



**SUGERENCIAS
SOBRE ORGANIZACIÓN PARA
CLANES DE ROVERS**



COLECCION "SERVIR" No. 1

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

Organización del Clan
La Institución Patrocinadora
El Comité de Grupo
Recursos Humanos
Comenzando un Clan de Rovers
Reclutando miembros para el Clan
Sugerencias sobre Reglamentos Internos de Clan
El Coordinador Adulto del Clan
El Consejo de Clan
El Comité Ejecutivo del Clan
La Elección Anual de los miembros del Comité Ejecutivo del Clan
Funciones de los Directores Electos
Otros miembros del Comité Ejecutivo del Clan
Presidente del Comité Ejecutivo
Vicepresidente del Comité Ejecutivo
Los miembros del Clan de Rovers

Parte Segunda

Planeamiento
¿Qué es Planificación?

Parte Tercera

Finanzas
¿Qué es un Presupuesto?
Ideas para la Recolección de Fondos

Parte Cuarta

Adiestramiento del Escudero Rover
Ingreso
Admisión
Áreas de Adiestramiento como Escudero
Los Padrinos

Parte Quinta

Áreas que cubre el Plan de Adelanto Rover

Parte Sexta

El Local del Clan

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.

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

3- 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.

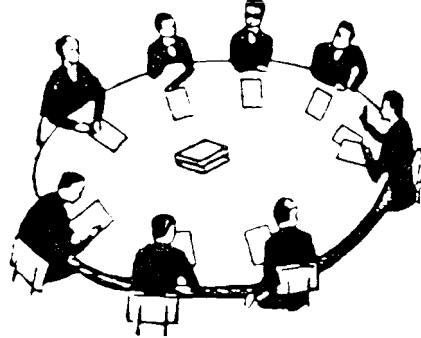
Primera Parte

ORGANIZACION DEL CLAN

INTRODUCCION

Este folleto ha sido preparado para estimularte a conducir tus actividades personales y las del Clan a que perteneces, en forma ordenada y metódica a fin de garantizarte disfrute en la Hermandad Rover Mundial. Esperamos que el Folleto provea la base que es necesaria para comprender la forma en que están organizados los Clanes de Rovers.

Finalmente, el Folleto habrá de proveerte información sobre el contenido sugerido para el Plan de Adelanto en cuanto al Roverismo respecta. Por supuesto, es muy posible que tu Asociación tenga establecido un programa o Plan de Adelanto oficial para tu país. En este caso, recomendamos que contactes a tu Coordinador de Clan y junto con él a la Oficina Scout Nacional de tu Asociación Scout donde estamos seguros que habrás de recibir información al día sobre cuáles son los requisitos establecidos en tu país en cuanto al Plan de Adelanto para Rovers.



La Institución Patrocinadora

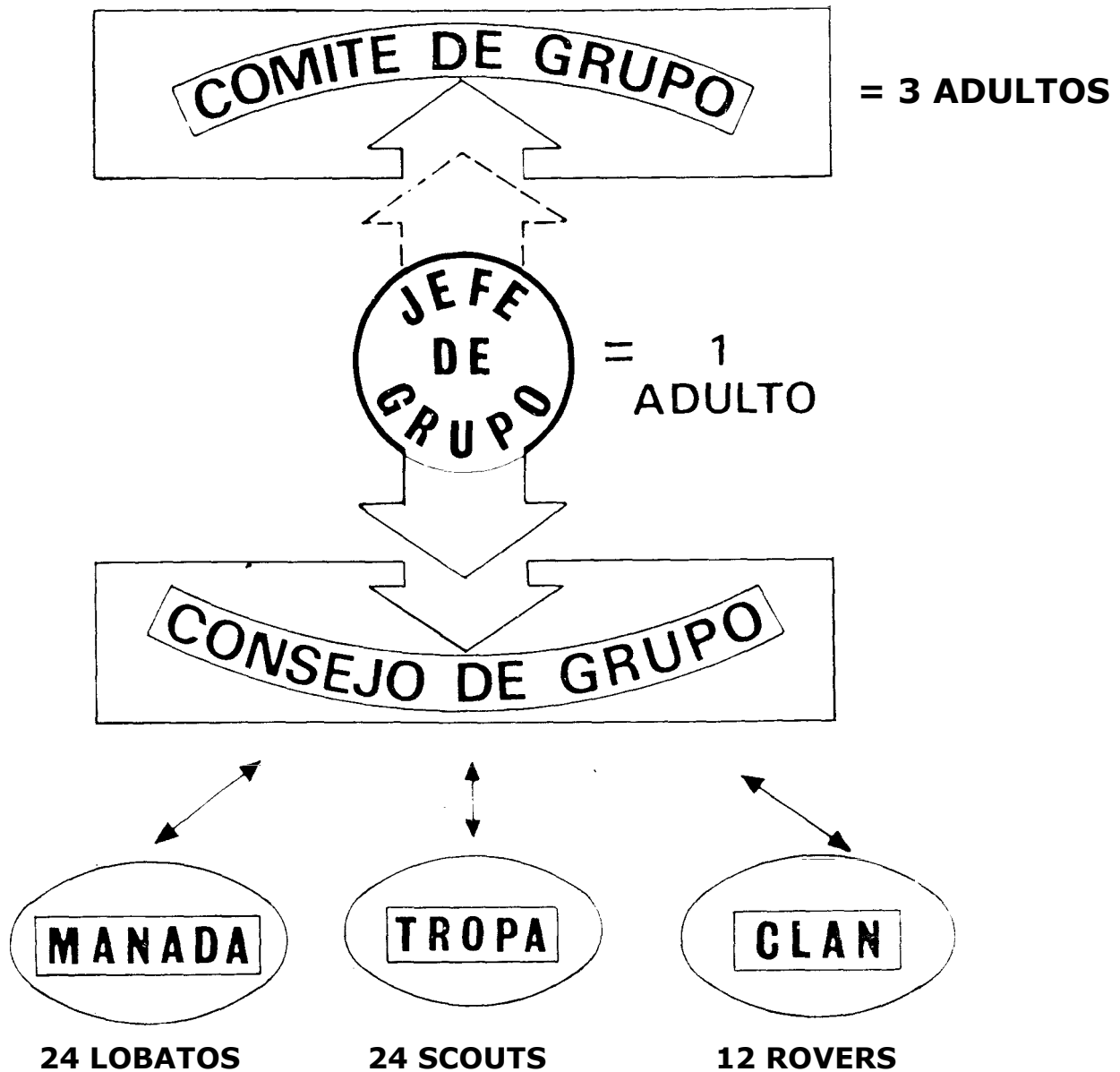
La Institución Patrocinadora es el organismo que patrocina al Clan de Rovers o al Grupo donde el Clan de Rovers opera. Es muy posible que la Institución Patrocinadora sea algún tipo de entidad tal como un club de servicio, Iglesia, institución recreativa, sindicato, cooperativa, organización profesional, empresa o la Asociación de padres, vecinos y maestros de tu escuela. Bien puede ser también esta institución, un grupo de ciudadanos que están interesados en que tú recibas los beneficios del programa del Escultismo.

En cualquiera de los dos casos, el patrocinio de tu Grupo Scout o de tu Clan, según sea el caso, reposa en poder de un grupo de adultos a los cuales el Consejo Nacional de la Asociación Scout de tu país, les ha autorizado para operar el programa del Escultismo bajo la responsabilidad de dicha entidad o institución patrocinadora. Esta autorización, como antes indicamos, bien puede ser para que opere un Clan de Rovers solamente o combinadamente una Manada de Lobatos, una Tropa de Scouts y un Clan de Rovers (en algunos países incluyen Scouts marinos, aéreos, etc.).

En cualquiera de los casos, la unidad o unidades Scouts de trabajo que posea esa institución patrocinadora (Manada, Tropa o Clan) más el grupo de adultos que componen el Comité de Grupo, se denomina Grupo Scout.

La Institución Patrocinadora debe proveer facilidades para un local de reunión a las diferentes secciones del grupo, incluyendo el Clan de Rovers. También es responsabilidad de la Institución Patrocinadora garantizar que exista un adulto que pueda coordinar cada una de las secciones que compone el Grupo; en nuestro caso, se denominará el Coordinador adulto del Clan o Jefe de Clan, según sea la terminología atribuida a cada país.

UN GRUPO SCOUT



LOS NUMEROS ENUNCIADOS EN EL ORGANOGRAMA CORRESPONDEN A MINIMOS, SOBRE TODO EN LO QUE A COMITE Y CONSEJO DE GRUPO CONCIERNE. FAVOR CONSULTAR EL P.O.R. DE TU PAIS.

La Institución Patrocinadora también debe velar porque el Grupo Scout cuente con los equipos y materiales necesarios para el desarrollo del programa. Los Clanes de Rovers y los miembros de los mismos, deben reconocer la autoridad que la Asociación de Scouts de cada país ha entregado a aquellas instituciones con las cuales haya firmado convenios para el patrocinio de unidades Scouts y, si el Clan de Rovers opera bajo y al amparo de una de estas instituciones, incluyendo la que está formada por un grupo de ciudadanos interesados en el programa Scout, aún no siendo una institución constituida legalmente, los miembros del Clan deben reconocer la autoridad y representatividad que para ellos debe tener tal colegiatura representada a través del Comité de Grupo.

El Comité de Grupo

La Institución Patrocinadora o la Asamblea del Grupo (ciudadanos simpatizantes del Escultismo en una determinada entidad o área geográfica,) deberá designar por elección, a varios adultos para que integren el Comité de Grupo. Las principales responsabilidades del Comité de Grupo aparecen en el P.O.R. de tu Asociación Scout. En líneas generales y en lo que al Clan de Rovers respecta, podemos resumirlas como las siguientes:

- Apoyar a que el Clan de Rovers (y si existen otras unidades, también) tenga el respaldo y apoyo necesario a fin de organizar la efectividad del programa y recabar para este fin el asesoramiento, orientación y apoyo de los organismos Scouts locales, provinciales y nacionales que integran la organización Scout en el país.
- Junto con los miembros del Clan, hacer la recomendación necesaria para la designación de un Coordinador adulto del Clan (o Jefe de Clan) y su Ayudante, asegurándose que tales personas reciban el adiestramiento Scout necesario el cual permita la efectividad del programa del Clan.
- Vigilar que las relaciones entre la Institución Patrocinadora y los miembros del Clan sean armónicas y sigan los objetivos establecidos en el P.O.R. de la Asociación Scout Nacional a la cual perteneces, cumpliendo con los requisitos establecidos en cuanto a registro anual de todos los miembros, Certificados de Cargos, cumplimientos de los deberes cívicos y religiosos, política financiera establecida por la Asociación Scout, etc.

Recursos Humanos

El Plan de Adelanto para Rovers Scouts requiere el apoyo y co-participación de diferentes personas, las cuales son en ocasiones especialistas y en otras simplemente conocedoras de áreas de intereses que tú puedas tener para proceder con tu Plan de Adelanto y ganar las insignias a que aspiras.

Estamos seguros de que si hacemos una lista de los recursos humanos de que disponen, habremos de encontrar personas que o bien tienen conocimientos sobre asuntos específicos, o poseen acceso a equipos determinados, entradas autorizadas a ciertas plantas industriales y edificios del gobierno, conocimiento de diferentes técnicos o especialistas que pudieran brindarle al Clan o a ti en particular la información o el adiestramiento sobre el asunto que te interesa.

Estos recursos humanos pueden visitar nuestra reunión de Clan una vez con miras a presentar un tema que todos los jóvenes hayan seleccionado como de interés común, o bien puede ser un grupo de visitas a través de las cuales se van desarrollando las diferentes facetas que cubre el tema que ha sido motivo del interés de todos ustedes. En algunas oportunidades estas personas habrán de venir al Clan y en otras será el Clan el que se dirija a los lugares donde estas personas tengan su ubicación.

De cualquier forma, trata de establecer una lista de los nombres, forma de localizarlos (teléfono, apartado postal, dirección, etc.) indicando el asunto sobre el cual cada una de ellas puede ayudarte (intereses particulares que tengan sobre asunto determinado). Sería interesante hacer una lista de todos estos recursos humanos como un valioso ejercicio en el cual participen varios miembros del Clan.

Una vez que hayas seleccionado él o los asuntos que te interesen, sería procedente extender una cortés invitación a tales personas para poder tener una conversación preliminar con ellas y explicarles qué es lo que les gustaría a ustedes, o a ti en particular, conocer. Una vez hecha la presentación, no olvides la importancia que tiene dar las gracias en una forma apropiada por el servicio rendido y con ello el recurso que te colabora a ampliar conocimientos tendrá la satisfacción de haber contribuido a tu formación y sobre todo, quedará motivado para volver nuevamente a visitar tu Clan de Rovers o abrir las puertas de su oficina o sede de trabajo u hogar para que ustedes le visiten a él.

Comenzando un Clan de Rovers

Un Clan de Rovers debe formarse cuando:

- 1- Existe una Tropa Scout debidamente patrocinada la cual tiene varios miembros que han llegado a la edad máxima fijada por P.O.R. nacional para participar en actividades de la misma y los cuales aún tiene interés para continuar la atrayente aventura del Escultismo. Debe tomarse en cuenta tanto la edad como el desarrollo mental y adiestramiento del muchacho.

Un Clan de Rovers puede ser formado cuando:

- 1- Existe una organización ya sea esta un club de servicio, un sindicato, una cooperativa, un grupo de ciudadanos interesados en trabajos de la juventud, una empresa, etc., que están decididos a darle patrocinio a un Clan de Rovers.
- 2- Cuando existe un grupo de jóvenes en edad Rover que estén decididos a formar un Clan y están buscando los medios para obtener el patrocinio de alguna institución o grupo de ciudadanos para la operación de dicho Clan.

Un Clan de Rovers está integrado por jóvenes que preferiblemente oscilan entre los 15 y 18 años de edad; sin embargo, esto, la cual es recomendado con todo énfasis, lo dejamos a criterio de cada Asociación Scout. Por consiguiente, es necesario que te dirijas a tu Coordinador adulto si aún no participas en un Clan de Rovers, a la Oficina Scout Nacional (posiblemente aparezca en la guía telefónica bajo el título: Asociación Scout de tu país) indagando cuáles son, las edades en que opera el programa del Roverismo en tu país.

Reclutando miembros para el Clan

La subsistencia de tu Clan de Rovers depende del grado y número de miembros que tenga; es decir, depende de cada uno de los miembros del Clan preocuparse de que existe una constante captación de nuevos miembros quienes ingresen regularmente a fin de ir reemplazando a aquellos que vayan retirándose del Clan al llegar a la edad establecida. Esta preocupación es también conveniente tenerla en el caso de Clanes que tengan un reducido número de miembros. Es importante tener un número de actividades del Clan que permita la operación del programa.

El Roverismo es para jóvenes que se encuentran posiblemente en edad de estar participando de estudios a nivel de secundaria; primeros años de universidad, es decir, las oportunidades de reclutamiento son ilimitadas.

La forma más fácil de motivar a un joven amigo para que ingrese a tu Clan de Rovers es indicándole sobre las experiencias que has tenido en los programas en que has participado y extendiéndole una cordial invitación para que se incorpore a este programa de diversión, aventura, servicios e interesantes actividades. El reclutamiento de nuevos miembros no solamente habrá de aumentar las posibilidades para expandir tu rubro de ingresos por concepto de cuotas de miembros, sino lo que es más importante, habrá de proporcionarles un caudal de nuevas ideas y entusiasmo, lo cual es indispensable para toda organización humana.

Sugerencias sobre Reglamentos Internos de Clan

La mayoría de los países, empresa y organizaciones voluntarias, tales como el Escultismo, tiene una constitución que las rige. En el caso de tu país, seguramente existirá una Constitución por la que se rigen los ciudadanos del mismo. Seguramente la Asociación Scout a la cual perteneces ha sido autorizada a operar oficialmente gracias a las previsiones que en tal sentido otorga la Constitución del país a sus ciudadanos a fin de que los mismos puedan constituirse en Asociaciones que llenan y tienen objetivos específicos concurrentes con la Constitución del país.

Los Clanes de Rovers y los Rovers son parte de las Asociaciones Scouts y esta a su vez forma parte del conjunto de instituciones que forman la vida institucional de un país. La Asociación Scout tiene estatus y una Política, Organización y reglamento (P.O.R.) que rige oficialmente para todos los miembros de esa Asociación en el país. El P.O.R. establece los propósitos, objetivos y en algunos casos también, métodos de operación del programa del Escultismo en el país.

Sin embargo, el Movimiento Scout reconociendo que un Clan de Rovers no es igual a otro, en ocasiones ha sugerido y permitido, (dentro de cada país) que los Clanes de Rovers tengan su propio Reglamento Interno.

Un buen Reglamento Interno usualmente es breve y está escrito en un lenguaje simple que sea comprensible para los miembros del Clan.

Es muy posible que las fases para establecer el reglamento interno de tu Clan sean producto de una reunión en la que se han intercambiado diversas ideas sobre lo que todos recomiendan y opinan debería ser el reglamento que rija la vida del Clan

El reglamento debe reflejar el punto de vista de todos los miembros y, dado que ello es difícil, es necesario a veces hacer diversas reuniones. Lo que si es importante es que una vez que sea sometido a votación y este sea aprobado, habrá de ser respaldado por todos los miembros y celosamente cumplido.

El Reglamento Interno del Clan no debe incorporar aspectos o asuntos que vayan contra el P.O.R. de tu Asociación. Por ello es conveniente consultar al Coordinador adulto del Clan quien debe tener una participación con junta con todos los miembros del Clan en la preparación de este reglamento

He aquí varios aspectos que un buen reglamento interno debería incluir:

- 1- Nombre del Clan y de la Institución Patrocinadora (o nombre del Grupo Scout)
- 2- Una declaración de que el Clan es parte y endosa la Política, Organización y Reglamento de la Asociación Scout del país al cual pertenece.
- 3- El número de Directores que se habrán de elegir anualmente y para cuáles cargos. Estos Directores constituirán el Comité Ejecutivo del Clan.
- 4- Descripción de funciones de cada uno de los Directores que integran el Comité Ejecutivo del Clan.
- 5- Descripción de las funciones de cualquier otro miembro del Comité Ejecutivo del Clan.

- 6 Procedimientos establecidos para la elección anual de los Directores como miembros del Comité Ejecutivo del Clan.
- 7- Procedimiento para llenar las vacantes que se produzcan entre una elección y otra.
- 8- Reuniones, fechas, lugar, hora. 9- Cuotas
- 10-Cualquier otro asunto que el Clan de Rovers como un todo, sienta que es conveniente incorporarlo en su reglamento interno.



El Coordinador Adulto del Clan

Es muy posible que el Coordinador adulto del Clan sea un hombre con experiencia y madurez. En cada país el P.O.R. establece en forma oficial la edad que debe tener el Jefe de Clan, pero en todo caso no debe ser una persona que aún no tenga la edad establecida por el P.O.R. del país.

Su designación se establece de acuerdo al procedimiento que el P.O.R. del país a que perteneces, establece.

Es deber del Coordinador adulto del Clan garantizar que el Clan de Rovers opere de acuerdo con los propósitos y objetivos de tu Asociación Scout.

Algo que es muy importante para ti y tus demás compañeros Rovers conocer es que el Coordinador adulto del Clan es la persona que en última instancia es responsable por cada uno de los integrantes del Clan de Rovers ante el Comité de Grupo, la Institución Patrocinadora y la Asociación Scout de tu país.

El logrará los objetivos del Roverismo asesorándote y trabajando junto con los ciernas miembros que integran el Comité Ejecutivo del Clan los cuales han sido u-electos por los demás miembros para llenar esta función durante un año. Se recomienda que el Coordinador adulto del Clan tenga conocimiento general de los recursos y necesidades de la comunidad, habilidad para relacionar estos recursos con los miembros del Clan y visión para recomendar proyectos de servicio a la comunidad que puedan contribuir a la formación tuya como Rover.

En el caso de Clanes de Rovers que estén integrados por miembros que pertenecen al Escultismo de Extensión (ciegos, sordo-mudos, paralíticos, retardaros mentales, etc.) el Coordinador del Clan debe cuidar de que el Plan de Adelanto establecido por la Asociación vaya de acuerdo con las posibilidades que físicamente o mentalmente tienen los Rovers a su cuidado. Esto también es aplicable en caso de que en el Clan de Rovers participe algún joven tenga algún tipo de impedimento similar a los indicados.

Ayudante del Coordinador Adulto del Clan

Existen Clanes de Rovers los cuales, por su tamaño, requieren de los servicios de un Ayudante del coordinador adulto, el cual en muchos países se denomina Sub-Jefe de Clan.

Es muy posible que un Clan de Rovers tenga uno o más Sub-Jefes, si es que ello fuese necesario porque las necesidades así lo recomiendan. En todo caso, deberá existir condiciones que justifiquen la designación de un Sub- Jefe de clan. El procedimiento para la designación del Sub-Jefe del Clan está establecido por el P.O.R. de tu Asociación. Es muy posible que necesiten Sub-Jefes de Clan para deberes específicos tales como: Coordinación de padrinos. Administración general del Clan, proveyendo ayuda o asesoramiento en algún tipo o actividad o proyecto específico que se esté desarrollando, etc.

La edad recomendada para sub-Jefe de Clan también es establecida por el correspondiente P.O.R. de tu país.

El Consejo de Clan

El Consejo de Clan está compuesto por todos los miembros del Clan.

En él se discuten los asuntos relacionados con la vida del Clan como (m todo Esto significa establecimiento de programas, basados en los objetivos que se persigan conseguir, normas, políticas a seguir en cuanto a actividades servicios a la comunidad, etc.

Todos los Rovers Scouts investidos tienen derecho a voz y voto. Los Escuderos Rovers sólo tienen derecho a voz y deberán utilizar y sacar jugo de las experiencias en que participen a través de las discusiones que se produzcan en el Consejo de Clan para así enriquecer el adiestramiento que están recibiendo para convertirse en Rovers Scouts, en cuya calidad tendrán derecho también a voto, como antes indicamos.

No debemos confundir Consejo de Clan con Reunión de Clan. El Consejo de Clan es convocado para tal efecto y con miras a tratar algún asunto específico que afecte a la vida del Clan, al reglamento establecido o que tenga que ver con alguna actividad especial en la que haya que tomar pareceres y opiniones para llegar así a decisiones.

Una actividad de Clan es, contrario a la anterior, una ocasión donde se desarrolla un programa específico, por ejemplo servicios a la comunidad, asuntos sociales-recreativos, expediciones, campamentos, etc. No deben confundirse tales reuniones con el Clan reunido en Consejo.

A veces estas dos diferencias no se distinguen, pero creemos que con el ejemplo que te dimos anteriormente podrás diferenciar, con toda efectividad, cuáles son las ocasiones en que tu Clan se reúne para implementar y realizar un programa y cuáles para discutir asuntos que afecten la política, el reglamento o la dirección de! Clan.



Comité Ejecutivo del Clan

Cada Clan tiene un Comité Ejecutivo el cual implementa las decisiones del Consejo de Clan.

El Comité Ejecutivo del Clan está, por consiguiente, subordinado al Consejo del Clan. Es, de cierta forma, el organismo que pone en práctica e implementa las decisiones del Consejo de Clan.

El Comité Ejecutivo del Clan está integrado por aquellos Rovers que han sido electos por un término de 12 meses para cubrir las posiciones de Director de Programa, Secretario del Clan, Tesorero del Clan y Cuartel maestro (encargado de todos los equipos, materiales e inventario de pertenencias del Clan).

Estos miembros del Comité Ejecutivo del Clan son electos por el Consejo de Clan en reunión convocada para tal efecto, por lo menos, se recomienda, una vez al año. Es recomendable y deseable que todos tengan la experiencia de pasar un año sirviendo en el Comité Ejecutivo del Clan.

Los miembros del Comité Ejecutivo del Clan se denominan Directores y como tales podrán usar la insignia que a tal efecto tenga determinada la Asociación Scout de tu país si este fuera el caso. Normalmente, hemos visto como lo más frecuente el que tales Directores usen sobre el bolsillo izquierdo del uniforme, dos barras de color rojo para indicar su responsabilidad transitoria por 12 meses.

El tamaño que tenga el Clan habrá de determinar el número de Directores que necesita, pero se recomienda un mínimo de tres Directores como miembros del Comité Ejecutivo.

Es deber del Comité Ejecutivo vigilar que los programas establecidos por el Consejo de Clan se cumplan, asignar responsabilidades a los miembros del Clan que tengan experiencias en áreas determinadas o muestren interés para llevar a cabo diferentes asuntos y también recibir el asesoramiento y orientación tanto del Coordinador adulto del Clan como de su Ayudante.

El Coordinador Adulto del Clan y su Ayudante son miembros ex-oficio del Comité Ejecutivo del Clan.

En algunos Clanes se ha encontrado útil que uno de los Directores actúe como Presidente del Comité Ejecutivo de Clan en adición a las funciones que pueda tener como Secretario, Tesorero, etc. del Clan. Otros Clanes, han preferido elegir un Presidente del Comité Ejecutivo del Clan de entre los miembros del mismo, el cual ha quedado encargado de coordinar la acción del Comité Ejecutivo que preside.

En Clanes muy numerosos se ha visto útil el que este Presidente cuente con un Vice-Presidente del Comité Ejecutivo, por cuyo motivo la elección anual también se ha extendido para elegir un Vice-Presidente de dicho Comité en adición a los ya, indicados Directores y Presidente del Comité Ejecutivo del Clan.

La elección anual de los miembros del Comité Ejecutivo del Clan

La reunión debe ser convocada a tal efecto y el reglamento del Clan deberá establecer el período para presentar candidaturas y el plazo en que el mismo se cierra.

La votación puede ser secreta o de viva voz, pero cualquiera que fuere la forma utilizada, tratará de revestir características de absoluta seriedad y cumplimiento de la Promesa y la Ley Scout.

Es necesario que desde temprano un ciudadano entienda la importancia que tiene el jugar limpio en una responsabilidad tan importante como la que significa elegir a las personas que habrán de implementar los planes y programas establecidos y aprobados por la mayoría.

Resulta conveniente integrar un Comité Electoral, al cual pertenezcan quizás tres miembros del Clan. Ellos estarán a cargo de establecer los conteos que han habido como producto de los votos para elegir a los miembros del Comité Ejecutivo de tu Clan.

Funciones de los Directores electos anualmente como miembros del Comité Ejecutivo del Clan

Los Directores son electos para cubrir las funciones de:

Director de Programa
Secretario del Clan
Tesorero del Clan
Cuartel Maestro del Clan

Como se indicó anteriormente, el Comité Ejecutivo del Clan está integrado por estos Directores, los cuales permanecen en sus cargos por un año (este período pudiera variar de un Clan a otro).

Existen Clanes donde también esta elección incluye la candidatura de un Presidente del Comité Ejecutivo del Clan y un Vice-Presidente del mismo.

Vamos a referirnos a las funciones que cubren el Director del Programas, Secretario, Tesorero y Cuartel Maestro del Clan.

-Director de Programas del Clan

En coordinación con los demás miembros del Clan y los integrantes del Comité Ejecutivo del mismo, vigilará que:

- 1) Existan los recursos humanos y materiales para las actividades aprobadas para ser realizadas por el Clan como un todo de acuerdo con el calendario de trabajo que haya sido aprobado en el Consejo de Clan.
- 2) Contactará o hará que otros miembros del Clan hagan los contactos para garantizar la participación de especialistas de fuera del Escultismo en asuntos relacionados con los Programas del Clan.
- 3) Junto con el Coordinador adulto del Clan, coordinará todo lo relacionado con envío de cartas de agradecimiento a aquellas personas que han participado en actividades del Clan.
- 4) Mantendrá un tarjetero de recursos humanos y de la comunidad que puedan ser utilizados para las diferentes actividades que el Clan desee desarrollar.

-Secretario del Clan

- 1) Manejar todo lo relacionado con documentación y archivos del Clan de Rovers.
- 2) Control de correspondencia de entrada y salida.
- 3) Mantener las actas del Consejo del Clan y del Comité Ejecutivo del Clan.
- 4) Mantener el álbum de fotografías, actividades, recortes de prensa, etc. de los miembros del Clan en particular y del Clan como un todo.
- 5) Mantener un Directorio completo con nombre, teléfonos y direcciones de todos los miembros del Clan y del Grupo Scout al cual pertenecen.
- 6) Llevar el control de asistencia a reuniones.

-Tesorero del Clan

- 1) Llevar un control de ingresos y egresos de todos los fondos manejados por el Clan.
- 2) Cobrar las cuotas y hacer los recordatorios por moras en el pago.
- 3) Preparar el estado financiero anual del Clan de Rovers y llevarlo al Comité de Grupo para que sea auditado.
- 4) Si existiera cuenta bancaria, a nombre del Clan, el Tesorero será una de las personas que deba firmar en los cheques que se emitan. Es conveniente que en estos cheques se establezca siempre doble firma. La otra puede ser la del Coordinador Adulto del Clan.

-Cuartel Maestro (o Intendente)

- 1) Estará al cuidado de todo lo relacionado con materiales del Clan de Rovers. Mantendrá un inventario de los materiales y pertenencias del Clan.
- 2) Se preocupará de que por lo menos dos veces al año una reunión de Clan sea dedicada a la limpieza y restauración de materiales.
- 3) En el caso de que Equipos de Rovers estén utilizando materiales del Clan, llevará un control de entrada y salida de dichos materiales, vigilando que los devuelvan en perfectas condiciones.



Otros miembros del Comité Ejecutivo del Clan

Como indicamos anteriormente, pueden haber Clanes que determinen, de acuerdo a sus necesidades y tamaño, el tener un mayor número de Directores electos anualmente. En tal sentido han habido Clanes que han encontrado conveniente el tener Directores para que se ocupen de asuntos relacionados con Relaciones Públicas o Comunicaciones en el Clan con incidencia especial en todo lo concerniente a divulgar el trabajo que desarrolla el Clan y el Roverismo en la localidad o área geográfica donde opere.

No es posible establecer un criterio oficial al respecto. Depende de cada Clan de Rovers.

También indicábamos anteriormente que era factible que tu Clan de Rovers decidiera tener un Presidente del Comité Ejecutivo del Clan y un Vice-Presidente. Por si te es de utilidad, te presentaríamos las principales funciones que tendría el Presidente y Vice-Presidente del Comité Ejecutivo del Clan respectivamente.

Presidente del Comité Ejecutivo o Junta Directiva del Clan

El Presidente es electo para servir para un período de 12 meses (o el tiempo que determine el Clan) conjuntamente con los Directores que el Clan elija para cumplir funciones administrativas.

El Presidente es responsable por la coordinación y dirección de las reuniones del Comité Ejecutivo del Clan y conjuntamente con el Coordinador Adulto del Clan, deberán preparar las agendas para estas reuniones.

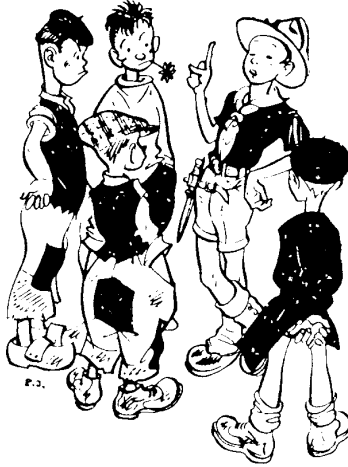
En ocasiones, el Presidente está a cargo también de presidir las reuniones del Consejo de Clan. En este caso, deberá existir una estrecha relación entre él y el Coordinador Adulto del Clan que, como antes indicamos, es el responsable ante el Comité de Grupo y la Asociación Scout de tu país por cada uno de los miembros del Clan y del Clan como un todo.

Existen países donde se han constituido para los efectos de coordinación de programas en determinada área geográfica, reuniones de Presidentes de Comités Ejecutivos de Clanes los cuales-, junto con sus Coordinadores Adultos, integran una reunión a nivel, por ejemplo, Distrital, que permite la coordinación de esfuerzos y establecimientos de actividades en mayor escala. El Movimiento Scout Mundial es un movimiento de juventud y por consiguiente existe un manifiesto deseo de que seas tú, como joven, el que co-participes en la toma de decisiones y establecimiento de programas a desarrollar, según tus intereses, inquietudes y por supuesto, tomando en cuenta las necesidades de la comunidad y las bases fundamentales del Escultismo.

Vice-Presidente del Comité Ejecutivo del Clan

El Vice-Presidente deberá tener las mismas calidades y funciones que el Presidente a fin de que esté listo para sustituirle en casos de ausencia.

En adición a esto, quizás también tenga funciones específicas como por ejemplo coordinar a ciertas áreas de trabajo del programa del Clan. Quizás el Vice-Presidente puede estar a cargo de las visitas que son necesarias hacer de cuando en cuando a la Tropa Scout para comenzar a abrirles el apetito a los muchachos para que pasen al Clan de Rovers. Un buen Vice-Presidente sería un buen reclutador de prospectos de miembros para el Clan.



Los miembros del Clan de Rovers

Siendo miembro de un Clan de Rovers, puedes tener mucha diversión pero también muchas responsabilidades.

Ya sea que la actividad se refiera a una reunión del Consejo del Clan o a una excursión en bote siguiendo el curso de un río o la visita a una planta de ensamblaje de autos, depende de ti y tus compañeros y del esfuerzo que cada uno en particular haga para que la actividad en la cual todos participan sea fructífera, inolvidable y divertida, tanto para ti como para los demás miembros del Clan.

Mantén los siguientes puntos en mente:

- 1) Corno Rover, trata de asistir a todas las reuniones y actividades que puedas. Si sabes que no te será posible asistir, informa de esto al Secretario del Clan.
- 2) El Clan de Rovers depende de las ideas y sugerencias de todos los miembros; contribuye en este sentido con tus aportes. Posiblemente tengas en mente muchas cosas que te gustaría hacer como Rover Scout. Permite que otros compañeros del Clan conozcan sobre estas cosas y posiblemente encontrarás que muchos de ellos son afines a la idea que tú tienes en mente y de esta forma podrás constituir con ellos equipos transitorios para desarrollar el proyecto que les interesa. Habrán ocasiones en que tus ideas no se tomen en consideración para dar paso a ideas de otros. En tal caso, estate listo y receptivo para dar el apoyo a aquellas que la mayoría haya aceptado con más entusiasmo. Respáldalas como si fueran tuyas.
- 3) Tú elegiste a los miembros del Comité Ejecutivo del Clan. Dales todo el apoyo que ellos se merecen. Les has puesto una responsabilidad tremenda en sus manos durante doce meses. Cuando llegue el momento de la próxima elección para Comité Ejecutivo, ten tu voto listo y decidido de antemano, trata de conocer sobre los diferentes aspectos que cubren cada una de las responsabilidades de los Directores que integran el Comité Ejecutivo del Clan. Un buen miembro del Comité Ejecutivo del Clan contribuye a que el Clan sea fuerte y progresista en sus programas y actividades. Los Directores débiles o que no tienen iniciativa contribuyen a que los programas del Clan sean pobres y a veces influyen en que los miembros pierdan rápidamente el interés de continuar asociados al Clan. Contribuye a que tus Directores realicen los trabajos que el Consejo del Clan, del cual tú formas parte, les ha encomendado. Como miembro del Clan, trata de involucrarte en las actividades generales que el mismo tenga y has todo lo que de ti dependa para que las mismas lleguen a feliz término.

- 4) Posiblemente se integren Equipos Transitorios con los diferentes miembros del Clan para hacer diversas actividades y programas. Como miembro del Clan tú tienes derecho a seleccionar en cuál Equipo Transitorio deseas participar. Es más, si tienes interés en dos o tres asuntos podrás participar en varios Equipos los cuales una vez satisfechos sus intereses, habrán de desmembrarse para dar paso a otro nuevo Equipo con un nuevo proyecto y objetivo. Está listo para contribuir a que tu Equipo haga el mejor trabajo. Puede ser que este trabajo signifique el planeamiento de un viaje en canoa por un río subterráneo, o visita a unas cataratas o a cualquier otra ciudad o asentamiento indígena. En todo caso, está listo para participar activamente, y lo que es más importante, para absorber la responsabilidad de Jefe de Equipo en el caso eventual de que seas designado por los demás integrantes, para tal función. Esta función recaerá sobre la persona que demuestre tener mayor conocimiento o habilidad sobre el área que constituyó la base para formar tal Equipo Transitorio.
- 5) Muchas de las decisiones a que llegue el Clan serán producto de un análisis previo en el cual se hayan estudiado los diferentes ángulos, (pro- y contras) que cada propuesta tiene. Analiza los hechos cuidadosamente, considéralos con mucho cuidado, pregunta aquellas cosas en las cuales tengas duda, brinda tu opinión y finalmente cuando se someta a votación, vota en la forma que te dicte tu fuero interno. Es importante que aprendas a escuchar a los demás antes de emitir tu voto. Quizás aspectos que tú no habías considerado son expresados por otros compañeros del Clan y esta experiencia significaría reconsideración de tu idea original. El voto final debe ser producto de un análisis cuidadoso y de un auscultamiento de opiniones escuchando a los demás.
- 6) El dinero no lo es todo pero e; algunas ocasiones contribuye a que los programas de los Clanes de Rovers salgan mejor. Muchos de los proyectos en los cuales están involucrados requieren financiamiento y por supuesto significan gastos para el Clan de Rovers. Cualquier sugerencia que tú puedas tener sobre asuntos relacionados con las finanzas en el Clan, siempre serán bienvenidas. Ideas sobre técnicas y métodos para la recolección de fondos o simplemente participando en la toma de decisiones sobre cómo tu Clan de Rovers gasta sus fondos, serán contribuciones de tu parte al bienestar de todos. Se puntual en pagar tu cuota de registro a tu Asociación Scout y regularmente apoya aquellas colectas y campañas que se realicen por el Clan de Rovers o el Grupo Scout a que perteneces. ¡Recuerda, es tu Clan de Rovers, manténlo físicamente fuerte!
- 7) Tu Coordinador de Clan es un adulto con muchas cualidades. El habrá de ofrecer mucho asesoramiento y orientación a los miembros del Comité Ejecutivo del Clan y a los miembros del Clan durante las diferentes actividades y programas que ustedes realicen, pero recuerda que el Coordinador adulto del Clan podrá ayudar a resolver cualquier problema tan sólo si conoce que este problema existe. Ten confianza con el Coordinador adulto de tu Clan y su Ayudante.
- Si tiene dudas en cómo debes enfrentarte para realizar un trabajo, implementar un proyecto, invitar a un visitante para que presente un tema especial al Clan, resolver alguna dificultad que hayas tenido con alguno de los otros miembros del Clan, etc., busca su apoyo, asesoramiento y orientación. Es posible que el Coordinador adulto del Clan no sepa todas las respuestas pero lo que si te aseguramos es que él conoce dónde debe ir para conseguirlas. Utiliza la ayuda de tu Coordinador adulto del Clan en toda la extensión que puedas.

Parte Segunda

PLANEAMIENTO

Tú has ingresado en un Clan de Rovers por varias razones. Para divertirte, para estar con tus amigos y hacer nuevos amigos, para aumentar tus habilidades, para aprender nuevas cosas, para visitar nuevos lugares y tener así una reserva mayor de conocimientos generales.

Todas estas expectativas son actividades que puedes ver en el horizonte. Cosas que tu desea lograr, realizar y hacer que sucedan. Pero fíjate, todas ellas requieren planeamiento y para ello tienes que combinar dos tipos de planeamiento: Planeamiento personal y planeamiento en relación con los demás miembros del Clan. ¿No crees que sería conveniente que viéramos qué cosa es un planeamiento?



P
L
A
N
E
A
M
I
E
N
T
O



¿QUE ES LA PLANIFICACION?

Se puede asegurar que cada vez que algo tiene éxito, es porque ha sido adecuadamente planificado. En efecto, no cae dentro de lo natural que las cosas ocurran correctamente por mera casualidad o azar.

La planificación puede ser formal o informal, a corto o a largo plazo, pero en todo caso ha existido siempre una fase de planificación.

El tipo de planificación se elige de acuerdo con los resultados que se esperan y con el tiempo disponible para alcanzarlos. Por otra parte, el grado de complejidad de la acción que se buscase ve indudablemente influenciado por los detalles que se toman en consideración y los pasos que deben cumplirse.

De aquí la definición de planificación que te presentamos es como sigue: pensar anticipadamente para predeterminar el curso de la acción que producirá los resultados que deseamos. Podemos concluir que en este caso estamos hablando de una planificación formal a largo plazo.

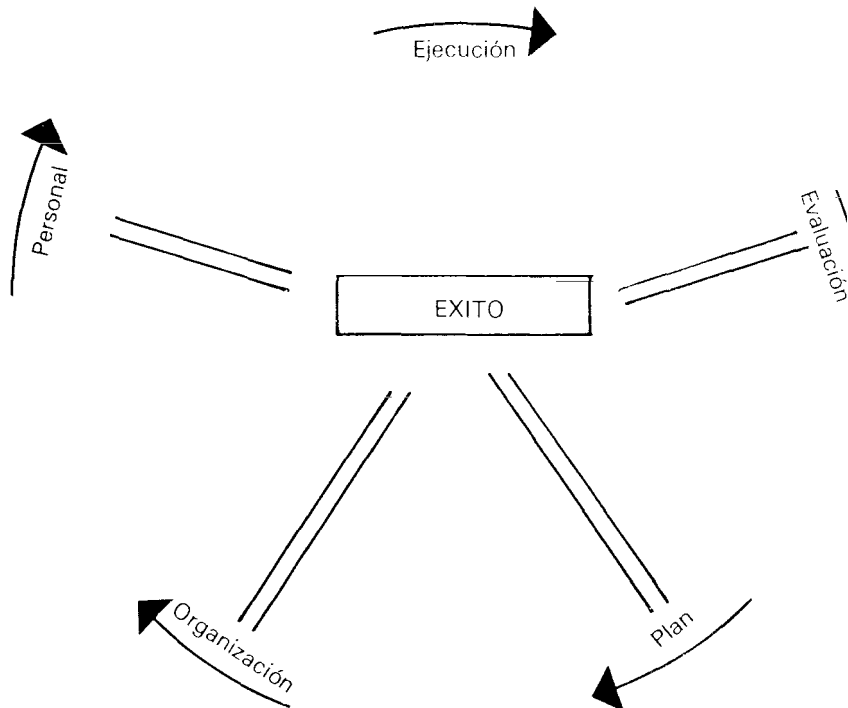
Los requisitos para este tipo de planificación son los indicados mas adelante. Pero desde un principio debemos subrayar que el procedimiento que ha de utilizarse es el que podríamos llamar de lógica reconstituible.

Reconstituible, porque todas las etapas quedan inscritas y anotadas como referencia futura. Y lógica, porque este es el tipo de razonamiento más utilizado.

En nuestro parecer no hay lugar para planificación informal o a corto plazo cuando se trata del Programa del Clan, ya que el tema se refiere a las actividades en que habremos de participar. Es de tal importancia que debe ser considerado con proyección de futuro. De ahí que cualquier planificación que no sea la formal a largo plazo resultaría insuficiente.

En todo procedimiento sistemático de gestión, la planificación constituye la primera de cinco funciones!

LA RUEDA DEL EXITO



Este esquema muestra que la planificación no constituye una finalidad en sí misma. Los planes producen resultados (éxito) solamente cuando los miembros del Clan se ocupan de implementar adecuadamente los siguientes pasos:

Organizar	(consiste en establecer, definir y fijar responsabilidades individuales, de los Equipos y del Comité Ejecutivo del Clan)
Personal	(compuesto de personal dentro y fuera del Clan. Recursos Humanos!)
Ejecución	(Significa Actuar!)
Evaluación	(consiste en el estudio de los resultados... buenos y malos... que proporcionan los elementos para mejorar los planes futuros del Clan).

Los miembros del Clan no deben temer a sentirse incómodos ante esta manera de abordar la cuestión. La lógica de la planificación a largo plazo es fundamental y el procedimiento lo bastante flexible como para servir a cualquier Clan de Rovers, cualquiera que sea su tamaño y situación.

Te subrayamos que para el éxito son esenciales el entusiasmo y la plena cooperación de todos los miembros del Clan. Ello no debe ser obstáculo pues esa cooperación es tradicional en el Escultismo.

En una dirección adecuada en tu Clan de Rovers, la planificación corresponde al "plan de vuelo" de un piloto, plan en el que ustedes mismos, como pasajeros, también estarían interesados. La planificación nos indica la distancia, la altitud, la dirección de vuelo en relación con el carburante que nos queda, la capacidad de nuestro vehículo y el destino de nuestros clientes.

Parte Tercera

FINANZAS

Se recomienda que todos los integrantes del Comité Ejecutivo del Clan de Rovers examinen con detenimiento la política financiera de la Asociación Scout a la cual pertenecen.

Las cuotas que sean recolectadas como producto de la contribución de los miembros del Clan, deben ser administradas por el Clan. Usualmente esto es hecho a través del Tesorero o basado en la recomendación que el Consejo de Clan haga en tal sentido. Es importante presentar un estado de situación financiera al Clan por lo menos cada tres meses, aprovechando alguna reunión que el mismo tenga. Anualmente es necesario presentar un informe financiero al Comité del Grupo.

Los fondos que sean recolectados por el Grupo Scout y en cuyas colectas el Clan haya participado, deberá entenderse, desde un principio que estos fondos serán administrados por el Comité de Grupo, aún cuando el Clan haya participado, conjuntamente con las demás unidades del Grupo, en la campaña. Sin embargo, a discreción del Comité de Grupo, una porción de los fondos recolectados puede ser asignada al Clan para contribuir con ello a la operación del programa del mismo.

En el caso eventual de que un Clan se desintegre, cualquier fondo remanente en el momento de la desintegración, será remitido al Comité de Grupo a fin de poder, con este pequeño fondo, iniciar en un futuro las actividades de un nuevo Clan en el Grupo.

¿QUE ES UN PRESUPUESTO?

En términos generales, un presupuesto es una estimación que se hace de las posibles actividades que se van a realizar y los ingresos que habrán de recibirse para cubrir los costos de las mismas y todo esto dentro de un período de tiempo dado.

Si vas a organizar una salida, excursión, servicio a la comunidad, fiesta social del Clan o cualquier otra actividad, los ingresos con que cuentas, tales como* cuotas de los participantes, ayudas extras que provienen de otras instituciones, aporte económico que hace el Clan para esta actividad, etc., serán las fuentes de ingresos.

Estas partidas de ingresos sumadas nos permitirán establecer el recurso económico total con que contamos.

De acuerdo a ello, podremos establecer el programa o la acción a realizar asignando para cada asunto que cubre el programa, una partida de egreso es decir, de gasto.

La suma total de las partidas de egresos no deberán Sobrepasa, los ingresos generales, ya que en ese caso crearías lo que se denomina déficit Si por el contrario, los egresos presupuestados resultaran ser menores que los cálculos hechos, entonces sobraría una porción de los ingresos presupuestados, a este sobrante se le denomina superávit.

Existe otro método para preparar presupuestos y es estableciendo primero las partidas de egresos a fin de conocer el costo total de la operación, programa, actividad, etc. Conociendo el costo total podrán establecer el o los programas que serían necesarios desarrollar para obtener los ingresos que sean necesarios, los cuales deben ser iguales a la cifra que se requiere para el programa de egresos.

Utilizando este método, pueden realizarse actividades :)ara la obtención de fondos para el Clan. A continuación te brindamos algunas ideas para la recolección de fondos.

IDEAS PARA LA RECOLECCION DE FONDOS

Kermese

Las kermeses (en muchos países denominadas tómbolas o ferias) constituyen verdaderamente uno de los puntos más interesantes en cuanto a los métodos de recaudación que puede utilizar un Clan de Rovers.

Significa un esfuerzo fuerte en cuanto a la publicidad y promoción previa a la celebración del evento.

Es conveniente constituir un Comité Organizador o Comisión que esté responsabilizada con todos los arreglos, multifacéticos que son necesarios tener previstos con mucha antelación.

Fundamentalmente consisten de una serie de kioscos donde se venden artículos llamativos al público en general, rifas, sorteos, exposiciones, juegos de azahar, etc.

La tómbola o kermese o feria, como se le llame en cada lugar, es más bien dirigida al público en general, aunque está bajo la responsabilidad del Clan (o Grupo Scout) la organización de la misma en su comunidad.

Existe una cuota de entrada a la Feria. En algunos países se ha estilado que cada Grupo Scout tenga un kiosco a su cargo y comparta utilidades con la Asociación (o el Distrito), en el momento de contabilizar las ganancias del kiosco.

Firmas de refrescos tales como Coca-Cola, Orange Crush, Pepsi Cola, etc., por citar algunos, estarían dispuestos a mantener un servicio gratuito y de cortesía a todos los visitantes a la feria.

La noche del día de inauguración puede aprovecharse a favor del Escultismo, organizando una amplia propaganda y difusión por prensa, radio y T. V., sobre esta feria a cuya apertura pueden invitarse autoridades y si es necesario, introducir el corte simbólico de una cinta para inaugurar el programa, esto le daría la oportunidad a los Scouts de involucrar en ellos alguna de las de las autoridades prominentes de la comunidad para que le confiera el honor de hacer este corte.

Funciones de cine, teatro, premiers de gala.

Han probado ser de gran utilidad la preparación de Premiers de Gala a nombre del Movimiento Scout en los diferentes países de la Región. Hay películas, que por su tema y contenido, son afines para esta programación.

Es necesario establecer las relaciones con los correspondientes distribuidores de películas en la localidad y conocer qué casa productora es la que la distribuye.

Lo más apropiado es establecer contactos con diferentes organizaciones que puedan, a su vez, ser re-distribuidoras de tarjetas o papeletas para la entrada.

En muchas ocasiones es conveniente tener una exhibición privada del film para aquellas personas que van a actuar como coordinadores de áreas, vendedores de entradas y con ellos motivarlos al tipo de película que están vendiendo.

Venta del 50%

Preparación

Hay que obtener la mayor publicidad posible. Colocar carteles en lugares destacados y esto lo puede hacer el artista que tengan en su Grupo ya que no es necesario hacerlo en una impresión costosa.

Hay que redactar una carta que se vaya a distribuir a todos los vecinos explicándoles las razones por las cuales necesitan los fondos y el lugar fecha y hora para la venta. Explique qué clase de objetos requiere y explique en qué consiste la venta del 50%: Se van a vender en subastas objetos adecuados y la persona que donó el objeto recibirá el 50% del valor de la venta. Puede indicarse el nombre y la dirección o teléfono de la persona o vecino al que se le pueda contactar en caso de dudas o de preguntas.

Para poder mantener un control de quienes facilitan los artículos, tenga una fórmula ya impresa para que el vecino o donante llene los espacios con el nombre y dirección y lista de objetos. Adjunte esta forma a la carta. Cada tarjeta o cada forma pudiera tener un nombre para que el día de la subasta se haga una rifa y se otorgue un premio al número que salga afortunado.

Sería aconsejable que la carta y la forma sea revisada previamente por alguien que tenga conocimiento de leyes.

Organicen la distribución de la carta y la recolección de los objetos Cobren una pequeña cantidad por el derecho de admisión digamos el equivalente a US\$ 0.15.

El día de la subasta ofrezcan café, refrescos o galletas, ya que es posible que este evento pueda durar varias horas, pudiendo cobrar una cantidad mínima por el servicio de café, refrescos y galletas

Los objetos que no se consideren adecuados para este tipo de subasta pueden dejarse para una venta o baratillo en otra forma a no ser que el dueño desee que le devuelvan sus objetos.

Desfile de Modas

Para ser desarrollada en combinación con hermanas, novias, amigas, compañeras de estudio, de los miembros del Clan de Rovers.

Un desfile de modas (Fashion Show) se puede programar como un evento en sí o en conjunción con alguna festividad o feria.

Se puede contactar a la mejor tienda de ropa o tienda por departamentos en su localidad. Busquen el nombre del Gerente de la tienda y vayan a verlos directamente. Probablemente los atiendan y estén en muy buena disposición de hacer este desfile de modas para ustedes, pero ellos han de esperar cierta publicidad para poder vender todas las entradas. Probablemente ellos podrán proveer sus propios modelos y es mucho mejor si se puede hacer esto lo más profesional posible.

Si el desfile de modas va a ser un evento por sí solo, entonces se puede ofrecer un coctel, o saladitos, o buffet, para hacerlo una verdadera ocasión.

Es necesario un buen local como por ejemplo un Club o el de la propia tienda, etc., con capacidad para varias personas y decorarlo en forma apropiada ya sea con flores u otros ornamentos.

Hay que tratar de conseguir una persona atractiva con muy buena voz de locutor o animador, para que sea quien colabore en este aspecto dándole suficiente animación.

Venta de subastas

Reúnan cada uno objetos cuyo valor sea mayor de US\$3.00 o su equivalente, para ello es necesario que vayan a diferentes subastas, ventas, remates, baratillos etc., o recolectando de casa en casa de puerta en puerta. Los objetos pueden ser tales como porcelana, objetos de cristal, joyería, muebles antiguos en buenas condiciones, etc. Reúnan por lo menos 50 objetos. Hagan una lista cuidadosamente y si es necesario inclusive aseguren los objetos y cuando hayan reunido lo suficiente busquen la ayuda de un evaluador profesional para que los asesore.

Obtenga un local adecuado para la subasta, forme un catálogo y circulelo con suficiente anticipación al evento.

Para el día de la subasta se recomienda obtener los servicios de un profesional de este negocio y además alguna celebridad local para inaugurar el evento.

También van a necesitar la ayuda de bastantes personas voluntarias para que colaboren en esta ocasión.

Hagan conocer antes del evento que ustedes repartirán a domicilio los objetos adquiridos por los compradores y cumplan esta promesa con la mayor rapidez posible.

Recolección de botellas

Un Grupo Scout en Yorkshiere, Inglaterra, ganó de un golpe más de US\$ 60.00 como resultado de una campaña de recolección de botellas.

Primeramente ellos visitaron a los vecinos del Distrito informándoles que iban a hacer esta recolección de botellas y papel viejo, dándoles la fecha y la hora aproximada en que los visitarían y esto es muy importante

Después de recolectar todas las botellas éstas fueron clasificadas y devueltas a las tiendas locales, las botellas de vino o de licor fueron devueltas a las fábricas de licores por adultos que colaboraron. Ellos informan que llegaron a obtener US\$ 0.20 por cada docena. El centro de intercambio de botellas de la localidad aceptó un número considerable

Nos indicaron que en cinco casas media docena de Scouts recolectaron botellas por valor de cerca de los US\$ 60.00

Ellos informaron que la operación necesita de la colaboración de las tiendas de abarrotes o de comestibles locales para que acepten la devolución de las botellas pero también sugirieron que los propios distribuidores podrían ayudar en este aspecto.

Aceptaron que tuvieron mucha suerte al haber tenido un centro local de intercambio de botellas.

Lechón asado

Anualmente el 12 de octubre se celebra una feria en Stratford--upon-Avon (en Inglaterra - lugar donde viviera Shakespeare) las calles centrales del pueblo se cierran al tráfico como por una milla de largo.

Uno de los espacios de la avenida principal queda reservado a los Scouts sin tener que pagar ninguna renta.

En medio de la calle ellos asan un cerdo en la vara. Se comienza inmediatamente después de la media noche cuando traen 500 ladrillos, unos cuantos sacos de arena y troncos, 5 paquetes de carbón, 8 mesas, partes prefabricadas para un horno, equipo de sonido para dirigirse al público más una serie de materiales para cocina y otros implementos que se llevan a este lugar.

Los ladrillos se utilizan sin cemento para construir un muro detrás del fuego, en forma que sirva de refractario. La arena es para prevenir que el fuego se extienda a la calle. La electricidad se trae de un establecimiento público cercano. El dueño de esa casa también ofrece agua caliente sin límites.

Todo queda montado hacia las 4 de la mañana cuando se prende el fuego y se mantiene durante todo el día principalmente con troncos de roble. Después de celebrar una fiesta o una merienda con cerezas, se inaugura el evento a las 11 de la mañana.

El Alcalde inaugura el establecimiento de lechón asado a las 11 y 30, corta la primera tajada de lechón, misma que subasta. Hay tajadas que han alcanzado la cantidad de US\$ 30.00.

Después de esta subasta inicial se venden las porciones de puerco con pan (pan con lechón) aderezadas con salsa de manzana al precio de US\$ 0.60) se puede vender más caro si se desea. Este año en Stratford se vendieron 1300 órdenes de lechón y terminaron su trabajo a las 9 de la noche.

El lechón lo venden completito, no dejan nada. La cabeza la vendieron a US\$ 15.00 el rabo en US\$ 3.00 y los dientes a \$ 0.60 cada uno.

Para las 10 de la noche todo estaba completamente limpio. Ya todo se lo habían llevado. En la noche todo lo limpiaron todo lo recogieron, todo se devolvió y para las 7 de la mañana el pueblo había vuelto a su normalidad.

El equipo encargado son Scouts y todos utilizan sacos blancos. Algunos padres de familia y amigos colaboran en esto. Los tres cocineros y el encargado de darle vueltas a la vara entraron en servicio a la 1 de la mañana, la cajera comenzó su servicio a las 11 de la mañana y se quedó hasta el final. Ella es la única que manejó el dinero. Otros que ayudaron: (tres o cuatro a la vez) turno de trabajo de 3 horas. Ellos prepararon y sirvieron el pan. Recogiendo los boletos o tiquetes que expedía la cajera. Todo eso se hizo con un máximo de limpieza tanto en las mesas como en los alrededores como en los propios utensilios de cocina que se lavaban frecuentemente. No se desperdicio nada.

Este evento dejó una utilidad de más de \$ 300.00.

Ventas especiales - Baratillos - Ferias y Fiestas

Estos eventos necesitan una buena organización.

Hay que darle una publicidad mucho tiempo por delante. De ser posible traten de obtener una celebridad para que inaugure el evento.

No se olviden de atender a la celebridad una vez que haya concluido el trabajo.

Delen publicidad a la cantidad de dinero que hayan reunido e indiquen qué es lo que piensan hacer con ella para que lo sepan todos los que contribuyeron.

Traten de tener la mayor imaginación posible en todos los aspectos, en las instalaciones y exhibiciones coloque los objetos en forma atractiva y marque los precios claramente en los artículos.

Para las ferias o fiestas quizás les guste tener un tema específico como por ejemplo de ambiente tirolés, español, costeño, etc. Esto le añadirá color y los encargados de cada departamento o de cada mesa pudieron vestirse con disfraces típicos y decorar el salón en forma apropiada.

Ferias y Fiestas

Se pueden alquilar columpios y aparatos mecánicos y quizás se pueda conseguir a un clarividente que diga la fortuna.

Hay que conseguir la mayor variedad posible de exhibiciones, asegurándose de que todas estén bien manejadas.

Hay que tener alguna atracción especial como una demostración de judo o de salto en paracaídas, etc.

Obtenga la venta y haga algún convenio con algún distribuidor para la venta de helados y refrescos.

Mis propias ideas:

Estas deben ser tus propias ideas. ¿Tienes ya algunas en mente?

Parte Cuarta

ADIESTRAMIENTO DEL ESCUDERO ROVER

(Etapa de Prueba)



INGRESO

Scouts, ex-Scouts y no Scouts, tienen derecho a solicitar su ingreso al Clan (a los 15 y medio y antes de los 18 años).

Las solicitudes deben ser consideradas por el Consejo del Clan, y el solicitante debe ser notificado del resultado sin dilación de tiempo. Es muy rara la ocasión en que una solicitud es rechazada. Debe existir una buena razón. El Coordinador del Clan tiene la palabra final.

Cuando se trate de un joven que proviene de la Tropa Scout, el Coordinador del Clan debe discutir el ingreso al Clan con el correspondiente Jefe de Tropa.

ADMISION

La admisión de un ex-Scout miembro que dejó la Tropa y desea ahora reincorporarse al Movimiento Scout como Rover, necesita un tratamiento especial.

Una vez que el aspirante ha sido aceptado, el Coordinador del Clan y uno de los Guías Rovers revisaran con él las pruebas de 3º Clase (o el equivalente en la Asociación). En una reunión de Clan, el antiguo Scout será invitado a renovar su Promesa en presencia del Clan,

Los que no han sido 5com requieren otro tipo de tratamiento. Una vez que su solicitud ha sido aceptada, el Coordinador del Clan, con la ayuda de uno de los Rovers, le mostrará las pruebas de 3º Clase y lo preparará para hacer su investidura como miembro de la Hermandad Scout Mundial una vez pasadas las pruebas (de 1º Clase lo el equivalente en la Asociación) a satisfacción del Coordinador del Clan, el joven es investido como Scout en presencia del Clan.

Al dar la bienvenida a un joven que no ha sido Scout al Clan, es importante que se le haga sentir que sinceramente deseamos que sea nuestro compañero de Clan. A veces un joven que no ha sido Scout e ingresa a un Clan se siente apenado, incómodo o fuera de ambiente al sentarse junto a otros jóvenes mayores que él y con más adiestramiento y experiencia Scout, lo cual les hace aparecer, ante los ojos del joven Escudero recién ingresado, como un grupo de "Súper Scouts". La designación de los Padrinos puede resolver esta situación.

Un Scout que asciende de la Tropa al Clan lo hace mediante la correspondiente Ceremonia de Ascenso de la Tropa al Clan (ver "Ceremonias en el Clan") Folleto No. 4 Colección "Servir".

EL ADIESTRAMIENTO DEL ESCUDERO ROVER

El próximo paso del Escudero es comenzar su adiestramiento para lograr su investidura como Rover Scout. Este adiestramiento debe satisfacerse entre los 3 y los 6 meses posteriores a la admisión en el Clan.



AREAS DEL ADIESTRAMIENTO COMO ESCUDERO

Veamos punto por punto.

- 1.- **Haber leído, discutido y entendido las orientaciones e ideales del Escultismo que aparecen en Roverismo hacia el Éxito y Escultismo para Muchachos.**

Es aquí donde los Padrinos habrán de trabajar intensamente con el Escudero a fin de que el joven llegue a comprender el mensaje y contenido de ambos libros.

El sistema que más éxito ha dado es el de guiar al Escudero paso por paso y capítulo por capítulo, discutiéndolos y analizándolos más que tratando que, de una sola vez, sin mayor reflexión, lea ambos textos.

Habrán ocasiones en que ciertos puntos, párrafos o capítulos no son entendidos y necesitan clarificación. Los Padrinos deben estar preparados para dar la correcta interpretación. En ocasiones el Coordinador de Clan o quien esté a cargo de los Padrinos necesita asesorar a éstos.

No debemos ir solamente al estudio teórico, ciertos capítulos de "Escultismo para Muchachos", deben verse **prácticamente**. Es posible que el Clan, como un todo, tenga algunas actividades donde el Escudero pueda practicar algunas de las actividades descritas en "Escultismo para Muchachos" o "Roverismo hacia el Exito".

Puede también usarse el método de que se programen **Mesas Redondas** o discusiones organizadas sobre estos libros, en algunas reuniones del Clan; ello brindará oportunidades al Escudero de participar en las mismas.

Es difícil poder determinar; **¿cuándo el Escudero ha terminado las lecturas?** ¡En primer lugar, es una pobre política la de usar un examen para ello! lo que es necesario es que el Escudero haya llegado a captar el espíritu de Escultismo y del Roverismo y ello se logra mediante la evaluación de sus acciones, palabras, etc. y a la vez si él está haciendo un verdadero esfuerzo por poner todo esto de manifiesto en su vida diaria.

Este es el trabajo de los Padrinos del Escudero.

- 2.- Haber estudiado y comprendido la Promesa y la Ley Scout y estar aplicándolas a su vida como Scout al servicio de sus semejantes.

Esto implica el aceptar dichos postulados, que son los fundamentos del Escultismo, no como una recomendación para vivir sino como un **sistema o norma de vida**.

El Escudero, según vaya ingresando a la comunidad adulta se le irán presentando ocasiones constantes en las cuales debe poner de manifiesto la Promesa y la Ley Scout. Como por ejemplo en sus estudios, en el hogar, en el trabajo, en la vida de relación con la sociedad, ocasiones sociales con damas, etc. Estas ocasiones y hechos, aún cuando sea un adulto, deben estar guiados por los principios de **normas de vida** que enmarcan la Promesa y la Ley Scout. Aunque los Padrinos deben estar prestos para ayudar al Escudero en la interpretación de la Promesa y Ley Scout, así como la importancia que estos valores encierran para su vida, **el Coordinador del Clan debe estar en disponibilidad para poder tener charlas calmadas quizás en su hogar y con una taza de café o té de por medio**, donde pueda dialogar con los Escuderos individualmente sobre estos principios necesarios para la vida.

- 3.- **Tener suficientes conocimientos y experiencias prácticas para adiestrar (supuestamente) en las pruebas de Primera Clase (o el equivalente en su país) a un muchacho en edad de Scout.**

Esto es, estar él en capacidad, gracias a las experiencias técnicas que ha tenido en su adiestramiento ya sea en la Tropa o como Escudero, para poder vivir no sólo como Scout, sino para enseñarles a otros las artes de los bosques.

En ocasiones resulta bueno organizar **Cursos Técnicos** sobre diferentes materias (Nudos, Pionerismo, Astronomía, Campismo, Rastreo, Observación, etc.) los cuales pueden estar dedicados a un número razonable (10-20) Escuderos de varios Clanes.

Sobre todo, el Escudero que no ha sido Scout o no completó su adiestramiento como Scout, encontrará en estos Cursos Técnicos una gran ayuda.

Muchas de estas habilidades pueden ser enseñadas o revisadas en las excursiones, caminatas e investigaciones de que participa el Escudero dentro de algún Equipo Transitorio al cual se haya integrado por interés propio.

- 4.- **Junto con uno de los Padrinos salir a pie por despoblado lo en bote de velas o a remo) y recorrer una distancia total de 30 kilómetros (ó 18 millas náuticas), llevando su equipo, durmiendo al descubierto (o en tienda, choza o cobertizo, según la época) por no menos de una noche, proporcionándose y preparando su comida y la de su compañero.**

Esta parte de adiestramiento de Escudero Rover trata de brindarles !a oportunidad de perfeccionar sus habilidades en los Artes de los Bosques.

Al final del viaje debe informar a su Coordinador del Clan mediante un cuaderno de anotaciones donde se siga un esquema de informe parecido al usado para el Viaje de Primera Clase Scout (Ver "Manual para Scout" de la E.S.I.?).

El viaje puede hacerse en varias etapas y a distintos lugares. En tal caso cada viaje requerirá informe por separado, aunque todos pueden recopilarse en un sólo cuaderno o carpeta. Este cuaderno debe revisarse de cuando en cuando por los Padrinos y el Coordinador del Clan.

Un alto nivel en materia de campismo es esperado. Los Escuderos y Rovers Scouts deben encontrar satisfacción en presentar un digno ejemplo en materias relativas a campismo, excursionismo, mantenimiento y cuidado de equipos, planificación de salidas, etc, etc.

El nivel a exigir es materia que el Clan decidirá y se ajustará a la capacidad y personalidad de cada Escudero. Muchas veces (ila mayoría!) es el Padrino que le acompañó en el viaje quien recomienda al Consejo de Clan, se acepte o no el trabajo hecho por el Escudero en la excursión o grupo de excursiones.

- 5.- **Participaren la preparación y desarrollo de un proyecto de servicio a la comunidad organizado por el Clan o un Equipo de miembros del Clan.**

- 6.- **Cumplir con el período de pruebas establecido por el Jefe del Grupo, el Coordinador del Clan y el Clan.**

Este período, como indicamos, debe ir de los 3 a los 6 meses y **nunca más de los 6 meses.**

Cuando un Escudero ha sido Scout, es posible que este período se acorte, pero no lo hagamos tan corto que no le exijamos al futuro Rover hacer un esfuerzo razonable, por mejorar su propio adiestramiento y capacidades tanto físicas como espirituales y cívicas.

Recuerda también que este período de prueba trata de resolver si el Escudero se ajusta a la vida del Clan y si la vida del Clan a su vez, se ajusta al Escudero.

Si él encuentra que el Roverismo no era lo que él pensó, debe indicársele desde un principio que debe hablar con el Jefe de Clan. Es deber del Coordinador del Clan ayudar a cada joven del Clan a llenar sus intereses en el Roverismo. De no ser posible que se ajuste a la vida del Clan, el Jefe de Clan debe provocar que

conozca a Rovers de otros Clanes y hablarles a los Coordinadores de los mismos sobre el problema existente.

Durante este tiempo de prueba, el Escudero participará de todas las actividades del Clan y de los Equipos Transitorios que se integren; ¡quizás le toque alguna vez ser Jefe del Equipo en que se integró!! sin embargo, **participará de los Consejos** del Clan, pero aún sin derecho a voto en el Clan en materia de política a seguir. Ello no significa que él no pueda sugerir ideas sobre planeamiento y ejecución de actividades; esto último formará parte de su adiestramiento para ingresar y acoplarse a la vida del Clan. Cuando sea investido como Rover tendrá derecho a voto en el Consejo de Clan.

LOS PADRINOS

Después que un joven ha ingresado y posteriormente ha sido aceptado en el Clan, debe asignársele sus Padrinos. Es importante que el adiestramiento inicial que el joven va a recibir como Escudero, sea tomado muy en serio y cumplido en forma **progresiva y completa**. Como es un adiestramiento de **tipo personal**, él será asistido por dos miembros del Clan denominados en este caso: **Padrinos Rovers**.

Los Padrinos son normalmente asignados por el Consejo del Clan, en **consulta con el futuro Escudero**.

Esta asignación se formaliza en la Ceremonia de Ascenso (si es un Scout que viene de la Tropa) o en la de investidura Scout (si es un joven que no ha sido Scout anteriormente), donde los Padrinos son **presentados oficialmente** al Escudero Rover.

La selección de los Padrinos es importante. Un sistema que ha dado resultados es el de que un Padrino es seleccionado por el Clan y el otro sugerido por el Escudero.

Para ser Padrino se requieren ciertas cualidades. No basta con tener habilidades Scouts de tipo técnico. Dado el tipo de trabajo que debe desarrollar, es necesario que posean una visión clara de los propósitos de Escultismo y Roverismo, como un todo. El deber primordial de los Padrinos es saber granjearse la simpatía, confianza y admiración de su Escudero

Nota que el trabajo de un Padrino es **supervisar** el progreso del Escudero. En ciertas materias tomará acción directa en cuanto al adiestramiento del Escudero, pero más que esto, su labor será la de poner en relación al Escudero con los otros miembros del Clan y con la comunidad para así cumplir los requisitos de su etapa de prueba.

Muchas veces un Escudero tiene más libertad para hacer consultas preliminares a sus Padrinos que al Coordinador del Clan, sobre todo en temas de tipo "escabroso" para él. La lectura de "Roverismo hacia el Éxito" puede sugerir algunas preguntas en cuanto a las Rocas que aparecen en este libro

Los Padrinos deben estar en disposición para leer y explicar la Vigilia y la Investidura al Escudero antes de que llegue el día de su investidura y aclarar las dudas que puedan surgir, sobre todo en cuanto a la Vigilia. Los Padrinos deben estar prestos para consultas de última hora, en el momento en que el Escudero esté procediendo a hacer su Auto Examen (Vigilia). No quiere decir ellos que estén junto a él, pero si listos para cualquier llamado del Escudero.

Si el Escudero cree que él no se acopla a la vida del Clan y a la personalidad de cada Rover que lo integra, los Padrinos deben consultar e informar al Consejo del Clan. No olvidemos que son los Padrinos quienes presentan al Escudero para recibir su Investidura como Rover Scout; esto implica que ellos estén endosando tal ceremonia. , No es materia de ser tomada a la ligera.

LOS PADRINOS Y EL COORDINADOR DEL CLAN

Los Rover que han sido designados Padrinos, tienen la oportunidad de practicar un valioso adiestramiento con fines a desarrollar su propio carácter y habilidad para guiar y orientar a otros, mediante la etapa en que sirven a un Escudero Rover en calidad de Padrinos del mismo.

Al igual que los Escuderos, los Padrinos muchas veces no se sienten capaces de abordar ciertos temas con su Escudero. En estos casos el asunto debe ser referido al Jefe de Clan.

Los Padrinos informarán, como dijimos, periódicamente al Jefe de Clan sobre los progresos de su "padrinaje". Esto brinda al Coordinador de Clan la oportunidad para ser un consultor e asesor de las responsabilidades de estos. Muchas reacciones positivas pueden lograrse en un Escudero, mediante el adiestramiento y asesoramiento que brinde el Jefe de Clan a los Padrinos.

Cuando hay varios Escuderos adiestrándose juntos es deseable y lógico organizar un programa de adiestramiento conjunto, estando de mutuo acuerdo el Coordinador de Clan, o el Ayudante del Coordinador de Clan si existe y los Padrinos encargados.

Cuando se ha creado la relación adecuada entre Escuderos y Padrinos, entonces el primero ingresa en el Clan con todo entusiasmo ya preparado para la labor que le espera.

TRABAJOS DE MANDADERO

Bajo ninguna circunstancia, cualquiera que fuera ésta, se espera que un Escudero Rover sea usado como "mandadero" (carga bates, recadero el "Joe" del Clan). El hará los trabajos de cualquier miembro del Clan, como, tal, pero su condición humana no debe ser denigrada por el hecho de no ser Rover.

Finalmente, es recomendable, insistimos, que el Coordinador de Clan reciba varios informes de progresos, (conversaciones formales) de los Padrinos de un Escudero durante el período de prueba de este.

Parte Quinta

AREAS QUE CUBRE EL PLAN DE ADELANTO ROVER DESARROLLO PERSONAL

No es posible establecer un Plan de Adelanto Rover que pueda servir a todos y cada una de las Asociaciones Scouts de América Latina.

Por consiguiente, creemos preferible referirnos a las áreas que debe cubrir el Plan de Adelanto Rover, principalmente en lo que respecta al desarrollo personal de cada miembro del Clan.

Es conveniente que verifiques con la Oficina Scout Nacional de tu país o la autoridad Scout más cercana, cual es exactamente el Plan de Adelanto Rover de tu Asociación.

Creemos que las áreas que debe cubrir un Plan de Adelanto Rover deben ser:

1- **Desarrollo de Habilidades**

Diferentes tipos de actividades prácticas que te permitan desarrollar al máximo todas tus habilidades potenciales, dándote la oportunidad de ganar confianza en ti mismo. Esto incluye aspectos relacionados con habilidad manual y destreza técnica.

2- **Proyecto Social - El Escultismo no es para el Escultismo**

El Movimiento Scout forma parte de una comunidad y debe cuidar no mantenerse dentro de una urna de cristal, ascéptico a tener contacto) en la solución de los problemas de dicha comunidad. Esto sería peligroso.

Como miembro de un Clan debes, con la ayuda de todos tus compañeros, participar en el desarrollo de servicios a la comunidad de la cual forman parte y que estos estén vinculados con las grandes metas nacionales del país, provincia, distrito, ciudad, puebla o caserío donde vivas.

Hay muchas oportunidades para aplicar el Lema Rover: "Servir". La aplicación de este lema es hoy, en América Latina, de fundamental importancia.

3- **Orientación Vocacional**

La vida en el Clan, al participar en diferentes Equipos Transitorios de trabajo, mesas redondas, visitas a la comunidad, peregrinajes y otras muchas actividades, te habrán de permitir ir encontrando cuáles cosas te ofrece el mundo y cuáles otras puedes tu ofrecerle a él.

Tu preparación hoy es un factor determinante para el futuro. El grado de confiabilidad que en ti se tenga, te permitirá desarrollar labores manuales, tecnológicas o profesionales que sean, a la vez de satisfacción para ti mismo, de importancia para la organización, empresa, cooperativa o sindicato donde te desenvuelvas.

La menor o mayor remuneración que tengas dependerá en gran parte del grado de confiabilidad que merezcas por parte de tus superiores y de la preparación que hayas recibido para desempeñar las funciones laborales que elijas. El Clan y el Roverismo te ofrecen esta oportunidad.

4- **Relaciones con Otros**

En esta área deberás desarrollar tu mente y sentimientos a fin de conocer que no estás habitando el mundo tú sólo.



Existen otras personas que te rodean y estas personas, las cuales individualmente concentran un grupo de caracteres, sentimientos, tradiciones, conceptos, etc., forman a su vez, núcleos humanos denominados organizaciones o instituciones, algunas de estas de tipo laboral, otras educativas, religiosas, cívicas, militares, etc.

Debes aprender a detectar los recursos de la comunidad que te rodea tanto individual como corporativamente. Conociendo esto podrás sacar mejor provecho de las oportunidades que se te ofrecen.

Las visitas de investigación a la comunidad, la invitación para que ciertas personas a que participen de tus reuniones de Clan, las mesas redondas y debates sobre diferentes aspectos y asuntos de la vida y el mundo de hoy como parte del Programa de Clan, te permitirán ampliar el horizonte y saberte desenvolver con mayor efectividad en la comunidad.

En este aspecto también debes incluir las actividades co-educativas las cuales te permitirán conocer mejor a las amigas y compañeras de trabajo o estudio, que te rodean en forma cotidiana.

Al conocerlas mejor podrás desenvolverte con mayor efectividad entre ellas, ganando respeto, cariño y admiración, emanados de la corrección, caballerosidad y franqueza que tenga tu trato. Con estos elementos en mano podrás ir capacitándote poco a poco para convertirte, cuando el momento llegue, en director o cabeza de familia.

El Clan de Rovers te ofrece esas oportunidades también, especialmente la planificación y desarrollo de actividades conjuntas tales como fiestas sociales del Clan, servicios a la comunidad organizados con muchachas, mesas redondas y debates en los cuales participen también damas, etc.

Todo esto es Roverismo, depende de ti, de tu Clan y de tu Asociación el grado de participación que tengas y, como consecuencia de ello, la satisfacción que recibas al desarrollar este Plan de Adelanto.

En la mayoría de los países existen insignias para demostrar visualmente el grado de adelanto que tienen los miembros de un Clan. Consulta con tu Coordinador adulto del Clan al respecto de estas insignias y del Plan de Adelanto Rover de tu país.

Parte Sexta

EL LOCAL DEL CLAN

A pesar de las grandes dificultades que existen en la actualidad referente a los locales, debe decirse que el Clan que posee un lugar propio, independiente, tiene grandes probabilidades de éxito; más que aquél que solamente puede reunirse en un local prestado

El Local del Clan (en algunos países lo denominan Cueva Rover), debe estar separado del local de Grupo pero junto a este, con el fin de poder usar la sala principal para juegos, actos sociales y en general para actividades físicas.

El Local Rover debe ser pequeño y adecuadamente confortable, provisto de botiquín, facilidades para cocinar y una pequeña biblioteca. El ideal es aquel que tiene un pequeño taller en donde poder practicar los entretenimientos (hobbies). La decoración del Local debe ser de la incumbencia y del gusto de los miembros y los Clanes deben adoptar como lema en relación con el local: "Siempre perfectos, pero nunca acabado".

Los Rovers deben bastarse a sí mismos por completo en lo que respecta a la provisión y sostenimiento del centro de operaciones. El local que grava financieramente al Grupo como único colaborador, sigue un camino equivocado, pues en realidad, los Rover Scouts deberían procurar contribuir en dichas finanzas.

El Local debe ser asequible en todo momento a cada Rover. Ha de ser un privilegio de todos los miembros que sean Rovers, poseer una llave para poder hacer uso adecuado del mismo.

Al considerar el uso del Local hay que tener en cuenta dos factores:

Primeramente, el uso personal del mismo. Puede ser usado como lugar de reunión, para practicar las habilidades así como lugar para el estudio personal. Muchos Rovers Scouts viven hoy desgraciadamente entre mucha gente y el Clan de Rover debe ser un lugar que facilite muchas veces un lugar tranquilo, necesario para poder estudiar y meditar.

En segundo lugar, en cuanto a consideraciones para usar el Local del Clan:

Los Rovers se reunirán allí, pero su actitud es muy importante. El Local Rover debe ser la "Base", v.gr., un lugar donde reunirse, no tanto para practicar el Escultismo, como para planear las salidas, para poner en práctica los programas y planes. Lo correcto, es que en algunas ocasiones los Rovers se reúnan alrededor de una fogata para divertirse, meditar y discutir.

Escultismo siempre ha estado interesado en aceptar lo que es natural y encauzarlo para aprovecharlo, y es cosa natural que quieras sentarte en mas ocasiones a charlar calmadamente, de la misma manera que es natural que al Lobato no le guste tal cosa, sino hacer ruido y romper cuanto hay a su alrededor.



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.



