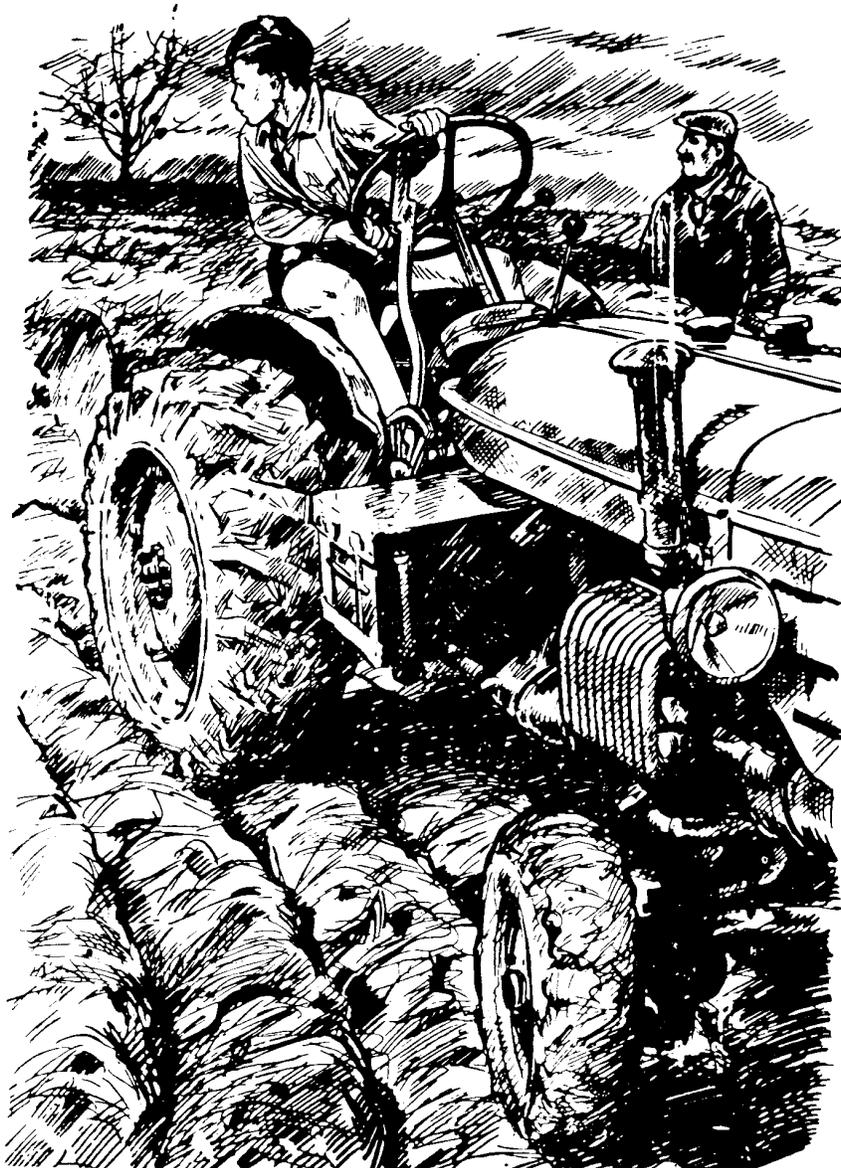
Actividades de Servicio

Las actividades de servicio que son seleccionadas, planeadas y desarrolladas por los miembros del Clan. Proveen la oportunidad de poder ayudar a otros miembros o instituciones de la comunidad sin esperar por ello ningún tipo de recompensa económica.

Algunas de las actividades pudieran ser: instrucción sobre natación a un grupo de niños pequeños, trabajos manuales con niños en edad pre-escolar, trabajo con niños lisiados, mejoramiento de las señales de tránsito de la localidad, (con el debido permiso de la autoridad local), curso para jóvenes en edad Rover sobre cuidado y mantenimiento de motocicletas, motonetas, etc.; entrenamiento sobre reglas de seguridad en la utilización de vehículos, proyectos de conservación de recursos naturales, etc.

A continuación una lista de servicios que pueden ser estudiados por ti en unión de algunos compañeros del Clan.

He aquí las sugerencias:



65 IDEAS DE SERVICIO ROVER

Siendo el Roverismo una Hermandad al Aire Libre y de Servicio, por lo general la mayoría de los Clanes se ocupan más de la parte referente al Aire Libre, dejando el Servicio en un plano secundario y a veces nulo. Eso es algo que debe superarse a toda costa, ya que el Servicio es de vital importancia y debemos de tener en cuenta además que nuestro lema es: SERVIR.

A continuación exponemos algunos de los servicios que puede prestar un Clan ó un Equipo Transitorio a la comunidad y al Escultismo.

28 SERVICIOS A LA COMUNIDAD

- 1- Fomentar, realizar y dirigir Campamentos para niños de las Escuelas Públicas.
- 2- Creación de un fondo de ayuda a la comunidad (no de tipo económico, sino material, tal como recoger ropa, zapatos, vestidos, etc.).
- 3- Hacer y repartir juguetes en ocasiones propicias.
- 4- Hacer un fondo de ayuda a la comunidad en hospitales (buscando oxígeno, medicina, sillas de rueda, aparatos de respiración artificial, etc.).
- 5- En defecto de lo anterior, crear un puesto de primeros auxilios a cargo de Rovers. (Debe tener el debido permiso)
- 6- Realizar una Campaña para la prevención de accidentes ó sumarse en la misma a otras organizaciones constituidas al efecto.
- 7- Cooperar en la lucha contra los insectos dañinos en zonas rurales.
- 8- Organizar, dirigir y realizar charlas al público (juvenil) sobre temas de su propio interés.
- 9- Organizar, dirigir y realizar conciertos (invitando a organizaciones juveniles.)
- 10- Organizar, dirigir y realizar recitales (invitando a organizaciones juveniles).

- 11- Organizar, dirigir y realizar bailes (invitando al público, organizaciones juveniles de ambos sexos, etc.)
- 12- Organizar, dirigir y realizar Campamentos Rovers y otras salidas al Campo, invitando al efecto a otras organizaciones juveniles.
- 13- Organizar, dirigir y realizar fogatas, invitando a organizaciones juveniles.
- 14- Organizar, dirigir y realizar fogatas, invitando al público en general.
- 15- Organizar, dirigir y realizar servicios en Escuelas (información).
- 16- Organizar, dirigir y realizar servicios de Correos (de emergencia).
- 17- Organizar, dirigir y realizar servicio de rescate y salvamento, (de emergencia)
- 18- Promover y preparar el medio ambiente, para que se impartan cursos de Información (al público) sobre Escultismo.
- 19- Cooperar con la fuerza pública en casos de emergencia.
- 20- Cooperar con le fuerza de seguridad (bomberos).
- 21- Cooperar con instituciones de servicio Social.
- 22- Cooperar con instituciones de primeros auxilios.
- 23- Cooperar y dirigir tránsitos (terrestres, marítimo y aéreo en casos de emergencia).
- 24- Cooperar en la defensa civil en caso de conflicto bélico.
- 25- Crear órganos de información al público.
- 26- Divulgar el Escultismo mediante la prensa, la radio y la cinematografía.
- 27- Realizar contactos con otras organizaciones juveniles, hacer una lista de ellas y organizar Grupos Scouts dentro de las mismas.
- 28- Realizar contactos con los Centros Regionales de la ONU y de la UNESCO en este hemisferio y participar en sus campañas.

37 SERVICIOS AL ESCULTISMO

- 1- Ayudar en los campamentos para Lobatos.
- 2- Ayudar en los campamentos para Scouts.
- 3- Ayudar en los Rally de Lobatos,
- 4- Ayudar en los: Rally para Scouts.
- 5- Invitar y pagar estancia de Scouts extranjeros de escasos recursos a su propio País.
- 6- Mantener relaciones escultistas con otros Clanes nacionales y extranjeros.
- 7- Mantener relaciones sociales con otros Clanes nacionales.
- 8- Organizar excursiones ó Campamentos de Rovers en diferentes Clanes.
- 9- Ayudar en los Campamentos Nacionales
- 10- Ayudar en Campamentos Internacionales para Rovers (Rover Moot).
- 11- Integrar y crear organismos para la traducción de libros y otros materiales Scouts.
- 12- Crear organismos para la impresión de dicho material.
- 13- Integrar o crear organismos para la divulgación del Escultismo.
- 14- Cooperar en eventos Scouts Distritales.
- 15- Cooperar en eventos Scouts Provinciales.
- 16- Cooperar en eventos Scouts Nacionales.
- 17- Cooperar con la Oficina u Oficinas Nacionales ó Locales.
- 18- Cooperar con la Oficina Interamericana de Escultismo
- 19- Cooperar en la organización de Cursos de Adiestramiento
- 20- Cooperar en los Cursos de Adiestramiento (activamente).
- 21- Incrementar Cursos de Información.
- 22- Incrementar Cursos Básicos y Avanzados.
- 23- Incrementar y divulgar el Roverismo en los Grupos Scouts.
- 24- Incrementar el intercambio de ideas y materiales con otros Clanes nacionales y extranjeros: canciones, sellos, cartas, experiencias, etc.
- 25- Incrementar y buscar o fomentar la búsqueda de nuevos lugares de Campamentos.
- 26- Fomentar la creación de albergues Rovers.
- 27- Crear un albergue Rover (General de Scouts) en los Distritos ó Provincias.
- 28- Fomentar y ayudar a fomentar las facultades propias de los Scouts en actos dramáticos, artísticos, musicales y culturales.
- 29- Crear en los Clanes ó en los Grupos, círculos de Estudio, Grupos de discusión, mesas redondas, Seminarios de Preparación para dirigentes juveniles.
- 30- Crear en los Clanes centros de orientación vocacional para el uso de los Grupos Locales, así como realizar demostraciones culturales.
- 31- Sin atenuar las actividades propias del Escultismo, incrementar la recreación de tipo social, cultural y deportivo.
- 32- Recomendar y ayudar a los Grupos de un Distrito determinado a participar en la vida de su comunidad valiéndose de encuestas; participar en trabajos, eventos y otros actos de su comunidad.
- 33- Buscar locales adecuados y realizar exposiciones sobre temas Scouts.
- 34- Participar con otros Clanes de la comunidad en proyectos de educación fundamental
- 35- Relacionar a los Scouts y Lobatos de su Distrito o Comunidad con las Naciones Unidas y sus organismos especializados.
- 36- Incrementar en los Grupos de su localidad por medio de su Clan el fomento de la comprensión Internacional mediante el contacto con jóvenes del exterior, trabajos o estudios en común con extranjeros y ayuda mutua Internacional.
- 37- Organizar entre los Grupos de su comunidad eventos Scouts y juveniles de carácter Internacional sobre pintura, escultura, danza, teatro, etc.

PREPARACION PARA EMERGENCIAS NACIONALES

Es posible que en tu país exista un plan de emergencias establecido por las autoridades competentes de la Defensa Civil.

Algunas Asociaciones Scouts estilan tener un plan de emergencia el cual ha sido programado en forma tal que se vincule en el momento que se necesite, a los planes de emergencia oficiales de cada nación.

En algunas Asociaciones Scouts estos planes de emergencia se denominan "Operación Siempre Listo" y los mismos incluyen importantes aspectos para los cuales debes estar preparado y consciente de la acción que de ti y de tu Clan de exige en el mismo instante que la "Operación Siempre Listo" comience a funcionar.

Te recomendamos ponerte en contacto con la autoridad Scout más cercana para que indagues sobre esta "Operación Siempre Listo", en tu Asociación o si no, dirigiéndote directamente a tu Asociación Scout Nacional.



ACTIVIDADES SOCIALES Y CULTURALES

Estas actividades ha sido preparadas para que los miembros del Clan se introduzcan en un campo tan variado de actividades que les permita conocer diversos grupos de personas e instituciones.

Las ocasiones sociales organizadas tanto en la escuela como en la iglesia, reuniones políticas, reuniones de autoridades de la comunidad, bailes, ferias, festivales, habrán de proveer valiosas oportunidades para entrar en contacto con un gran número de personas y mediante esta oportunidad, aprender a comprender el mundo que nos rodea, las diferentes reacciones que se encuentran de acuerdo a las edades de estos grupos, historia social y diferencias en sexos. Las actividades también pueden ser planeadas para permitir a los miembros del Clan investigar un poco sobre las diferentes circunstancias sociales que existan en el país en cuanto a su historia, estrato, economía, problemas, etc. y consecuentemente, las diversas soluciones que ya se están dando por parte del gobierno, industrias, empresas, sindicatos, profesionales, cooperativas, etc.

Es útil que comiences a establecer un programa sobre este particular, donde puedas considerar qué es lo que significa la comunidad, vecindario o ciudad a la cual tú perteneces para los otros ciudadanos que contigo conviven. ¿Qué facilidades son con las que cuenta esa comunidad? ¿Qué tipo de personas viven en ella? ¿Cómo puede un ciudadano involucrarse en los asuntos que están tomando efecto en ese momento en la comunidad?

Estas actividades deberán estimularte para conocer mejor a tu comunidad y también a las personas. Prepara una lista de posibilidades para realizar actividades de esta naturaleza las cuales pueden ser desarrolladas por ti o varios Rovers y otras por todo el Clan.

Selecciona la que te interese, adáptala a tu circunstancia particular o desarrolla un nuevo tópico sobre el mismo tema.

He aquí algunas sugerencias:

- 1- Investiga y si es posible, participa en las actividades de las organizaciones voluntarias de la comunidad. Las áreas que se pueden considerar en este sentido incluyen organizaciones tales como cooperativas de consumo, cooperativas campesinas, sindicatos, clubes de servicio, fundaciones, sociedades históricas, grupos recreativos, religiones, etc.
- 2- Estudia y analiza la estructura y los servicios que presta a la comunidad el gobierno local o de la provincia en que vivas. Si es posible, concurre a una de las reuniones donde se reúnen los denominados Consejos Municipales o Consejo Provincial. Observa cómo se produce la toma de decisiones. Los asuntos que debes preguntarte serán: ¿Cómo es la forma de operar del gobierno? ¿Cómo pueden los ciudadanos involucrarse en la acción gubernamental? ¿Cómo pueden hacerse los cambios que sean necesarios?

3- Estudia y discute los derechos y responsabilidades de los ciudadanos de tu país. Investiga cómo un individuo se convierte en ciudadano de tu país.

4- Investiga la vida cultura de tu comunidad. Qué oportunidades existen para que las personas puedan desarrollar habilidades para las cuales tienen inclinaciones naturales tales como: teatro, galerías de arte, shows, artistas profesionales, televisión, radio, etc.

Algunos miembros del Clan podrán estar en ánimos de participar en esos grupos teatrales y artísticos.

5- Conoce las condiciones ambientales que rodean a tu comunidad. Parques y áreas verdes, disponibilidad de vivienda, facilidades educacionales, facilidades para practicar atletismo, áreas de recreación, calidad del aire, suelo y agua. ¿Qué hace que tu comunidad sea agradable? ¿Cuáles aspectos negativos existen? ¿Qué mejoras pueden ser hechas y por quién?

6- Investigar la historia de tu comunidad. ¿Qué tiempo hace que tu comunidad existe? ¿Por qué razones comenzó tu comunidad? ¿Qué balance hay entre la prosperidad de la comunidad y las dificultades que la misma tiene? ¿Qué personas pueden contarse entre las que han contribuido verdaderamente al desarrollo de tu comunidad?

Este estudio puede ampliarse e incluir toda la ciudad, la provincia o aún todo el país.

7- Investigar la importancia e influencia de las diferentes iglesias y sus organizaciones en la comunidad.



- 8- Organizar o participar en actividades de la comunidad, las cuales te pongan en contacto con personas de diferentes edades, grupos, sexos y niveles culturales y sociales. Por ejemplo: reuniones sociales organizadas por la escuela, iglesia u otra institución educativa; bailes, ferias, festivales organizados por las diferentes instituciones que nutren a la comunidad.
- 9- Realizar una investigación sobre algún edificio histórico tal como castillo, muralla de la época colonial, fortaleza, antigua construcción, etc.
- 10- Estudiar los efectos de los eventos nacionales e internacionales en lo que a tu comunidad respecta.
- 11- Investigar las facilidades que existen para hacer artesanías locales tales como trabajos de tejido, juguetería, escultura, joyería, grabado, pintura, etc.
- 12- Sostén un grupo de conversaciones con personas pertenecientes a cualquier otra religión o grupo étnico y tratar de comprender la cultura, lenguajes, dialectos, costumbres, conceptos religiosos, creencias, política, etc., de dicho grupo.
- 13- Investigar la historia y filosofía de otra religión que no sea la tuya.
- 14- Haz un estudio a fondo de tu religión, sus tradiciones e historia, costumbres y principales características.

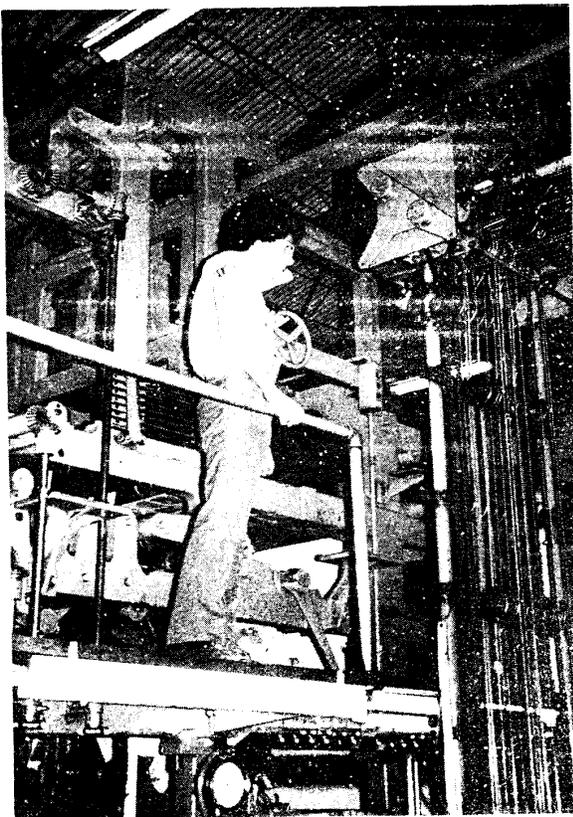
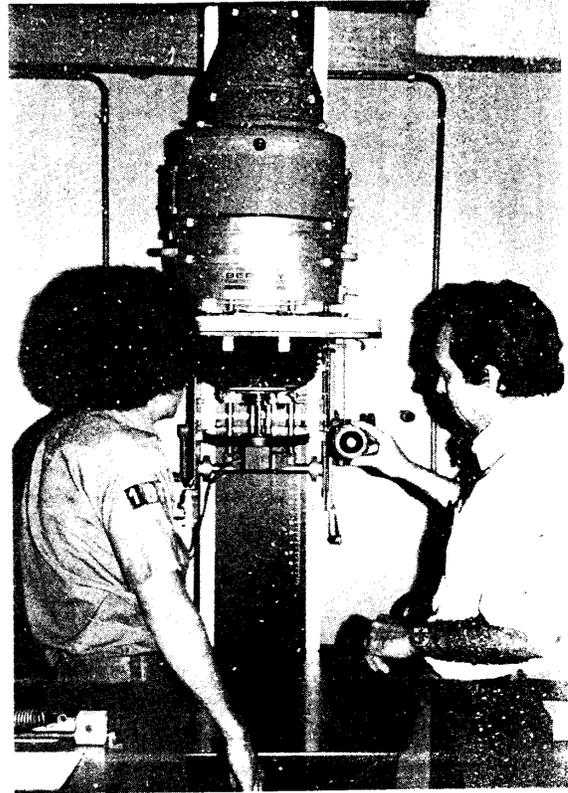
Estas son tan sólo algunas cuantas áreas las cuales puedes considerar para desarrollar actividades relacionadas con el campo social y cultural. Adiciona a esta lista cualquier otra actividad que pueda ser de tu interés y pon en práctica las recomendaciones que te hemos dado. No desestimes la posibilidad de realizar Los trabajos antes indicados en compañía de algunos miembros del Clan, amigos o cualquier otro grupo juvenil femenino.

ACTIVIDADES VOCACIONALES

Muchas de las actividades que se efectúen en tu vida como miembro de un Clan de Rover, tendrán incidencia en el área de actividades vocacionales. Estas pueden ser de naturaleza especializada o de interés general.

Ello no significa que tus intereses vocacionales deben estar restringidos a aquellos que sean de la naturaleza especializada del Clan a que perteneces. Se espera que tengas ante tu vista un horizonte de diferentes asuntos que pueden convertirse en actividades.

Los Rovers pueden ir familiarizándose con un sin número de actividades vocacionales que puedan contribuir a planear su futuro. Estos asuntos pueden ir desde agentes de seguros, policía, bombero, programador de imágenes de computación, dentista, ingeniería, etc.



Las actividades vocacionales son un tanto diferente a las otras, ya que presentar un umbral hacia tu vida futura y no están relacionadas tan solo con hoy. Es algo que no puedes "hacer" como acampar, hacer colecciones, pintar, etc. los asuntos vocacionales requerirán de tu investigación, planeamiento y aprender cada día un poco más, sobre el asunto vocacional que has seleccionado.

La orientación vocacional (algunas personas le llaman búsqueda de trabajo y planeamiento vocacional) en un mundo que tiene tan rápidos cambios como en el que vivimos, tiene caracteres sumamente importantes ya que a través de esta orientación vocacional estarás planeando tu vida futura. El tiempo que uses en investigar las diferentes posibilidades, que se te brindan, contribuirán a que tu decisión sea producto de un amplio análisis y por consiguiente lo que desees contará con tu respaldo y confianza esperamos, producirá resultados satisfactorios en el futuro.

Dado que es casi imposible poder investigar cada una de las ocupaciones y trabajos en detalle, existen muchas oportunidades de familiarizarse con aquellas tareas en las cuales puedas tener interés. Es aceptable que los diferentes miembros del Clan tengan diferentes intereses vocacionales y aspiraciones para su futuro. Tiene gran ventaja aprender detalles sobre diferentes ocupaciones y trabajos, comparar los mismos entre sí y seleccionar, después de la investigación que te invitamos a hacer, en cuál te interesarías. La oportunidad de descubrir cuales aspectos y áreas de acción involucran otras ocupaciones, pueden contribuir en la decisión que hagas y pensando más allá, quizás puedas corregir cualquier decisión que hayas tomado anteriormente al respecto de este asunto y que no contaba con el conocimiento de que existía otra ocupación que cubría áreas que te interesaban mucho más.

He aquí algunas actividades que tu Clan puede preparar al respecto de orientación vocacional:



1- Visita a diferentes empresas y compañías así como firmas industriales. Discutir con el Director da Personal los diferentes términos de referencia y descripción de funciones de los hombres que cubren diversas posiciones y cargos en dichas empresas

2- Contar y hacer los arreglos necesarios para sostener una reunión idéntica a la anterior con pertenecientes a diferentes profesiones tales como: medicina, odontología, ingeniería, leyes, etc.

3- Visitar a las diferentes instituciones de la comunidad que prestan servicios públicos tales como oficina de la policía, departamento de bomberos, alcantarillados, servicios telefónicos, planta hidráulica, etc.

4- Investigar el área que sirven las ocupaciones relacionadas con forestal, selvicultura, control y administración de haciendas, conservación de recursos naturales.

5- Investigar y llevar un control de los diferentes tipos de industrias, negocios y profesiones que existen en el área local en que se desenvuelven los miembros del Clan.

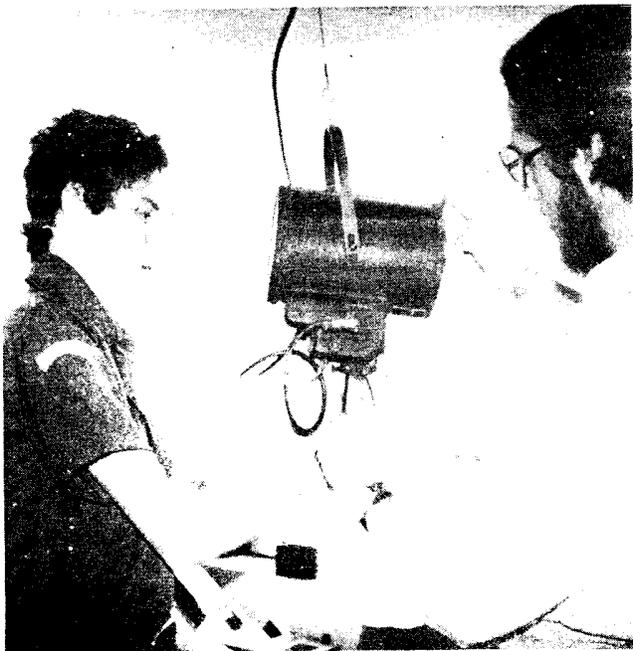
6- Invitar a representantes de diferentes negocios, industrias y profesiones a una reunión del Clan. Asegurarse de que esta reunión está correctamente organizada y que habrán de hacer un uso provechoso del tiempo que tienen disponible para la misma.

7- Visitar algún instituto de secundaria de la comunidad, o universidad o institución educativa y discutir los intereses que ustedes tengan para continuar sus estudios, con algunos profesores que han sido denominados como Consejeros de Estudiante o cualquier otro miembro idóneo de la Facultad.

8- Investigar el sistema de educación utilizado en el área en que ustedes se desenvuelven y cuáles son los requisitos exigidos para seguir cursos, no profesionales, una vez terminada la enseñanza secundaria. Existen diferentes profesores y profesionales de la educación que pueden ser invitados a las reuniones de Clan para hablar de este importante aspecto.

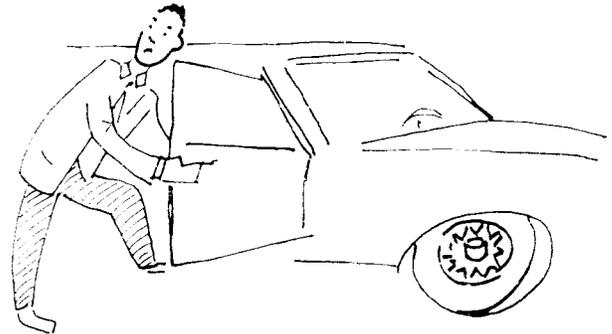
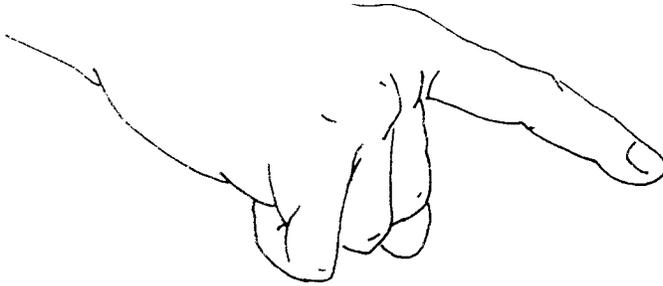
9- Discutir los intereses ocupacionales de cada miembro del Clan y determinar si cada uno tiene un conocimiento satisfactorio de la vocación que ha seleccionado y en qué etapa de la investigación se encuentra para conocer un poco más sobre la profesión u ocupación que ha elegido como meta.

10- Invitar a un miembro del Servicio Scout Profesional de tu Asociación para que visite las reuniones de Clan y les comente sobre lo que significa el Servicio de tiempo completo, como profesional Scout, en el Escultismo.



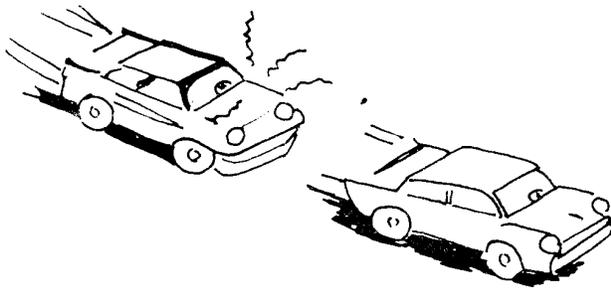
ALGO DE INTERES PARA LOS ROVERS QUE MANEJAN

¿Estás capacitado para guiar?



- ¿Posees licencia para guiar automóviles?
- ¿Conoces los reglamentos de tránsito?
- ¿Están en buenas condiciones tus ojos, tus oídos, tus nervios?
- ¿Te distraes fácilmente?
- ¿Mantienes en buenas condiciones tu automóvil?

Cerciórate de todo esto antes de sentarte al volante...¡A ti te interesa! Y después sigue fielmente nuestros consejos y sugerencias.



¡Si te piden el paso, no pretendas correr más!

Convéncete, amigo automovilista: tú no pierdes nada, cediendo el paso cuando te lo piden. Y el que viene detrás y desea adelantarse, acaso tenga razones serias para hacerlo. Si te desagrada que te hagan "tragar polvo", piensa que con disminuir la velocidad en lugar de aumentarla, bastarán unos segundos para que el polvo se desvanezca. Y también, que otras veces serás tú quien necesite con urgencia llegar al punto de destino.

¡Modera el uso del claxon!

A ti seguramente, te habrá sobresaltado en más de una ocasión el ruido estridente de un claxon. Es básicamente reprobable tal desconsideración a los nervios de nuestros semejantes.

En las oficinas y demás lugares de trabajo de la ciudad, casas de familias, hospitales, clínicas, etc, hay personas que necesitan silencio.

¡Lleva las luces reglamentarias!

Entre las seis de la tarde y las seis de la mañana, en general todo vehículo debe viajar con luces medias en la ciudad y altas en la carretera (cambiando a media para los cruces) salvo que se trate en calles muy iluminadas, deben utilizarse las luces de estacionamiento en toda parada nocturna.

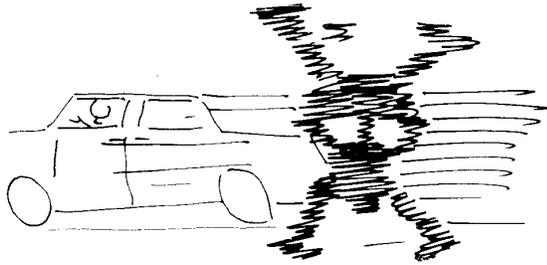
En la parte trasera es de reglamento llevar siempre encendidas por la noche una luz blanca sobre el número de placa y una roja para la identificación a distancia o para señalar las paradas.





¡Los charcos, prueba de cortesía!

La mayoría de los automovilistas olvidan que a veces les toca ser peatones. Muy pocos son los capaces de vencer la "tentación del charco". Pasar sobre los charcos sin consideración para el transeúnte y salpicar implacablemente sus vestidos, demuestra un torpe abuso de la superioridad momentánea que da el ir conduciendo un automóvil. Recuerda que cada charco es una ocasión de probar tu cortesía. Evita salpicar a los que van a pie.



¡Por ganar un minuto no arriesgues tu vida!

Por cada cien veces que usas tu automóvil, probablemente en una o dos ocasiones tienes la necesidad absoluta de llegar urgentemente a tu destino. Y sin embargo, la mayoría de los automovilistas, van casi siempre a mayor velocidad que la permitida.

Engañándose a si mismo en la creencia de que el automóvil ha de servir para llegar antes de lo normal, se descuida la seguridad personal, ajena y propia.

¡Amigo automovilista, se comprensivo cuando te sientes al volante!

Evita la velocidad excesiva. Ganar un minuto, casi siempre innecesario, puede costarte una vida...¡quizás la tuya propia!

¡Respetar las zonas de seguridad!

Los automovilistas deben respetar las zonas de seguridad marcadas en el pavimento para protección de los peatones. Esa estrecha franja de la vía pertenece al peatón: esos son sus dominios y todo conductor ha de guardarles consideración máxima.

El transeúnte situado en esa zona debe respirar allí sin inquietudes. El automóvil no es el rey absoluto de la calle, que también pertenece a quien necesita atravesarla.

Al peatón situado entre las líneas paralelas que limitan su zona de seguridad hay que respetarle su derecho.

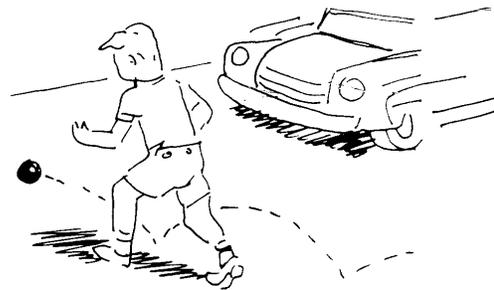


¡Ayuda al varado en la carretera!

¡Ayuda al varado en la carretera!

Tal vez tú hayas quedado alguna ocasión varado en la carretera, bien por falta de gasolina o bien por averías que por tus propios medios no pudiste reparar. Sin duda recordarás a los automovilistas que pasaron junto a ti sin el menor deseo de parar para prestarte ayuda.

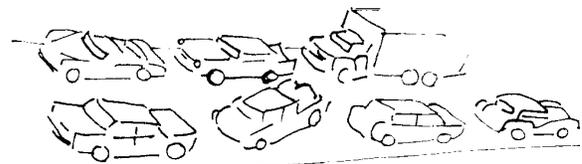
Sin embargo, no quieras para otros lo que tan desagradable fue para ti. Está en tus manos ayudar a quien tal vez otro día habrá de ayudarte.



¡Los niños no saben lo que hacen!

Cuando los niños juegan en la vida pública, no tener idea del peligro a que se exponen; a los mayores corresponde evitarles ese riesgo. Los automovilistas, particularmente, están obligados a guiar con precaución cuando transitan por lugares en los que se encuentren niños.

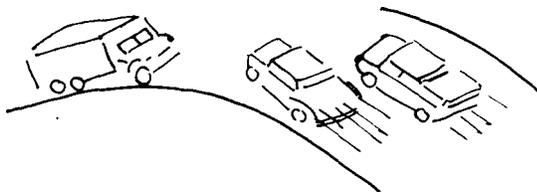
Es por ello que al pasar por una zona escolar, cerca de un parque o por otro lugar en el que se permita jugar a los niños, debe hacerse con cuidado y siempre a una velocidad moderada porque...¡LOS NIÑOS NO SABEN LO QUE HACEN!



No te salgas de la fila

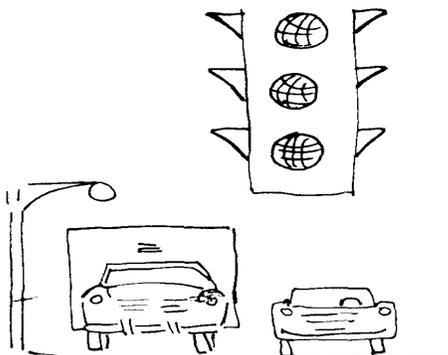
En la ciudad, a las horas de mayor concurrencia de vehículos procura moderar tu afán de llegar sin demora a casa o a la oficina. Conserva tu puesto en el tránsito y no te salgas de la fila.

Hay una "enfermedad" muy extendida entre los automovilistas: la prisa. Por ganar unos minutos ponen en riesgo la seguridad personal, la vida propia y la ajena. Salirse de la fila puede costar una colisión de vehículos que vengán en dirección opuesta. Por lo menos ocasionará una obstrucción de la mitad contraria de la vía con desagradable consecuencia para usted y los demás.



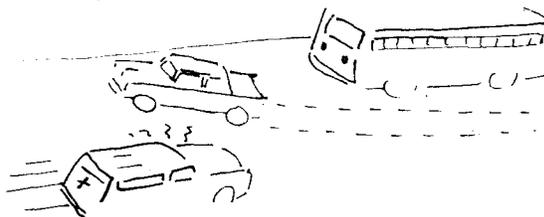
¡No rebases si no tienes buena visibilidad!

Ni las esquinas ni las curvas son lugares recomendables para adelantarse a otro vehículo. Antes de abandonar la derecha de la vía, para rebasar, necesitas estar seguro de que no hay ningún obstáculo. Por lo tanto, no deberás hacerlo en esquinas o curvas. Antes de rebasar, cerciérate de que cuentas siempre con campo de visión suficiente para realizar vía con desagradables consecuencias para ti y los demás.



¡Atiende las luces de tránsito!

Al llegar a un cruce, donde un semáforo cuida de regular el tránsito fíjate bien en las luces. Si no esta señalando paso libre, y llegas distraído, esto te puede motivar algún grave contratiempo, una multa o un frenazo peligroso. Tu distracción puede tener consecuencias mucho más serias. Porque ni los peatones que en ese momento atraviesan, ni los vehículos que vienen en dirección perpendicular a la tuya cuentan contigo y puede producirse un accidente grave



¡Atiende lo que estás haciendo!

¿Sabes amigo automovilista, que una distracción puede tener graves consecuencia cuando se está manejando?
 ¡Presta atención al volante!
 Tú no ignoras la gran responsabilidad que tienes cuando guías un vehículo... ¡Hay muchas vidas que dependen de tu actuación!
 Si eres persona que se distrae con facilidad, haz un esfuerzo por controlarte... ¡Ya tendrás otros momentos para recrear la mente sin arriesgar tu vida y la ajena.



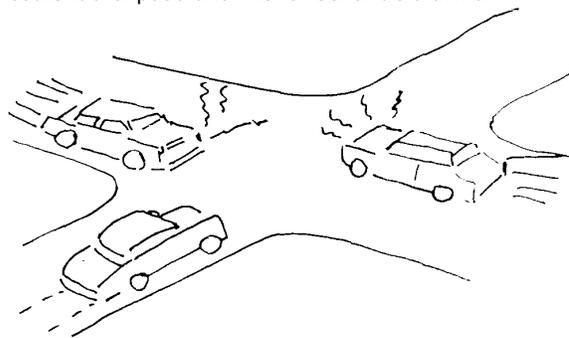
¡Mantén la distancia!

Es indispensable que el automovilista mantenga una distancia prudencial entre su auto y el vehículo que marcha adelante. Una parada rápida puede provocar un accidente si quien marcha detrás no dispone de tiempo para reaccionar y evitarlo. No gano nada en tu precipitación: quizás pierdas mucho. ¿Por que no evitarlo guardando la debida distancia?



Cede el paso a los servicios de emergencia

Al escuchar el automovilista la sirena o campana que indica la proximidad de algún vehículo que presta servicio de emergencia, tales como carros de bomberos, ambulancias, etc. debes dejarle libre el paso. La vida o la propiedad en peligro pudieran depender de la llegada a tiempo de alguno de esos vehículos.
 Contribuye a proteger la vida ajena en peligro, cediendo el paso a la menor señal de alarma.



Disminuye la marcha en los cruces de calles

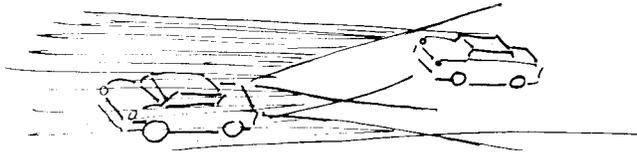
Al llegar a un cruce, el automovilista debe disminuir siempre la velocidad deteniendo completamente el vehículo si se trata de una calle con preferencia. En los cruceros se originan generalmente más accidentes de tránsito... En tus manos está evitarlo, aminorando la marcha
 ¡Recuerda que a mas velocidad, mayores peligros!

Cuidado con las calles a dar vuelta

Disminuye velocidad al doblar hacia tu derecha o hacia tu izquierda.

Si doblas hacia la derecha, conduce tu vehículo a la menor distancia posible de la acera

Si doblas hacia la izquierda, pasa el eje del cruce antes de efectuar el doblaje. Y recuerda que es extremadamente peligroso circular con vehículos sobre la acera, aunque sea por trechos sumamente cortos.

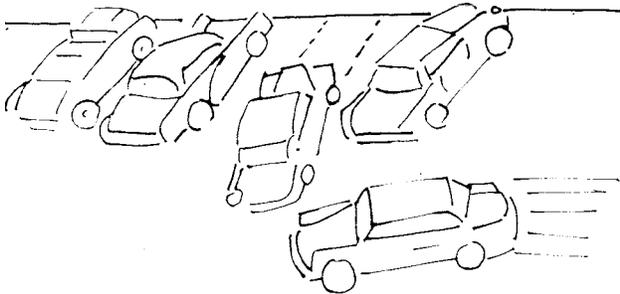


¡No ciegues al que guía en dirección contraria!

Las luces altas de la carretera han sido instaladas en el auto para tu seguridad personal, no para deslumbrar a los otros automovilistas.

No utilices nunca tus luces de carretera para cegar al automovilista con quien has de cruzarte, porque, aparte que ello representaría una infracción a las leyes de tránsito, denotará de tu parte falta de sentido común.

No presumas de la potencia de las luces de tu auto a costa de la seguridad del automovilista que va en dirección contraria. Esto podrá provocar un grave accidente.

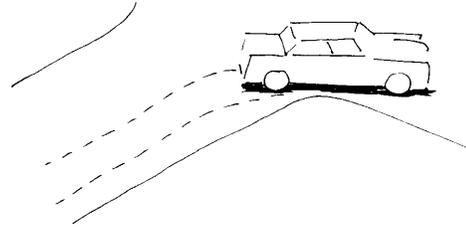


¡Al arrancar, toma precauciones!

Todo conductor de vehículo antes de ponerlo en movimiento debe cerciorarse que no existe vehículo alguno, ni delante ni detrás, que le impida la maniobra.

Anuncia claramente tu salida y toma las precauciones necesarias para evitar choques con los vehículos que se aproximen.

Si tu vehículo se haya estacionado, cuando vayas a ponerlo en marcha, concédele prioridad a cualquier otro que se halle en movimiento.



Para y entra en primera en las calles de preferencia

Recuerda que, en los centros urbanos, la circulación de las vías principales tienen preferencia sobre la que viene por las calles secundarias.

Al desembocar a la arteria principal, detén tu vehículo y espera la oportunidad para entrar a la fila de circulación.

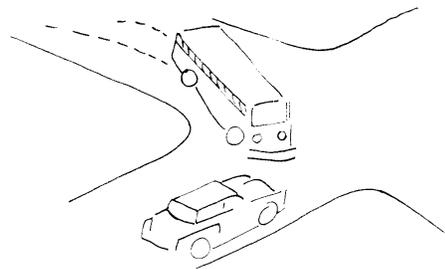
Pon la primera para entrar en la vía principal. Evitarás así el peligro de un frenazo imprevisto o un choque de serias proporciones.



¡Cuidado con la bebida!

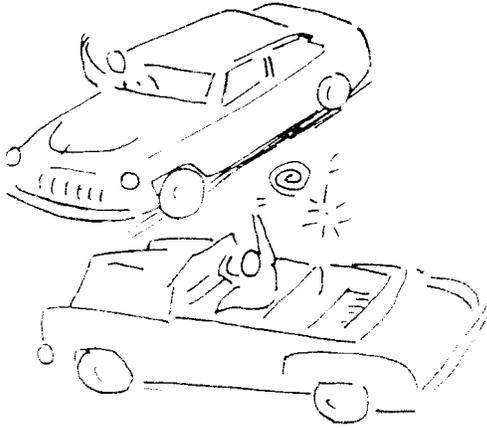
Los reglamentos de tránsito establecen sanciones para todo conductor que maneje en estado de embriaguez. Un gran porcentaje de los accidentes de tránsito son debidos a la imprudencia de quienes bajo el dominio del alcohol, manejan temerariamente sus vehículos. La responsabilidad ante las autoridades es mayor en caso de accidentes si hay tragos de por medio.

Si tienes que conducir, no bebas: ¡Si bebes, no te sientes al volante!



¡No te estaciones en lugares prohibidos!

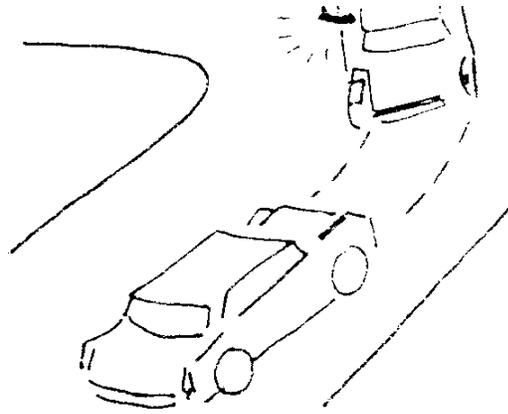
No estaciones nunca tu vehículo en curvas de visibilidad reducida, en zonas de seguridad, ni a menos de diez metros de la bocacalle. Tampoco frente a los hidrantes contra incendio, ni a la entrada de iglesias, teatros, cines, establecimientos comerciales, circos, salones públicos o cualquier



¡Nada ganas con vociferar!

Quizás crees que "te desahogas" cuando vociferas desde tu automóvil...Pero convéncete, amigo automovilista. Nada ganas con ello. La mutua cortesía es ideal para todos en las calles y carreteras.

Suprimamos los gritos insultantes. Con la ira nada se adelanta, y en cambio los nervios aumentan su tensión, con malas consecuencias para la seguridad en el manejo. Suprimiendo la vociferación, además, ganarás la tónica general de las relaciones humanas. Con gritos e insultos no han hecho los hombres cosa alguna de utilidad.



Al dar la vuelta, haz las señales a tiempo

Al dar la vuelta en una esquina, modera la velocidad y haz con el brazo las señales que correspondan. Los demás automovilistas necesitan conocer cuales son tus intenciones para desenvolverse libremente, evitar accidentes y posibles entorpecimientos en el tráfico.

No dobles en una esquina sin tener la seguridad de que la vía esté libre

ACTIVIDADES MIXTAS

Las actividades con muchachas puede Jugar un papel importante en la vida de tu Clan. Bailes, mesas redondas, visitas y paseos, proyectos de servicio a la comunidad, son unas de las muchas actividades que pueden ser desarrolladas en forma conjunta. Es muy posible que las Compañías de Muchachas Guías o Muchachas Scouts en edad similar a la de los Rovers (Rangers o Guías Mayores) estén en capacidad de co-participar en tales grupos de trabajo, siempre que reciban, por el conducto apropiado la invitación del caso.

Deben tomarse en cuenta también, otros grupos femeninos con los cuales se puedan hacer arreglos para realizar este tipo de actividades conjuntas. Posiblemente una sesión con algunos refrescos y golosinas y quizás al final un poco de música, sea un buen marco para celebrar una mesa redonda inicial donde pudieran haber un intercambio de ideas, preguntas y respuestas, con la participación de algunas señoras y hombres ya mayores que puedan orientar la discusión.

Te recomendamos revisar la sección correspondiente a "Actividades Co-Educativas en el Clan" en el folleto N° 1 de esta colección.

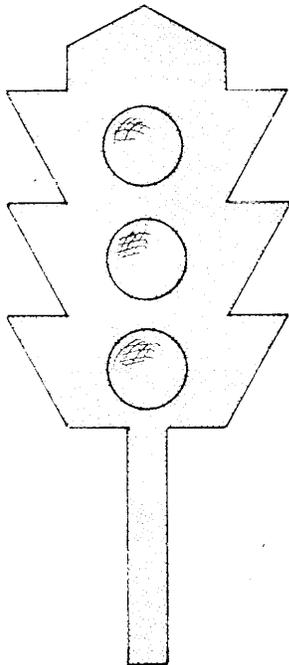
REGLAS PARA PEATONES



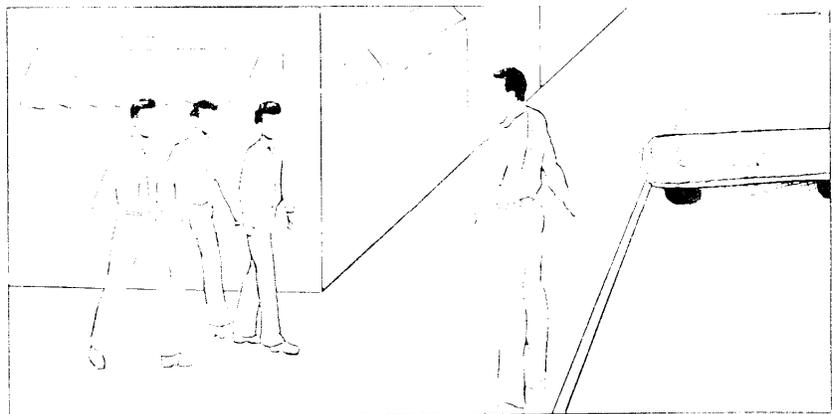
Obedecer las órdenes de las personas a cargo del tránsito



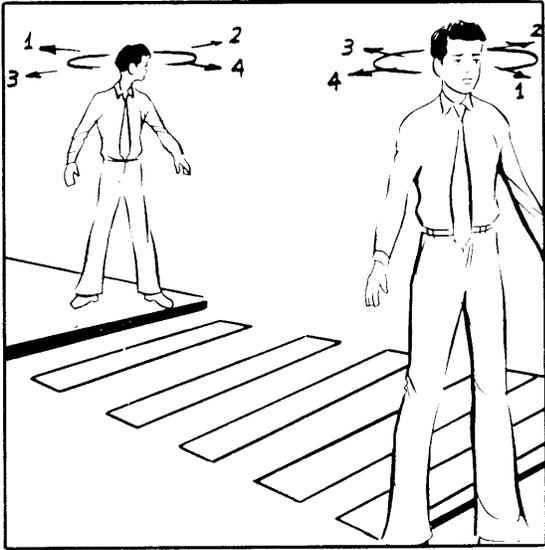
Cruza solo cuando se indique



Obedece las instrucciones de los semáforos



Peligro de los vehículos estacionados



Cruzar las calles por las zonas de seguridad.

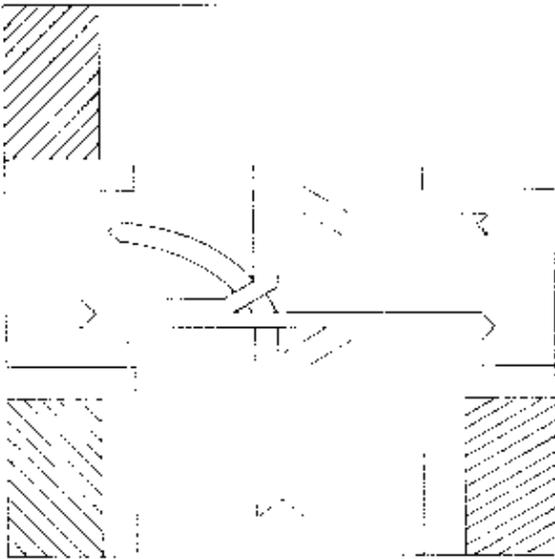
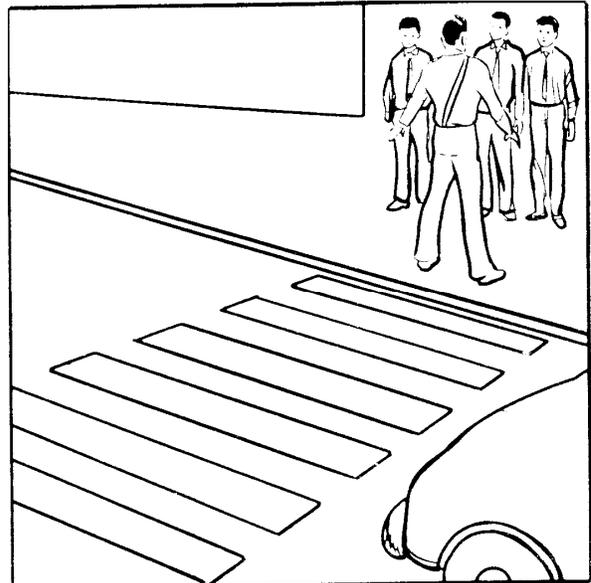
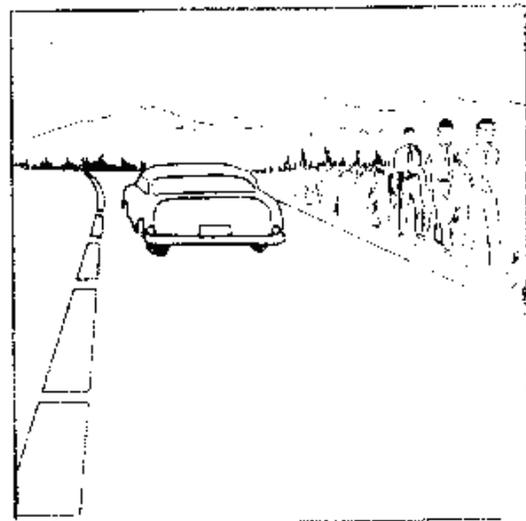


diagrama de calles con tránsito doble



En caminos y/o carreteras, caminar por el lado izquierdo

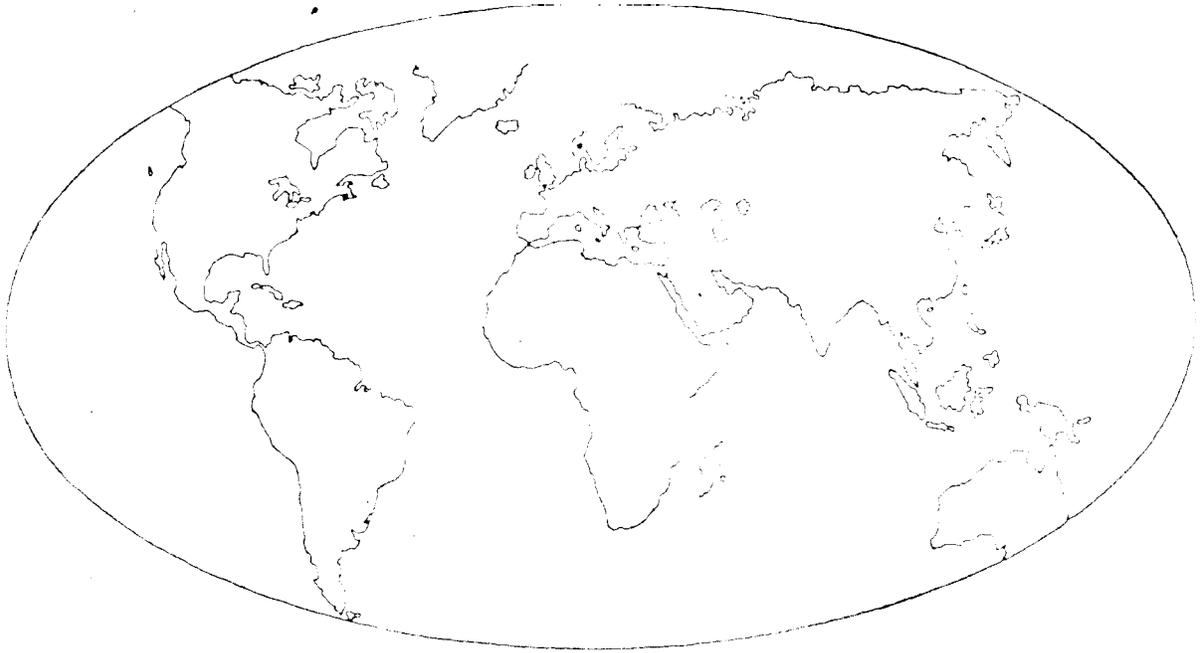
VIAJES

Los miembros de los Clanes de Rovers son estimulados para viajar, conocer, nuevos lugares donde pueda desarrollar programas que se les sean atractivos, los cuales habrán de beneficiarlos en aumentar sus capacidades y conocimientos sobre el mundo que les rodea.

Al realizar viajes dentro de tu país, asegúrate de haber escrito a las correspondientes autoridades Scouts de los lugares que vas a visitar; esto debes hacerlo por lo menos un mes antes del viaje que proyectas y en dicha información deberás dar detalles sobre: fecha propuesta del viaje, lugar en que vas a permanecer ya sea este campamento o algún alojamiento especial, etc. Algo que consideramos de suma importancia es obtener el permiso correspondiente, según los procedimientos establecidos por tu Asociación Scout Nacional.

Si deseas organizar algún viaje fuera de tu país, ya sea con un grupo de Rovers, el Clan como un todo o tú en los personal, o si has recibido una invitación de algún Clan o Grupo Scout de algún país vecino para visitarlos, nuevamente te recomendamos que te pongas en contacto con las autoridades Scouts de tu Distrito o Localidad para hacerles conocer esto y a través de ello, poder obtener los permisos correspondientes de tu Asociación Scout Nacional para iniciar tal viaje con carácter Scout.

Posiblemente en la Oficina Scout Nacional de tu país te puedan brindar información más detallada sobre los procedimientos que rigen nacionalmente para la organización de tales viajes. En todo caso, existen procedimientos establecidos por la Conferencia Scout Mundial y sobre este particular las Asociaciones Scouts cuentan con los servicios de personas a cargo de asuntos internacionales del Escultismo los cuales pueden proveerte información sobre este aspecto



Parte Cuarta

CARTA INTERNACIONAL DE PRESENTACION

Cualquier Clan de Rovers o Rover en particular que planee hacer un viaje a un país en calidad de Scouts, deberán gestionar a través de la correspondiente autoridad Scout de su Distrito o Localidad, la obtención de la Carta Internacional de Presentación. Esta gestión se ha de iniciar tan pronto se tenga conocimiento de que el viaje planeado se llevará a efecto.

Esta carta es emitida por la Oficina Scout Nacional de cada país e indica que el portador de la misma, ya sea un Clan de Rovers o un Rover en particular, es un miembro oficial de la Asociación Scout del país de donde proviene y como tal está actuando de buena fe. La carta de introducción internacional es una presentación formal a los Scouts del país que vas a visitar y certifica tu participación en el Movimiento Scout Mundial.

Esta carta en ningún momento significa que tienes derecho a solicitar alojamiento y comida; simplemente te presenta oficialmente como un miembro de la Asociación Scout de tu país y contribuye a que tu estadía sea más placentera en la comunidad que estás visitando. Es importante que no abuses de la hospitalidad que se te ha brindado y no olvides de dar las gracias por cualquier tipo de ayuda o asesoramiento que hayas recibido durante tu estada



TUS HERMANOS SCOUTS

Sin lugar a dudas, el Roverismo habrá de brindarte la oportunidad de hacer muchas amistades con otros hermanos Rovers tanto de tu país como de otros países.

Es muy posible que la Oficina Nacional de tu Asociación pueda proveerte la información necesaria sobre otros Clanes de Rovers cercanos a la ciudad donde vives. Con esta información podrás establecer correspondencia con ellos y eventualmente, podrían organizar alguna excursión, servicio a la comunidad, o fiesta social, en forma combinada entre ambos Clanes. Quizás tan solo sea una visita donde intercambien ideas y experiencias.

El horizonte puede ampliarse y las posibilidades también; quizás una acción similar pueda desarrollarse con Rovers de otros países y comprobar la efectividad de la Hermandad Scout Mundial.

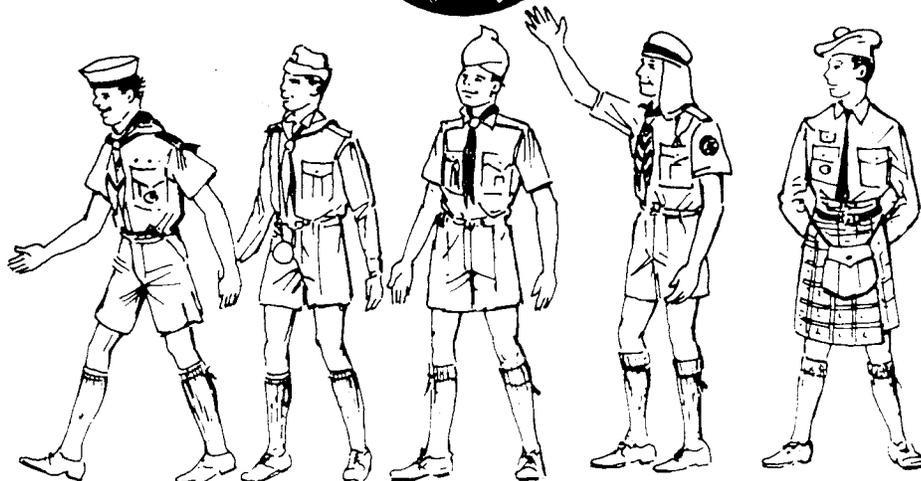
No olvides que existen procedimientos establecidos en cuanto al intercambio de personas y correspondencia entre las Asociaciones Scouts. Consulta con tu Oficina Scout Nacional antes de comenzar cualquier acción en sentido internacional.



13 millones



de hermanos!



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.





EDITORIAL SCOUT
INTERAMERICANA