



ESTRUCTURAS

DEL

CLAN



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 la!; 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.

Estructura del Clan
Integración de Clanes de Rovers.

Parte Primera

La Estructura según los Intereses e Inquietudes

Parte Segunda

La Estructura según el Programa General.

Parte Tercera

La Estructura según el Plan de Adelanto.

Parte Cuarta

La Estructura según la Administración.

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 ti.

¿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 ti, como individuo, aprender por ti 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 !!osa 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.

ESTRUCTURAS DEL CLAN

No es posible hablar sobre la estructura del Clan; tenemos que referirnos a "las estructuras" en el Clan.

Esto se refiere, primordialmente, a que el Clan de Rovers en el cual participas tiene diferentes tipos de estructuras según los asuntos que vayan aconteciendo en la vida, las actividades y el programa del Clan como un todo.

Pudiéramos quizás decir que, para comenzar a hablar de estructuras, tendríamos que revisar lo que anteriormente hemos indicado en cuanto a quienes integran un Clan de Rovers. (Folleto N°.2 "Organización del Clan")

Integración de Clanes de Rovers

Un Clan de Rovers está compuesto por tres tipos de miembros:

- A) Los Scouters Adultos que dirigen el Clan
- B) Los Rovers Scouts investidos
- C) Los Escuderos Rovers

Cada uno de estos integrantes tiene asuntos específicos y funciones especiales que cumplir; unos para facilitar el programa del Clan, otros para ayudar al establecimiento de políticas y toma de decisiones dentro de la vida del Clan; otros esforzándose para progresar rápidamente y poder llegar a ser miembros investidos como Rovers del Clan.

Esto no significa que existan tres categorías de miembros. El Clan de Rovers, como un todo, es una unidad familiar; de ahí su nombre "Clan" (familia).

Analicemos las siguientes estructuras del Clan para poder conocer lo interesante de las aventuras que te esperan en el Roverismo. Analizaremos;

- La estructura según los intereses e inquietudes individuales de los miembros del Clan. -La estructura según el Programa.
- La estructura según el Plan de Adelanto
- La estructura según la Administración del Clan.

Parte Primera

LA ESTRUCTURA SEGUN LOS INTERESES E INQUIETUDES INDIVIDUALES DE LOS MIEMBROS DEL CLAN (FIGURA N°.1)

En tu Clan, como dijimos anteriormente, habrán miembros que tengan intereses afines a los tuyos y otros que no sientan así. En el Roverismo hay cabida para poder canalizar todas aquellas inquietudes que contribuyan a la formación tuya como ciudadano y hombre ejemplar en tu comunidad.

El Clan permite en su estructura, según los intereses e inquietudes individuales de los miembros, que existan Equipos Transitorios. Es decir, Equipos que se constituyan según los intereses de un grupo de jóvenes miembros del Clan y que desaparecen una vez satisfechos estos intereses.

Normalmente la vida de un Equipo no va más allá del momento en que el interés ha sido satisfecho.

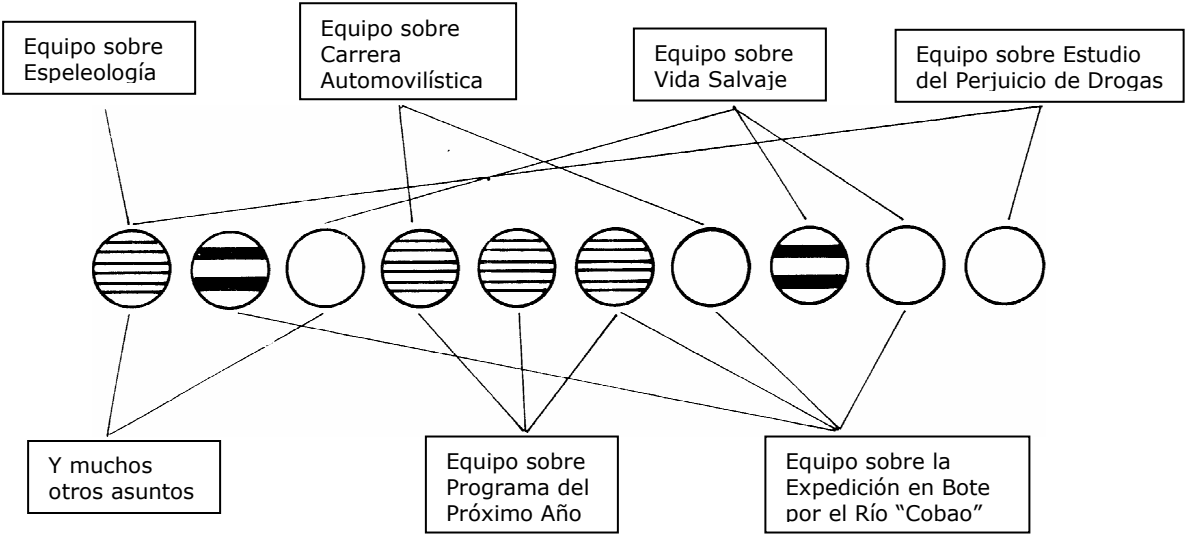
Quizás varios miembros del Clan pueden estar participando de varios Equipos simultáneamente. Aquel que tenga mayor conocimiento sobre los diferentes aspectos del asunto que sirvió de base para constituir el Equipo, será el que actúe como Jefe de Equipo.

Es posible, que en un Equipo sobre, por ejemplo una carrera automovilística, participe un Rover Scout investido, un miembro del Comité Ejecutivo del Clan es decir, un Director y dos Escuderos Rovers; quizás sea uno de los Escuderos el que mayor conocimiento tiene sobre asuntos automovilísticos y por consiguiente aún siendo Escudero, él tiene derecho a convertirse en Jefe de Equipo de ese grupo humano. Posiblemente el grupo reconozca este valor en el y sea: a petición de ellos que él se convierta en Jefe de ése Equipo. Su función finalizará una vez satisfecha la inquietud.

Como dijimos en la sección correspondiente a "Adiestramiento del Rover Scout Folleto N°.2 "Organización del Clan"). Estos Equipos transitorios te permitirán ganar conocimientos y consecuentemente, insignias de adelanto.



**LA ESTRUCTURA SEGÚN LOS INTERESES
E INQUIETUDES DE LOS MIEMBROS
DEL CLAN**



Parte Segunda

LA ESTRUCTURA SEGUN EL PROGRAMA GENERAL

Esta es otra modalidad.

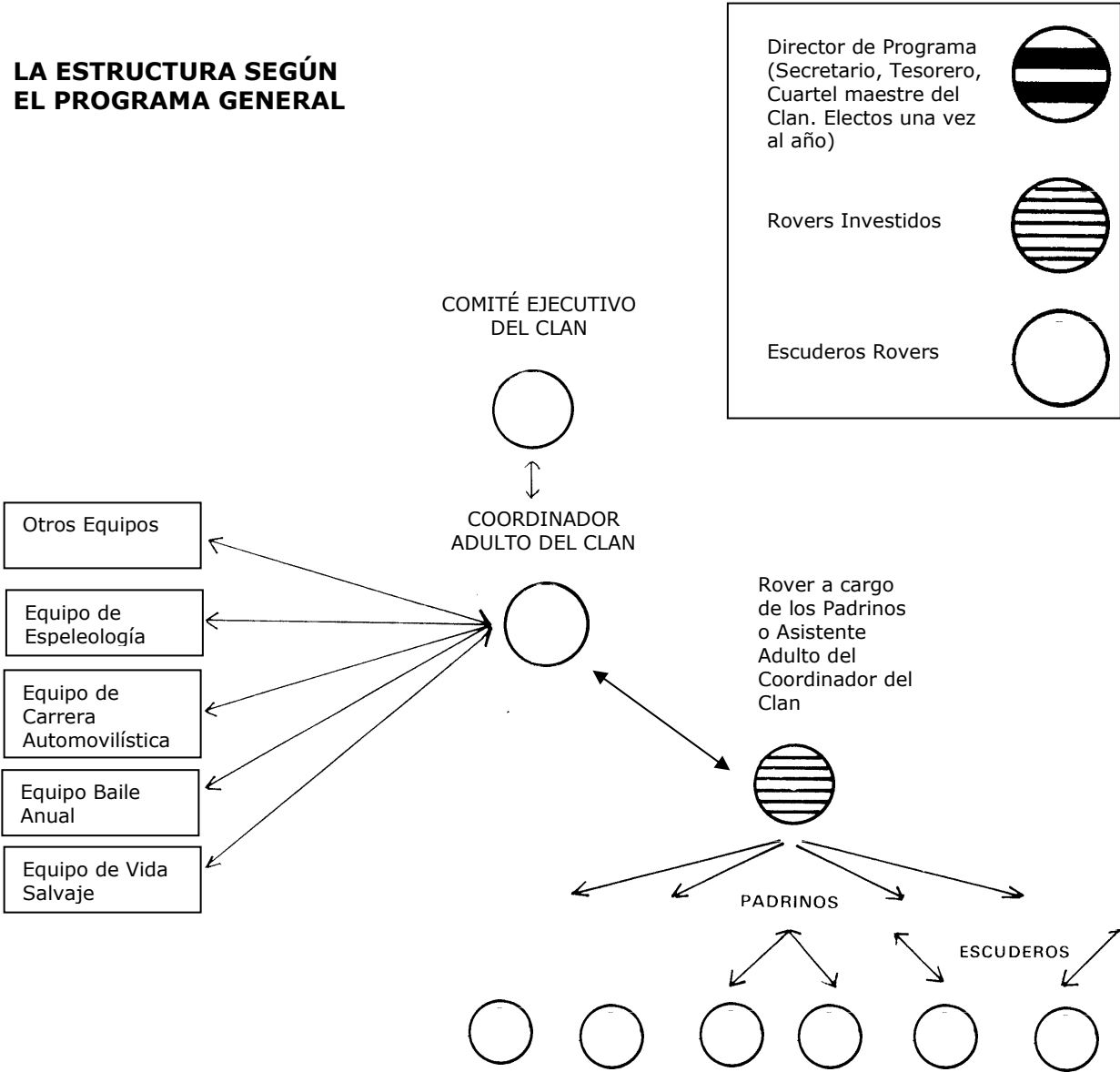
Aún cuando existan Equipos Transitorios tal como vimos en la estructura anterior, habrán, simultáneamente, un grupo de miembros del Clan que están tratando de pasar sus pruebas para convertirse en Rover Scout. Nos referimos a los Escuderos Rovers quienes bajo la supervisión de sus Padrinos estarán desarrollando actividades para lograr su investidura como Rovers Scouts. El plan de adiestramiento para Escuderos Rovers aparece en la sección correspondiente denominada "Adiestramiento del Escudero Rover". (Folleto N°.2 "Organización del Clan").

Es importante aclarar que tanto los Padrinos como los Escuderos participan también de las actividades de los Equipos en que hayan sido seleccionados, pero no deben ni los Padrinos ni los Escuderos olvidar la primera responsabilidad que tienen que no es otra que la de convertir a los Escuderos en Rovers Scouts.

Los Padrinos deben tener reuniones especiales con el Coordinador adulto del Clan para establecer criterios sobre el progreso de cada uno de los Escuderos que respectivamente tienen a su cargo. No hay que olvidar que son los Padrinos quienes presentan a los Escuderos Rovers para la investidura como Rover Scout. El Coordinador adulto del Clan puede delegar la función de supervisar la labor que realizan los Padrinos, en un Asistente que tenga para tal efecto o algún Rover Scout con la experiencia suficiente para orientar a los Padrinos.

Para mayor información sobre los sistemas operativos que se recomiendan para el adiestramiento de Escuderos Rovers, te recomendamos una vez más revisar la sección correspondiente a "Adiestramiento del Escudero Rover". (Folleto N°.2 "Organización del Clan").

LA ESTRUCTURA SEGÚN EL PROGRAMA GENERAL



Nota:
 Los Padrinos y los Escuderos también participan de las actividades de los Equipos en que hayan seleccionado participar.

Parte Tercera

LA ESTRUCTURA SEGUN EL PLAN DE ADELANTO

Al hablar de la estructura del Clan según el Plan de Adelanto de los mismos, es necesario interpretar tres movimientos que se producen en esta misma estructura.

El primer movimiento que llamaremos Movimiento de Traslación, lo componen las diferentes actividades del Clan.

Movimiento de Traslación.

Los miembros del Clan, de los cuales tú eres uno de ellos, habrán de determinar en este Movimiento de Traslación que dura un período de tiempo determinado que bien puede ser seis meses o un año, según el Consejo del Clan lo determine, cuáles habrán de ser las actividades que durante todo ese período serán desarrolladas por el Clan como un todo. Bien puede ser que existan inquietudes e intereses para que el Clan participe de ciertos servicios a la comunidad en época determinada, del campamento Rover (Rover Moot) provincial que habrá de celebrarse también en época determinada, de un Rally automovilístico, celebrar el aniversario del Clan con un baile al cual concurren las amigas, novias, hermanas y compañeras de todos los miembros del Clan, etc. etc. Todas estas actividades constituyen un universo y es en este universo donde se produce un movimiento de traslación que hace que el Clan vaya pasando por diferentes estaciones, mismas que son traducidas por las diferentes actividades en que el Clan habrá de estacionarse en épocas determinadas.

Posiblemente muchas de las actividades que serán organizadas por el Consejo del Clan con la ayuda del Comité Ejecutivo del mismo y colaborando en ellas todos los miembros del Clan, den la oportunidad para la creación de ciertos Equipos Transitorios que puedan interesarse en realizar actividades específicas para la implementación del programa aprobado por todos los integrantes de tu Clan.

Estos Equipos Transitorios, como antes vimos, se integrarán de acuerdo a los intereses e inquietudes que cada miembro del Clan tenga y esto nos lleva al segundo movimiento que no es otro que el Movimiento de Rotación sobre su propio eje.

Movimiento de Rotación sobre su propio eje.

Tú tienes un eje y este eje significa tú personalidad e inquietudes.

Alrededor de él tú y los demás miembros del Clan, individualmente, giran y es por ello que se produce el fenómeno de que, aún cuando como miembro del Clan estás participando de todas las actividades que el Clan en conjunto ha programado, tendrás, simultáneamente, un movimiento de rotación sobre tu propio eje que serán aquellas actividades que satisfacen intereses individuales, proyectos, inquietudes, etc., que puedas tener. Encontramos aliados en estos intereses y ahí se integrarán también Equipos Transitorios para satisfacer los mismos.

Estas actividades también te servirán para establecer tu propio Plan de Adelanto. Posiblemente si eres un Escudero Rover, tu movimiento de rotación sobre tu propio eje se-a con —irás a alcanzar las pruebas necesarias para llegar a ser un Rover Scout; si eres ya un Rover Scout investido, posiblemente tu rotación individual tenga que ver con el Plan de Adelanto aprobado por la Asociación Scout de tu país (Folleto N°.2 "Organización del Clan")

Ninguno de los dos movimientos anteriores estaría completo si no existiera un desarrollo personal en ti gracias :3 cada una de las actividades en las cuales estás participando.

A medida que vas participando de un mayor número de actividades planeadas y ejecutadas por el Clan como un todo (movimiento de traslación) y continúas adelante en tu senda satisfaciendo inquietudes e intereses personales, asociándote con otros miembros del Clan que tengan tus mismas inquietudes, participando en debates, discusiones, toma de decisiones, posiblemente puedas ser electo como Director del Clan (Folleto N°.2 sobre "Organización del Clan"), todo ello habrá de contribuir a tu formación individual y habrás con ello de progresar e ir facilitando las cosas para que llegues a ser el adulto que todos esperamos tú seas.

Esto nos lleva a que existe un tercer Movimiento denominado **Movimiento Centrípeto**, (Fuerza que atrae hacia el centro)

Movimiento Centrípeto.

Irás acercándote hacia el centro de actividad del Clan a medida que vas creciendo mental, física, espiritual y emocionalmente.

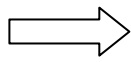
Los diálogos con tus compañeros y con tu Coordinador Adulto se harán más frecuentes y posiblemente vayan agitándose en cuanto al tipo de temas que vas tocando; puede ser que lo que te era un gran problema hoy, ya mañana no lo sea y cuando recuerdes los años pasados, verás que lo que significaba para ti un inmenso obstáculo, no era tan grande como tú pensabas en aquella oportunidad. Es bueno que consideres lo siguiente: No es que los obstáculos hayan sido pequeños, lo que ha sucedido es que tú eres quien has crecido.

Este movimiento centrípeto (una fuerza que tira del centro y atrae los objetos hacia el centro) te irá convirtiendo en un Rover Scout próximo a salir del Clan por haber llegado a la edad donde todo lo que has recibido de beneficio a través del Escultismo, debes ponerlo en práctica en tu sociedad para con ello engrandecer a tu comunidad, a los hombre que a ellas sirven, a tu nación y lo que es más importante, impulsar la obra del Creador.

Lo importante es aún cuando dejes al Clan de Rovers, no veas las enseñanzas y valores que el Roverismo enseñó como algo que pertenece a tu niñez ya que, cumplir los deberes para cor, Dios y la Patria, respetar un código llamado Ley Scout pero que no es otra cosa que un código de buena ciudadanía y condición humana de nobleza y prestancia y ayudar al prójimo en toda circunstancia, no pueden ser referidos como asuntos de niños, justamente son responsabilidades de hombre y para ello es importante que las hayas aprendido desde niño, pero no por ser cosas infantiles, sino como preparación para las responsabilidades que habrás de encarar cuando seas adulto.

Esta estructura, según el Plan de Adelanto, te permitirá ingresar a la comunidad y desempeñarte en ella, esperamos, cumpliendo el papel que te toca a satisfacción tuya y de los que te rodean.

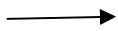
LA ESTRUCTURA SEGUN EL PLAN DE ADELANTO



Movimiento de Traslación
(actividades del Clan)



Movimiento de Rotación sobre el propio eje (Actividades de Adelanto e intereses individuales)



Movimiento Centrípeto (Etapas y desarrollo personal de los miembros del Clan. De Escudero a Rover y después al mundo)

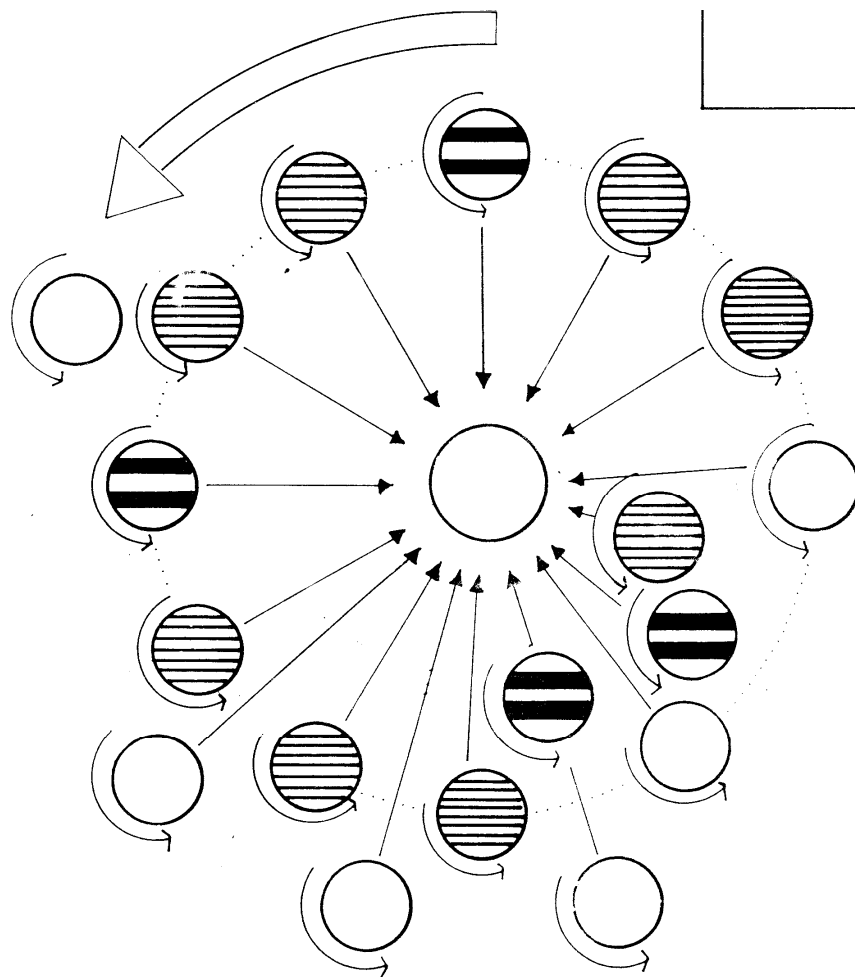
Director de Programa
(Secretario, Tesorero,
Cuartel maestro del
Clan. Electos una vez
al año)



Rovers Investidos



Escuderos Rovers



Parte Cuarta

LA ESTRUCTURA SEGUN LA ADMINISTRACION DEL CLAN

En el Folleto N°.2 correspondiente a "Organización del Clan" tocamos algunos aspectos relacionados con la administración del Clan.

Para ser más específicos, queremos nuevamente recordarte que existe un Consejo del Clan que elige anualmente al Comité Ejecutivo de Clan

El Comité Ejecutivo de Clan está integrado por los Directores electos para ese año, los cuales tendrán funciones relacionadas con- Director de Programa, Secretario, Tesorero, y Cuartel Maestro del Clan.

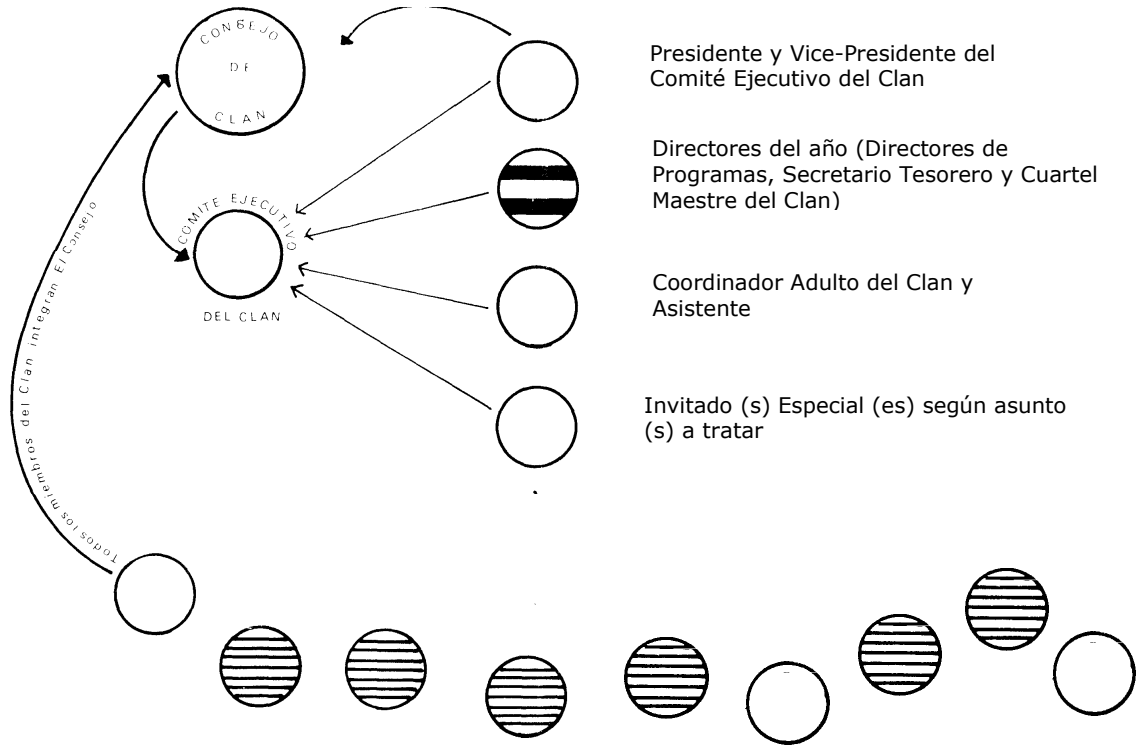
El número de Directores que se eligen dependen del tamaño del Clan, pero se recomienda tres como mínimo.

El Coordinador adulto del Clan y su Ayudante forman parte integral del Comité Ejecutivo del Clan.

Si el Clan así lo determinan podrán elegir a un miembro del Comité Ejecutivo para que actúe como Presidente del Comité Ejecutivo del Clan y otro como Vice-Presidente. El Presidente del Comité Ejecutivo del Clan preside dicho Comité y en algunas ocasiones, de mutuo acuerdo con el Coordinador adulto del Clan, preside la reunión del Consejo del Clan cuando esta sea convocada.

El Coordinador Adulto del Clan te recordamos, es la persona que responde por cada uno de los miembros del Clan y del Clan como un todo ante el Comité de Grupo, la Institución Patrocinadora y la Asociación Scout de tu país, por consiguiente, es importante coordinar con él toda la acción que se realice. Es tu amigo, es tu asesor. ¡Consúltalo!.

LA ESTRUCTURA SEGUN LA ADMINISTRACION DEL CLAN.



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.



