

NIVEL 1

Sección SCOUT
Rama TROPA SCOUT

I - ÍNDICE

- II. Generalidades sobre la rama
- III. Pases
- IV. La “patrulla”
- V. Estructuras
- VI. Progresión y especialidades

II - GENERALIDADES SOBRE LA RAMA

Edad scout: entre 11 y 14 años.

Patronos: San Jorge
(La Corte de Honor nombró hace algunos años a la Virgen del Tesoro como protectora de la Tropa Scout San Vicente Pallotti)

Color: la sección scout se identifica con el color verde.

Sistema pedagógico: se fundamenta en:

- la Ley scout
- los Principios
- las Virtudes
- el Lema
- la Promesa

Método pedagógico: está basado en cinco libros, a saber:

- ⊗ Escultismo para muchachos - *de BP*
- ⊗ El sistema de patrullas - *de Roland Phillips*
- ⊗ Guía para el Jefe de Tropa - *de BP*
- ⊗ Scouts - *de Gilcraft*
- ⊗ La Corte de Honor - *de John Thurmann*

Uniforme: boina negra
camisa color caqui
cinturón marrón
pantalón corto azul
medias grises
zapatos negros

Además, como es conocido, se usan variadas insignias con diferentes significados.

NIVEL 1

Sección SCOUT Rama TROPA SCOUT

III - PASES

Existen dos formas de ingresar a la TS, desde la Manada de Lobatos o desde el exterior del Grupo.

Para ingresar desde el exterior del grupo, son requisitos: tener entre 11 y 13 años, y ser aceptado por la Corte de Honor.

El pase de la Manada a la TS se realiza a través de una puerta mística, armada con los bordones de todas las patrullas de la tropa.

El pase de scout a raider, se realiza a través de un puente.

Con respecto a la elección del día en que el scout o el lobato realizará su pase, se usa el siguiente sistema: se llevan a cabo dos ceremonias de pase por año, una en enero y otra en julio. El muchacho pasa con 11 años cumplidos de lobato a scout, y con 14 años cumplidos de scout a raider, en el pase inmediato posterior a su cumpleaños, salvo decisión contraria de los organismos de rama correspondientes.

IV - LA “PATRULLA”

La unidad metodológica usada en la TS es la PATRULLA. En ella, cada muchacho adquiere responsabilidades concretas para con sí mismo y para con su patrulla. Estas responsabilidades se van incrementando a medida que el scout progresa y con ello, el scout crece firmemente como persona. El sentimiento de responsabilidad está apoyado por el sentirse útil e indispensable para el correcto funcionamiento de la patrulla.

El sistema de patrullas aprovecha la tendencia natural que poseen los muchachos en edad scout de agruparse en pandillas, con secretos y mística propia, canalizándola en lo que es la patrulla, y consiguiendo así alcanzar provechosos objetivos.

En una patrulla existen dos estructuras funcionales; una vertical -los cargos- y otra horizontal -las funciones-.

CARGOS DE PATRULLA

- *Guía*
- *Subguía*
- *1° Patrullero*
- *2° Patrullero*
- *3° Patrullero*
- *4° Patrullero*
- *5° Patrullero*
- *6° Patrullero*

(una patrulla ideal está formada por seis a ocho personas)

NIVEL 1

Sección SCOUT
Rama TROPA SCOUT

FUNCIONES DE PATRULLA

Secretario
 Tesorero
 Enfermero
 Guardián de la leyenda
 Cocinero
 Intendente
 etc.

(el Guía y en lo posible el Subguía, no tienen función de patrulla asignada)

V - ESTRUCTURAS

La TS está gobernada por la Corte de Honor, y conducida por el Consejo de Guías y el Consejo de Tropa.

CORTE DE HONOR

Es el organismo de la TS que tiene por función velar por el honor y el espíritu scout de la misma.

Está en sus manos el gobierno de la TS.

Integrantes: está formada por los Guías de patrulla, el Jefe de Tropa, el Subjefe, los Ajudantes y el Capellán de Grupo en caso que se lo requiera. Es presidida por el Primer Guía.

Los Guías tienen voz y voto y el Consejo de Tropa tiene voz y veto.

Funciones: son funciones de la CH:

- 1) *Aceptar en su cargo al guía de patrulla*
- 2) *Confirmar al subguía de patrulla*
- 3) *Admitir a los novicios*
- 4) *Juzgar la progresión de cada scout*
- 5) *Admitir la Promesa de los novicios*
- 6) *Aprobar las clases y autorizar la entrega de insignias*
- 7) *Autorizar la excursión de primera clase*
- 8) *Autorizar el pase a la Tropa Raider*
- 9) *Entregar la insignia (de la Virgen del Tesoro) a la mejor patrulla del año*
- 10) *Entregar el Banderín de Honor a la mejor patrulla del periodo de actividad (trimestral)*
- 11) *Aprobar especialidades*
- 12) *Elejir al Primer Guía*
- 13) *Confirmar al Subguía de la patrulla de guías*
- 14) *Controlar la marcha del planeamiento de cada patrulla*
- 15) *Conversar los temas respecto al funcionamiento de la Tropa*
- 16) *Realizar juicios en casos que lo requieran*
- 17) *Sancionar una falta cometida. Puede llegar a suspender a un scout por un periodo determinado y hasta solicitar su expulsión de la Tropa en caso extremo.*

NIVEL 1

Sección SCOUT Rama TROPA SCOUT

CONSEJO DE GUÍAS

El Consejo de Guías debe reunirse periódicamente para poder conducir correctamente a la TS.

Integrantes: está integrado por el Consejo de Tropa y los Guías y Subguías de cada patrulla.

Lo preside el Jefe de Tropa.

Los Guías tienen voz y voto, los Subguías tienen voz y el Consejo de Tropa tiene derecho al veto.

Funciones: son funciones del CG:

- 1) Entrenar y preparar a sus integrantes, sobre todo a los Guías y Subguías, en los temas que tratará la Tropa durante la actividad y en cuestión de progresiones.
- 2) Decidir los temas a tratar durante cada Banderín de Honor.
- 3) Entrenar a los Guías y Subguías como tales (liderazgo scout).

CONSEJO DE TROPA

El consejo de Tropa tiene por función impartir la formación del método scout.

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

La adecuada aplicación del método scout exige un dirigente cada dos patrullas como mínimo.

El CT es presidido por el JTS.

Funciones: el CT debe:

- 1) Planificar las actividades
- 2) Controlar todo lo referente a la TS y a la progresión de los scouts
- 3) Llevar siempre al día el Planeamiento del Consejo de Tropa.

PATRULLA DE GUÍAS

También es llamada Patrulla de Cintas Blancas.

Integrantes: está formada por los guías y subguías de la Tropa Scout.

El Guía de la Patrulla de Guías se denomina Primer Guía.

Funciones: La patrulla de guías tiene por función la formación de sus miembros, la fortificación del espíritu scout de la Tropa, el velar por el nivel de la Tropa en todas las áreas y el dar el ejemplo como patrulla modelo.

NIVEL 1

Sección SCOUT
Rama TROPA SCOUT

VI - PROGRESIÓN Y ESPECIALIDADES

Estos son dos sistemas autopedagógicos que funcionan paralelamente en la vida del scout.

El sistema de progresión tiene por objetivo lograr que el scout adquiriera los conocimientos de todas las áreas que el escultismo puede brindarle, de manera que se forme como un hombre sano y útil para la sociedad, para su familia y para sí mismo.

El sistema de especialidades apunta a que el scout vaya descubriendo su vocación incurriendo en temas de diferentes campos y desarrollando diversas habilidades, lo que consigue también formar hombres útiles.

PROGRESIONES

Novicio

Promesado**Tercera Clase****Segunda Clase****Primera Clase**

Progresión de honor: **Caballero Scout**

Los temas que los muchachos aprenden para llevar adelante su Plan de Adelanto Personal en lo que a progresión se refiere, se han dividido en siete áreas de progresión scout, a saber:

APS1 - *CAMPISMO*APS2 - *FORMACIÓN SCOUT*APS3 - *FORMACIÓN SOCIAL*APS4 - *FORMACIÓN TÉCNICA*APS5 - *FORMACIÓN RELIGIOSA*APS6 - *FORMACIÓN FÍSICA*APS7 - *EXPRESIÓN Y USO DE LOS SENTIDOS***ESPECIALIDADES**

Las especialidades que los muchachos pueden desarrollar y presentar son infinitas, siempre que cuenten con la aprobación de la Corte de Honor.

Las formas de presentar una especialidad también son muy variadas, dependiendo del tema tratado. Generalmente, la presentación a la Corte de Honor se acompaña de un escrito.

NIVEL 1

Sección SCOUT
Rama TROPA SCOUT

Las especialidades se agrupan en seis campos: C - *COMUNIDAD*
N - *NATURALEZA*
T - *TÉCNICA*
R - *RELIGIÓN*
A - *ARTE*
D - *DEPORTE*

Existe una lista donde se nombran gran cantidad de especialidades dentro de cada campo, lo que sirve como criterio para ubicar en algún campo una especialidad nueva (que no está en la lista).

Sin más, y confiando en la guía de nuestro Gran Jefe para llevar por una de sus sendas a nuestros muchachos, me despido con un Siempre Listo en Cristo scout.

Elefante Sincero