



COLONIA DE CASTORES ÁNGEL DE LA GUARDA

ESTE REGLAMENTO ESTÁ CONSTITUÍDO POR LAS SIGUIENTES PARTES:

1. DE LA RAMA COLONIA DE CASTORES
2. DE LOS PASES
3. DE LAS ESTRUCTURAS
4. DE LA COLONIA Y LAS FAMILIAS
5. DE LA PROGRESIÓN
6. DE LAS ESPECIALIDADES
7. DE LAS CONDECORACIONES
8. DEL UNIFORME
9. FUNCIONAMIENTO DE EMERGENCIA

Aclaración: en muchas partes de éste documento se habla en masculino (niño) haciendo referencia a los niños y las niñas.

1. DE LA RAMA COLONIA DE CASTORES

- 1.1 El Castor es un niño que habiendo cumplido con los requisitos establecidos por la rama, ha formulado su promesa y se dispone a mejorar para llegar a ser un buen Lobato o una buena Chispita.
- 1.2 El sistema pedagógico se fundamenta en la Ley de la Presa, el Lema y la Promesa.
- 1.4 Ley de la Presa:
 - 1 - El Castor comparte con alegría y ayuda a su familia y amigos
- 1.5 Lema del Castor: "Siempre compartir".
- 1.7 Promesa del Castor: "Yo ... prometo compartir mi trabajo y participar con alegría en la Colonia".
- 1.8 Oración del Castor: "Dios, bendice al castor a mi derecha (colocar mano derecha sobre hombro izquierdo del castor a la derecha); Dios bendice al castor a mi izquierda (colocar mano izquierda sobre hombro derecho del castor a la izquierda); y por favor querido Dios, bendice al castor del medio (colocar ambas manos en equis sobre el pecho)".
- 1.9 El Patrono de la Colonia de Castores es el Ángel de la Guarda.
- 1.10 El sistema de los Castores y su mística se encuentra fundamentado especialmente en los libros "Manual del Lobato" de BP y "Amigos del Bosque" adaptado y traducido por Nutria Decidida y Castora Servicial, sobre el original de los Scouts de Canadá.



- 1.11 El color que identifica a la Colonia de Castores es el marrón.
- 1.12 Cada Colonia tendrá su propio nombre que podrá ser alguna de las características de los castores, un hito extractado de Amigos del Bosque, el nombre de un santo o el que apruebe el CGS al momento de la formación de la Colonia. No es recomendable usar ninguno de los nombres de los personajes de Amigos del Bosque, de manera de reservarlos para los dirigentes y los Nombres de Presa en general.
- 1.13 La Señá de Castor es aquella por la cual nos damos a conocer. Se realiza levantando la mano derecha a la altura del hombro y con la palma hacia adelante, juntando el pulgar sobre el meñique y el anular, los dedos índice y mayor semiflexionados y los dedos meñique y anular juntos bajo el pulgar.
- Los dos dedos semiflexionados imitan a los dientes del castor; el dedo pulgar sobre el meñique y anular significa que el mayor protege al menor y recuerda la Hermandad Scout.
- Con o sin el gorro puesto, la Señá de Castor se realiza apuntando al cielo.
- 1.14 El Saludo del Castor se realiza sólo entre miembros del movimiento y consiste en realizar la seña a la altura del hombro, ofreciendo la mano izquierda entrelazando el meñique y pronunciando el lema. Los meñiques entrelazados forman la cruz de Cristo y representan la Hermandad Scout.
- 1.15 Cada Colonia tiene un Tótem constituido por un bordón rematado por un emblema que represente solamente la imagen del Ángel de la Guarda. El Tótem preside todas las actividades de la Colonia. En él se colocarán cintas de colores con los nombres de los Castores que forman parte de la Colonia indicando su progresión de acuerdo al color de las mismas.
- Las cintas serán de color verde intenso para el uniforme, de color amarillo para la Promesa, de color amarillo intenso para las progresiones, de color rosa para las especialidades de comunidad, de color verde para las de naturaleza, de color celeste para las de técnica, de color rojo para las de religión, de color amarillo para las de arte y naranjas para deporte. En la Presa ocupa un lugar de privilegio. El Tótem podrá ser llevado únicamente por los Jefes de Familia.
- 1.17 La Colonia tiene un Banderín que la identifica, confeccionado en pañolenci marrón de forma rectangular de cuarenta (40) centímetros de base por veinticinco (25) centímetros de altura; con figuras, ribetes y letras de pañolenci amarillo. En una de sus caras se coloca el nombre, el número y la localidad del Grupo Scout con la flor de lis en el centro; en la otra cara el nombre de la Colonia y el lema con la silueta del castor en el centro.
- 1.18 El Banderín se lleva atado a un coligüe scout y no puede ser llevado en el bordón del Tótem.
- 1.19 El Banderín sólo se puede usar si la Colonia tiene Castores.



2. DE LOS PASES

2.1 Para ingresar a la CC es necesario:

- 1) Tener entre 5 y 7 años los niños, y entre 5 y 6 años las niñas
- 2) Ser aceptado por el Consejo de Colonia

2.2 El pase de Castor a Lobato/Chispita se hará atravesando un río místico, armado a una orilla por los Castores y a la otra por los Lobatos/Chispitas. El Castor ingresará en la seisena que haya decidido el Consejo de Akela/del Arcoiris. Este pase debe ser autorizado por el Consejo de Presa.

2.5 Unos sábados antes de realizar su pase, para suavizar la brusquedad del cambio, el Castor debe realizar interrama en la Manada de Lobatos/Ronda de Chispitas, estando parte de la actividad en la Manada/Ronda y parte en la Colonia. La duración del período de interrama lo definirá el CP según juzgue útil para cada Castor en particular.

3. DE LAS ESTRUCTURAS

3.1 La Colonia es el conjunto de Familias que están bajo la responsabilidad de un Dirigente llamado Gran Castor Marrón, nombre del jefe de la colonia de castores en "Amigos del Bosque".

3.2 En el caso de existir más de una Colonia en el Grupo, los jefes de las diferentes manadas no se llamarán todos Gran Castor Marrón, sino que uno de ellos será el Gran Castor Marrón, otro Rayito de Sol, otro Burbujas y así se irán eligiendo los nombres más importantes para la formación del castor en Amigos del Bosque, para nombrar a cada uno de los JCC. El resto de dirigentes llevarán otros nombres.

3.3 Los nombres a usar por los dirigentes sacados de Amigos del Bosque son:

- Gran Castor Marrón
- Rayito de Sol
- Burbujas
- Arco Iris
- Tic Tac
- Ojos de Halcón
- Keeo
- Mapache
- Rusty
- Malak
- y otros que se juzguen necesarios, siempre incluyéndolos en los relato de Amigos del Bosque de manera educativa

3.4 Cuando se quiera hacer referencia a dos o más Dirigentes de Colonia conjuntamente será bajo la denominación genérica de "Viejos Castores".



3.5 La Colonia está formada por un mínimo de 8 Castores y un máximo de 36..

3.6 La CC está gobernada y conducida por el “Consejo de Presa”.

3.7 CONSEJO DE PRESA: tiene por función impartir la formación del Método Scout correspondiente a la Rama Castores.

Integrantes: Está formado por el Jefe de Colonia, el Subjefe de Colonia, los Ayudantes de Colonia y el Capellán de Grupo Scout.

La adecuada aplicación del Método Scout exige un dirigente cada cinco Castores, como mínimo.

Funciones: El CPL debe:

- 1) Planificar las actividades
- 2) Controlar todo lo referente a la CC y a la progresión de los Castores
- 3) Llevar siempre al día el planeamiento de la CC
- 4) Mantener actualizado el Libro de Nados y el Libro de Estanque
- 5) Aceptar a los niños que desean incorporarse en la CC desde fuera del Grupo

Insignias: El CP debe reunirse como tal para preparar y planificar las actividades, decidir los temas que serán llevados al Consejo de Grupo, etc. Esta reunión puede o no realizarse de uniforme.

Las insignias que distinguen a cada miembro como integrante del CP son:

JML – Cordón de Pureza marrón

Banda verde en la charretera del hombro izquierdo.

SJML – Cordón de Pureza marrón

Banda roja en la charretera del hombro izquierdo.

AML – Cordón de Pureza marrón

Bandas roja y blanca en la charretera del hombro izquierdo.

CaGS – Cordón de Pureza cuatricolor o amarillo

Banda violeta en la charretera del hombro izquierdo.

3.8 Cada Colonia tiene un “Libro de Estanque”, donde se registra la vida y los acontecimientos especiales de la Colonia (ceremonias, eventos, campamentos, anécdotas, etcétera) a través de relatos, fotos, recuerdos, firmas de personajes, etc. Lo confeccionan entre todos los castores con ayuda de sus dirigentes, y siempre hay un Viejo Castor responsable del mismo. Su realización implica respeto y orgullo por el pasado.

3.9 También hay un “Libro de Nados”, donde los dirigentes asientan los progresos y otras cosas de sus Castores.

4. DE LA COLONIA Y LAS FAMILIAS

4.1 La unidad metodológica de la rama es la Familia Feliz, que consiste en la Colonia completa, donde todos los Castores son hermanos.



- 4.2 El local donde se reúne la Colonia se denomina "Madriguera".
- 4.3 Los Miembros de la Colonia se organizan en Familias.
- 4.4 Cada una de las Familias está formada por un máximo de cinco (5) Castores, uno de ellos denominado Jefe y otro Subjefe, ambos designados por el Consejo de Presa. La función del Jefe y del Subjefe es la de colaborar con los Viejos Castores a mantener el orden.
- 4.6 Cada Familia se identifica por un color. Los colores que pueden usarse son: rojo, amarillo, naranja, verde y marrón, siempre en ese orden.
- 4.7 El "Grito de Familia" consiste en lo siguiente:
1. El Jefe pronuncia con voz fuerte y clara el nombre de la Familia y luego la primera palabra del lema: "Siempre..."
 2. El resto de los Castores de la Familia responden completando el lema con la palabra: "¡Compartir!", exclamada con mucho espíritu.
- 4.8 Cada familia se distinguirá únicamente por una silueta de Castor del color correspondiente, colocada en el brazo izquierdo cerca del hombro. El mismo no deberá estar cocido a la camisa.
- 4.10 Los cargos de familia son:
- Jefe
 - Subjefe
 - Castores
- 4.11 No existen las funciones de familia (como cocinero, enfermero, etc. en las patrullas).
- 4.12 Las funciones del Jefe son:
- Mantener en orden y animada a su familia
- 4.13 Las funciones del Subjefe son:
- Ayudar en el desempeño de sus funciones al Jefe
 - Reemplazar a su Jefe en caso de ausencia
- 4.14 Se denominan Castores dentro de una familia a todos los niños que hayan sido ya aceptados por el CP. Cada Castor lleva el parche de su familia, una vez que ha recibido el uniforme, junto con lo que comenzará a usar el pañuelo de juego marrón liso.

5. DE LA PROGRESIÓN

- 5.1 La progresión de Castor consta de las siguientes etapas:
- Cachorro
 - Colita Amarilla
 - Colita Verde
 - Colita Azul



- Colita Roja
- Colita Blanca
- Colita Plateada (de honor)

5.2 Mientras es Cachorro, el niño se prepara para realizar su Promesa de Castor, con el acompañamiento de sus dirigentes. En esta etapa no se usa ninguna parte del uniforme.

5.3 Como escalón anterior a la Promesa, el Castor recibe su uniforme en una ceremonia, pasando de ser Cachorro a ser Colita Amarilla. El Castor con Colita Amarilla usará la Bananita de Grupo, la Bandera Argentina, el Escudo de Grupo, el Parche de Familia y el Pañuelo de Juego.

5.4 Una vez realizada la Promesa de Castor, el niño obtiene su progresión “Colita Verde”, pasando a usar también el Pañuelo de Grupo y la insignia de Promesa de Castor.

5.5 La distintas colitas del castor representan su crecimiento en el Bosque.

5.6 Los temas correspondientes a cada progresión se encuentran en el “Libro de Progresión” del Grupo Scout, así como también el uso de insignias se detalla en el documento “Uniforme”.

5.7 Los temas a aprender en las progresiones de Castor se encuentran agrupados en siete “Áreas de Progresión de Castores”, a saber:

APC1 – Desarrollo personal	}	para Colita Verde y Azul
APC2 - Desarrollo cívico		
APC3 - Desarrollo scout		
APC4 – Desarrollo espiritual		

APC5 – Observación	}	para Colita Roja y Blanca
APC6 – Campismo		
APC7 - Conservación		

5.8 La “Colita Plateada” es la progresión de honor. La aprueba el CGS a solicitud del CP y distingue a los Castores con Colita Blanca que sean sobresalientes y ejemplares para el resto de la Colonia.

5.9 Cumplidos los 8 años el Castor varón hará su pase a la Manada de Lobatos, en fecha decidida por el CP. La Castorcita pasará cumplidos a los 7 años a la Ronda de Chispitas.

6. DE LAS ESPECIALIDADES

6.1 El Sistema de Especialidades sirve para ayudar a cada niño a desarrollar sus habilidades en diferentes campos.

6.2 Las especialidades pueden comenzar a prepararse luego de realizada la Promesa de Castor.



6.3 Todas las especialidades que pueden prepararse se agrupan en seis campos (y son infinitas), a saber:

- Campo Comunidad
- Campo Naturaleza
- Campo Técnica
- Campo Religión
- Campo Arte
- Campo Deporte

6.4 Las especialidades se presentan a, y son aprobadas por, el CP.

6.5 La insignia de cada especialidad es un cuadrado con un dibujo determinado alusivo al Campo al cual pertenece. La insignia debe pegarse sobre un paño lenci marrón que sobresalga prolijamente.

6.6 Si un Castor logra 2 especialidades en un mismo campo se le llamará "Especialista" en dicho campo.

Si un Castor logra especialidades de los 6 campos se le denominará "Especialista".

Hay una insignia para la especialización en cada campo y al igual que para un Especialista.

7. DE LAS CONDECORACIONES

7.1 El sistema de condecoraciones apunta a incentivar a Castores sobresalientes.

7.2 El CP otorga, a fin del año Scout, la medalla al mejor Castor del año (Ángel de la Guarda).

7.3 El Consejo de Grupo otorga para la misma fecha la medalla al mérito (San Patricio).

8. DEL UNIFORME

8.1 El Uniforme es como se ve más abajo en este reglamento (ver página siguiente).

8.2 El gorro puede usarse en todo momento, siempre que no haga mucho calor y su empleo sea perjudicial.



- UNIFORME DEL CASTOR -

9. FUNCIONAMIENTO DE EMERGENCIA

- 9.1 En caso de no haber ningún integrante del CC para conducir a la Colonia debe solicitarse la ayuda otro dirigente del Grupo.
- 9.2 Si no hubiera dirigentes disponibles, un Rover, en su defecto un Raider o en su defecto un Scout se hará cargo de la Colonia.
- 9.3 En situaciones de emergencia por la ausencia del CP, la colonia debe asirse fuertemente a su Ley y funcionar perfectamente con quien esté a cargo.
- 9.4 Los Jefes de Familia deben ayudar en todo momento a mantener el orden de la Colonia.

CONSEJO DE PRESA
COLONIA DE CASTORES ÁNGEL DE LA GUARDA
GRUPO SCOUT SAN PATRICIO
9 DE ABRIL DEL 2005