



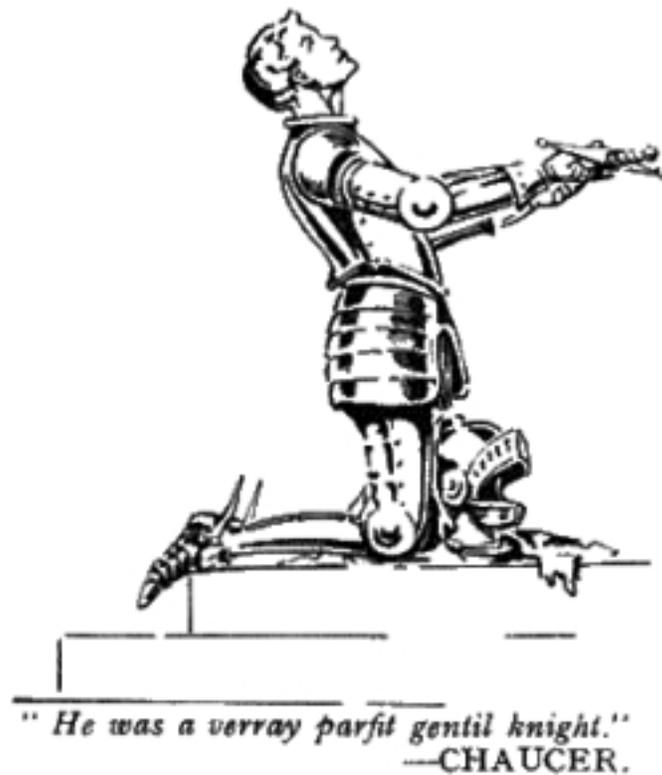
Las Rutas para el Rover Scout

Agrupación Scout Mexicana, A. C.

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS

Literatura básica para Clan de Rovers,
en el rango de jóvenes de 17 a 22 años.

México – 2007



Esta obra es una publicación de la Agrupación Scout Mexicana, A.C.

R.S. Carlos Sabás López García
R.S.-B.P. Daniel Varela Moreno
R.S. Gerardo Martínez Hernández
E.R. Roberto Serrano Cuatláyol



Esta obra puede ser reproducida con permiso previo de la Asociación.

2007

Puebla, México.

"Los Rovers son una hermandad al aire libre y de servicio, son excursionistas del campo y acampadores en el monte, capaces de ir de un lado a otro, pero igualmente capaces y listos para prestar servicio al prójimo".

(ROVERISMO HACIA EL ÉXITO)



El respaldo espiritual de nuestro Movimiento son los Principios Scouts, que están comprendidos en los conceptos vertidos en la Promesa y Ley Scout.

Promesa Scout

“Yo prometo por mi honor y con la gracia de Dios: hacer cuanto de mí dependa, por cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia, y cumplir fielmente la Ley Scout”

Ley Scout para Rovers

1. EL ROVER SCOUT CIFRA SU HONOR EN SER DIGNO DE CONFIANZA.
2. EL ROVER SCOUT ES LEAL CON SU PATRIA, SUS PADRES, JEFES Y SUBORDINADOS.
3. EL ROVER SCOUT ES ÚTIL Y AYUDA A LOS DEMÁS SIN PENSAR EN RECOMPENSA.
4. EL ROVER SCOUT ES AMIGO DE TODOS Y HERMANO DE TODO SCOUT SIN DISTINCIÓN DE CREDO, RAZA, GÉNERO, NACIONALIDAD O CLASE SOCIAL.
5. EL ROVER SCOUT ES CORTÉS Y ACTÚA CON GENEROSIDAD.
6. EL ROVER SCOUT VE EN LA NATURALEZA LA OBRA DE DIOS, PROTEGE A LOS ANIMALES Y LAS PLANTAS.
7. EL ROVER SCOUT OBEDECE CON RESPONSABILIDAD Y HACE LAS COSAS EN ORDEN Y COMPLETAS.
8. EL ROVER SCOUT RÍE Y CANTA EN SUS DIFICULTADES.
9. EL ROVER SCOUT ES ECONÓMICO, TRABAJADOR Y CUIDADOSO DEL BIEN AJENO.
10. EL ROVER SCOUT ES LIMPIO, SANO Y PURO DE PENSAMIENTOS, PALABRAS Y ACCIONES.

Lema del Clan de Rovers

Servir

Introducción

Este libro está dirigido a ti que has decidido ingresar a un Clan de Rovers, que viviste experiencias inolvidables en la Tropa y encontraste que el Escultismo es divertido. A ti que no conoces el Roverismo y quieres saber de él.

También a ti está dedicado, a ti que sin haber sido Scout has querido acercarte a este Movimiento, que buscas aprovechar cada momento de tu vida llenándote de nuevas experiencias y haciendo nuevos amigos, a ti que dejarás tal vez alguna actividad de tu agrado por compartir algunas horas con el Clan, a ti que has buscado... dedicamos este libro.

Es para ti que tienes ilusiones, defectos y virtudes; que discutes y comentas, que quieres encontrar en lo que haces un camino hacia el ÉXITO, para ti que quieres ser feliz es este libro.

Esperamos que lo leas con interés y encuentres en él apoyos para hacer tus propias rutas, que vivas una etapa maravillosa de tu juventud y puedas así un día sonreír satisfecho y decir: ¡Qué bueno que entré al Clan!

Baden Powell mencionó:

“Por Roverismo no quiero decir vagabundear¹ sin finalidad - sino hacia el ÉXITO -, es decir encontrar uno su camino por senderos con objetivos definidos y teniendo una idea de los objetivos y dificultades que va a encontrar en él.

Pero... ¿Qué cosa es el éxito?, ¿Subir a la copa de un árbol?, ¿La riqueza?, ¿La posición?, ¿El poder?... ¡No!, Ninguna de esas cosas.

Éstas y otras muchas ideas se te ocurrirán. Esto es lo que generalmente se considera éxito, ganarles a los demás y demostrar que eres el mejor en una y otra cosa. En otras palabras obtener algo a expensas de alguien. No pienso que eso sea éxito.

Creo que fuimos puestos en este mundo de maravillas y bellezas con habilidad especial para apreciarlas; en algunos casos para divertirnos ayudando a su desarrollo y también, siendo capaces de ayudar a nuestros semejantes en vez de

¹ Se debe comprender que el término Rover era considerado en esa época como una acepción de vagabundo en la lengua inglesa.

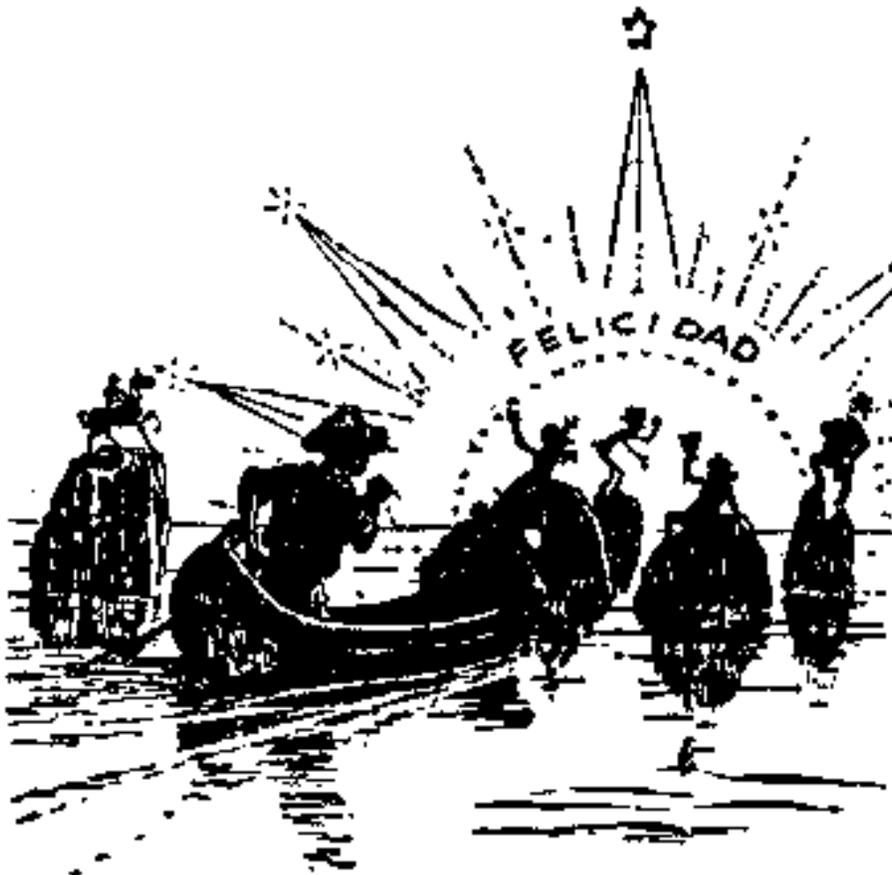
ganarles y con todo ello gozar de la vida; el único éxito verdadero es la felicidad.

La verdad es que no hay que posponer la felicidad para el futuro y que hay que gozar de la vida todo el tiempo. El hombre cuerdo no atesora para un Cielo vago en un futuro borroso. Se da cuenta de que él puede edificar su propio Cielo aquí en este mundo y ahora mismo; y que cuanto mejor es el Cielo que aquí se construya, mejor será el que obtenga en el futuro. Y así eventualmente entrará en el verdadero Cielo que él mismo se haya preparado: El Cielo de descanso, de paz y de acción de gracias.

La verdadera felicidad es como el radio, una especie de amor que aumenta en proporción a lo que se da, la lleva consigo y llena toda la vida. La felicidad está al alcance de todos, ricos o pobres.

Rema tu propia canoa, no dependas de otros para que remen, tropezarás con dificultades y peligros, con bancos y tormentas, pero sin aventura la vida sería insípida. Con una conducción cuidadosa y una alegre persistencia no hay razón para que tu viaje no tenga completo éxito”.

(BADEN POWELL)



Contenido

Para que conozcas más acerca de la Vida de Clan, a continuación presentamos una serie de temas que orientarán en tu Ruta para el Roverismo.

Estos temas son:

1.- El Roverismo históricamente:

- Historia del Roverismo
- El Roverismo en México
- El libro: "Roverismo hacia el éxito": una guía en tu vida

2.- El Roverismo en la actualidad

- El libro: "Roverismo hacia el éxito" un libro actual
- Relación de tu Clan con los demás
- La imagen del Rover Scout

3.- El programa Scout en el Clan de Rovers

a).- El marco simbólico en el Clan

- Reto y servicio, la mística Rover
- El local de Clan
- La horquilla Rover

b).- La estructura del Clan

- El Clan de Rovers
- Los equipos de Clan
- El jefe de Clan
- El consejo de Clan
- La junta de Clan

c).- Esquema de adelanto Rover

4.- Las Rutas para el Rover Scout

a).- Ruta para ser Escudero Rover

b).- Ruta para ser Rover Scout

- Insignia del Comendador
- Insignia del Barón
- Insignia del Cid
- Plan de Acción Personal
- Investidura Rover

c).- Ruta de las Especialidades Rover

d).- Insignia B.P.

e).- Partida Rover

5.-Apéndices

- Los Padrinos Rovers
- Uniforme Rover
- Bibliografía

1.- EL ROVERISMO HISTÓRICAMENTE

Historia del Roverismo



Desde la fundación de los Scouts en 1907 siempre existió la preocupación por agrupar a aquellos muchachos que salían de la Tropa. A este respecto, H. Geoffrey, conocido como 'Uncle' Elwes, editor de La Gaceta de la Oficina Central, funda en 1914 la Sociedad Amiga de los Scouts (Scouts Friendly Society) la cual agrupaba a personas y Scouts mayores de 16 años que recibían una revista semanal sobre el Escultismo; ésta, posteriormente, se da a la tarea de crear la Hermandad B. P. de Scouts Mayores (B-P Guild of Old Scouts); el objetivo de esa Hermandad, que quedo registrada ese año, en su proyecto original fue el siguiente:



- *Conservar los muchachos Scouts en contacto los unos con los otros y en contacto con el Movimiento Scout después de dejar la Tropa y entrar de lleno a la lucha por la vida.*
- *Conservar el ideal de la buena ciudadanía que les ha sido promovido en los Scouts.*
- *Atraer hacia el Movimiento a jóvenes que no hayan sido Scouts, proporcionándoles la oportunidad de servir a su Patria.*

Esta idea no pudo desarrollarse ampliamente debido a la primera Guerra Mundial, sin embargo, B.P. escribió en junio de 1914:

“Por medio de los centros locales de esta Sociedad, esperamos proveer Clubes en todos los núcleos Escultistas, en los cuales puedan mantenerse en contacto los Jefes de Tropa, los Antiguos Scouts y todas aquellas personas que se interesen por el Movimiento. La única condición para pertenecer a dichos centros, es ayudar al Movimiento Scout en la mejor forma que pueda cada uno. Es el propósito establecer entre los Antiguos Scouts, rangos y deberes, por medio de los cuales puedan conservarse en contacto con los ideales del Escultismo y al mismo tiempo ser de utilidad a los Maestros y a los Scouts”.

El problema de los antiguos Scouts continuaba ocupando la

atención de los Comisionados² y de los Maestros, lo que dio como resultado la formación de Clubes por la Sociedad Amiga de los Scouts en conexión con muchas Tropas, siendo uno de los primeros, el Club de 'Uncle' Elwes, denominado "Club Scout San Jorge" de la Primera Tropa de Colchester. Estos experimentos hicieron que B.P. escribiera en la Gaceta de la Oficina Central, de enero de 1917, lo siguiente:

"Por largo tiempo hemos venido considerando útil construir una rama de "Scouts Mayores" Pero nos queríamos abstener hasta el fin de la guerra. Acontecimientos recientes han colocado esta cuestión en primera línea y la pregunta es: ¿Qué medidas deben adoptarse en un futuro cercano? Parte del adiestramiento de los Scouts Mayores tendría naturalmente que incluir el someterse a pruebas para adquirir insignias cuyas normas fueran superiores a las de los Scouts, y con vistas a especializarse en alguna rama de la industria, del comercio, etc., para que esto sea útil en su vida futura".

Unos meses más tarde se promulgó un esquema más definido basándose en un problema triple:

1. Cómo mantener a los Antiguos Scouts bajo influencias benéficas.
2. Qué hacer con tantos Scouts que volvían del Servicio Militar ansiosos de reanudar el trabajo con su Tropa.
3. Qué hacer con aquellos muchachos que a los 16 o 17 años descubrían la existencia del Escultismo y ya eran demasiado grandes para inscribirse en una Tropa formada de chicos de edad muy inferior.



Se comenzó por obtener los puntos de vista de los Comisionados y de los Maestros y, al hacer experimentos con "Scouts Mayores", "Scouts de Servicio", "Scouts de Comercio" y otros por el estilo, se tomó la resolución, en Marzo de 1917, de nombrarlos "Scouts Mayores" (Seniors Scouts) en una conferencia de Comisionados en Matlock, Derbyshire. Este nuevo esquema buscaba que los chicos mayores de 14 años se vincularan, una vez terminada la escuela, con la educación técnica y, mediante exámenes se incorporaran, a la vida laboral; sin embargo, la guerra y la poca capacidad de encarar este enorme trabajo por los Maestros en la aplicación de exámenes de capacitación, hizo que nuevamente esto se fuera abajo.

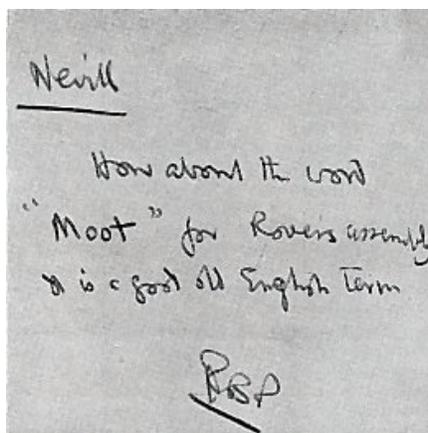


² Lo que conocemos ahora como Director de Distrito.

En agosto de 1918, Baden Powell escribe en la Gaceta de la Oficina Central *“Nuestro panfleto para Scouts Mayores (o Rovers como aparentemente desean ser llamados) está en la prensa y, espero, sea de utilidad para los Maestros y los Scouts Mayores.”*



Consecuentemente, después de regresar victoriosos los Scouts de la Guerra en Francia, y mediante la influencia del famoso “Club Scout San Jorge”, caracterizado porque todas las noches atendía a viejos camaradas, soldados y militares, da como punto de partida a las primeras reuniones para “Viejos Scouts”. Finalmente, se saca a la venta un folleto que apareció en septiembre de 1918 y que se intituló: *“Reglamento de los Rovers”* en donde, entre otras cosas, B.P. menciona cómo organizar un Clan, cuáles deben ser los requisitos de un Jefe de Clan y cuáles son los objetivos del Roverismo; también sugiere actividades al aire libre y da consejos acerca del uniforme, etc. Por primera vez ya no se usa el término Scout grandes o viejos, sino el de jóvenes adultos. Este folleto constituye el punto de partida de la Rama Rover en el Movimiento Scout. Este reglamento, como era natural, fue de índole provisional y requirió de considerables cambios y revisiones conforme los años pasaron; pero vale la pena hacer notar que en dos años se hicieron diez ediciones con 26,500 ejemplares.



Al principio B. P. fue tomando conceptos de la Tropa de Scouts pero poco a poco fue incorporando nuevos conceptos como el de “Moot”.

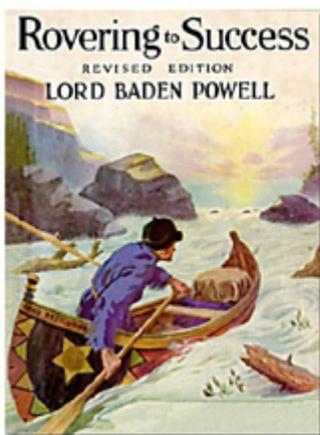
El siguiente paso fue la publicación en dos partes, abril y noviembre de 1920, de notas sobre la capacitación de los Rovers. El cambio más importante hasta entonces fue el aumentar la edad mínima de los 15 a los

17 años y medio.

El primer Comisionado de Rovers de la Oficina Central fue el Coronel Ulick de Burgh, quien había estado asociado con B.P. y al Escultismo desde un principio. Era el indicado para dirigir el Roverismo en sus etapas iniciales y a su muerte dejó tras de sí, una impresión profunda y duradera de la vida e ideales de los muchos Rovers y Clanes establecidos a través de Inglaterra.

La primera ocasión que tuvieron los Rovers y el Movimiento Scout en conjunto de presentarse ante el público, fue durante el Jamboree Mundial de Olimpia, en agosto de 1920. Tras bambalinas, desempeñaron diferentes trabajos en los distintos campos, y con tan buena voluntad que desde entonces, quedó establecida y reconocida firmemente esta nueva Rama.

En 1921 debido a la falta de guía, algunos Rovers se empezaban a desviar de las "ideas principales", así que la Gaceta de la Oficina central emitió un reporte, en octubre 6 y 7, sobre las recomendaciones de la Conferencia de la Oficina Imperial en donde se declaró: *"Un Rover Scout, es usualmente un Scout Mayor de 17 años en adelante"*. Esto nos pone de manifiesto cómo en ese tiempo aún se manejaba el sistema de Scouts Mayores lado a lado con los Rovers. Dicha conferencia expresaba la meta final de los Rovers: *"Retener a los chicos grandes de forma activa en los Scouts... con el propósito de que se conviertan en Maestros o trabajadores por el Escultismo"*. El propósito del Jefe estaba definido y como posteriormente lo escribió: *"Después de estas reglamentaciones, el Roverismo empezó a tener éxito"*.



El siguiente paso en su desarrollo fue la publicación del libro **Roverismo hacia el Éxito**, escrito por B.P., en noviembre de 1922. Este libro estaba dirigido a los mismos muchachos con la intención de estimularlos, inspirarlos y aconsejarlos como Rovers, pero no se ocupó de establecer para ellos o para los que los dirigieran, las actividades que habían de desarrollar ni la forma de hacerlo. Como era de esperar, el libro se vendió ampliamente y logró, más que nada, entre los Rovers y otras personas, presentar a consideración las enormes posibilidades del Roverismo.

Hasta entonces, no se había hecho ningún ensayo para establecer pruebas definidas de la eficiencia Rover; pero en la edición de: *Programa, Organización y Reglamento* de 1923, apareció la primera serie

independiente de Pruebas Rovers.

En el Jamboree imperial de Wembley, en 1924, de nuevo demostraron los Rovers su eficiencia, quedando a cargo de ellos trabajos tales como los de policía, guías, encargados del trabajo de transporte ferroviario, etc., En noviembre de ese año la ceremonia de Investidura Rover, sugerida por B.P., fue usada por primera vez.

En 1926 se efectuó en Londres la primera reunión Rover en forma de "Moot". El Albert Hall, en la noche de Pascua, se encontraba lleno de Rovers llegados de todas partes de las islas británicas para presenciar la representación de la Ceremonia de Investidura de Caballería al estilo de la Edad Media. El "Moot" concluyó con la conferencia en donde se discutieron importantes puntos y problemas. Entre los puntos discutidos figuró el de los Scouts Diplomados que debían servir de Guías³ en los Clanes de Rovers.

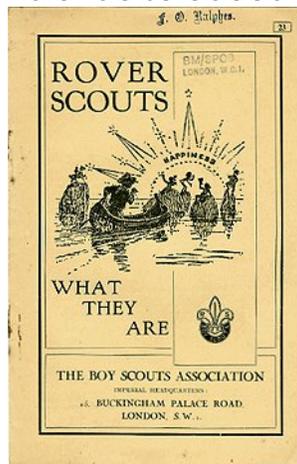
La cuestión de los Guías fue ampliamente destacada en forma importante por los Rovers mismos; se había seguido la idea de que los Rovers "debían dirigirse a si mismos", pero la necesidad de una dirección y guía especial quedó ahí expresada de una manera definitiva.

El número creciente de Clanes de Rovers hizo sentir, también, la necesidad de un reajuste en la organización de la asociación Scout para dar lugar a esta nueva Rama. Este asunto se trató de lleno en la Conferencia Scout abierta que se celebró en Bournemouth, en 1927, y que dio por resultado el sistema de grupos con Maestres Diplomados, como: Jefe Rover de Distrito, Jefe Rover y Subjefe Rover; nombramientos que se entregaron por primera vez en 1928.

En agosto de 1929, se celebró el Jamboree de la mayoría de edad del Escultismo reuniéndose en Arrow Park cincuenta mil Scouts. Toda la parte administrativa de este campamento estuvo a cargo de Maestres apoyados animosa y virilmente por un considerable número de Rovers. Esta ayuda y trabajo hecho por los Rovers pareció sorprender a muchas personas, a juzgar por las alabanzas expresadas pero, después de todo, era de esperar que el Escultismo proporcionara los elementos necesarios para hacerse cargo de una reunión de esta magnitud; lo contrario habría demostrado que no valía la pena. Los Rovers que ahí intervinieron estaban sumamente complacidos de que se les hubiera presentado la oportunidad de demostrar su gratitud al Escultismo por lo que de él habían recibido y, al

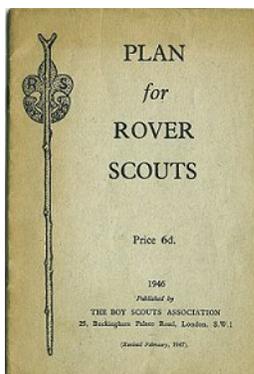
³ Al principio los Rovers usaban términos de la Tropa de Scouts; los Guías de Clan es lo que ahora conocemos como Piloto Rover.

mismo tiempo, demostrar el valor de su educación.



En el mismo año, 1929, la Oficina Central publica "Rovers Scouts. ¿Qué son ellos?"; ésta no es una obra directa de Baden Powell pero indudablemente intervino en su edición.

En agosto de 1930 se celebró un tercer Rover Moot nacional en Auchengillan, en los campos Scouts de Glasgow y en agosto de 1931, en Kandersteg Suiza, un Rover Moot mundial al que asistieron tres mil Rovers de veintitrés naciones distintas y de quince de la comunidad Británica. Un segundo Moot mundial tuvo lugar en Ingaroo, Suecia, en 1935, siendo Jefe de Campo del "Moot" Su Alteza Real, el Príncipe Gustavo Adolfo, de Suecia. Este Moot fue aún más representativo que el primero e incluyó un contingente británico de mil doscientos Rovers. El escenario de bosques y de mar contribuyó a cimentar aun más los sentimientos de amistad y buena voluntad que forman el alma del Escultismo. Desde entonces, el Roverismo ha crecido constantemente.



En 1952 la revista *The Scouter* propone el amalgamamiento entre Scouts Mayores que quedaban y los Rovers Scouts. En 1956, David Lungair, Comisionado de la Oficina Central, anuncia el establecimiento de una permanencia máxima hasta los 23 años en la unidad Rover con la finalidad de encauzar a los jóvenes en el liderazgo de alguna Unidad.

En algunos países como Inglaterra creyeron necesario modificar la edad y la estructura de esa Unidad ofreciendo una opción nueva que denominaron "Venturers" en lugar de la de los "Rovers", e incluso, dejaron de publicar "Roverismo hacia el Éxito". Sin embargo, en la mayoría de las asociaciones que se

comprende la esencia del Roverismo se está trabajando por fortalecer a los Rovers proyectándolos en la sociedad como verdaderos agentes de cambio que promuevan el desarrollo de su comunidad.



The ROVER WORLD



Formerly "The London Rover," official organ of The London Rover Committee, and incorporating "Quest."
Founded with the approval of Imperial Headquarters of the Boy Scouts Association.

Vol. 1, No. 1.

Price 3d.

April, 1934

El Roverismo en México

Hablar de un inicio firme del Roverismo en nuestro país implica remontarnos unos años atrás, cuando Baden Powell publica, en 1922, *Roverismo hacia el Éxito*, el libro básico para el Clan de Rovers donde orienta a los jóvenes en su educación como adultos.

El Roverismo se difundió por todo el orbe, aunque no tan rápido como *Escultismo para Muchachos* para las Tropas; sin embargo, poco a poco cobraba popularidad entre los muchachos que ya no podían continuar en la Tropa debido a su edad.

En nuestro país esto no fue la excepción, una vez que se logrará la estabilización del Movimiento, a partir de 1931, comienzan a surgir Tropas en diversos colegios particulares a cargo de religiosos y, años más tarde, estos Scouts crecerían y tendrían que dejar su Tropa.

Un gran promotor del Escultismo para estas fechas fue Charles O. Robson⁴, inglés católico radicado en México, maestro de clases particulares de inglés y que, por medio de sus alumnos, se reencuentra con el Movimiento. En su niñez Robson, en Inglaterra, ingresó a una pequeña Tropa donde conoce al Escultismo y a Baden Powell en persona.

Los muchachos de las primeras Tropas fluctuaban entre los 12 y los 15 años, y cuando alguno de ellos terminaba su ciclo en Tropa –aquellos que

⁴ Gran promotor de Grupos Scouts en México; fue el principal capacitador del Grupo Primero de Puebla en 1933, asistiendo a la celebración de la Promesa en septiembre de 1934.

contaban con más de 16 años- salían del colegio para seguir sus estudios en las preparatorias o universidades.

Para 1935, muchachos Scouts que tenían más de 16 años se vieron en la necesidad de dejar sus Tropas y, deseosos de continuar con su educación Scout, varios de ellos, egresados de múltiples Grupos, fundan un Clan, teniendo como miembros a Fermín Reygadas, Gonzalo Gómez de la Mata, Enrique Parra, Carlos Vidales, Beremundo Ruizdiaz, Rafael Ulibarri, Juan Lainé Jr., entre otros, contando como jefe al señor Robson, con apoyo de las escuelas maristas. Se le trató de dar una continuidad pero las ocupaciones de los muchachos no permitieron que tuvieran un desarrollo constante, a pesar de contar con información y difusión hacia otros muchachos, por lo que este primer Clan se disuelve en poco tiempo.

A principios de 1938 comienzan los preparativos para conformar otro Clan con algunos muchachos del Grupo VI que pudieron organizarse. En un inicio pretendían comprar un chalet con el fin de tener un lugar para capacitarse y convivir con otros scouts.

Este chalet estaba ubicado en Agua Bendita, Edo. de México, rumbo a Toluca, propiedad del señor Juan B. Latapí. El 29 de mayo de 1938, después de haber pasado tres días en ese lugar con el propósito de prepararse para aceptar su compromiso, los Escuderos de este segundo Clan fueron investidos como Rovers Scouts.

A falta de un Jefe responsable del Clan, el Jefe Scout Nacional de la Asociación de Scouts de México de aquel entonces, el Ing. Jorge Núñez Prida, con autorización del Consejo Nacional, en solemne ceremonia, al estilo de la investidura de un caballero medieval, nombra a Rafael Prieto Aguilera como el Jefe del Clan. Además se inviste a José María Pinto, Mariano Cardoso, Julio Beraude H., Ramón Fernández, José A. Gómez Urquiza, Javier García Malo, Javier Correa Field y Francisco Macías Valadez S. Al final de la ceremonia, es aceptado el Scout Régulo Hernández como miembro del Clan, una vez que hubo renovado su Promesa.

A pesar de lo que fue este acontecimiento al paso de un tiempo, los Rovers fueron criticados por salirse del contexto acostumbrado en Manada y Tropa, pero esto no fue impedimento para desarrollarse de acuerdo a lo establecido por el P.O.R (Principios, Organización y Reglamento).

Debido a que en esta época no había muchos Maestros, varios Rovers se dedicaron a apoyar a algunos Grupos como Lobateros, Maestros o desempeñando algunas funciones de organización dentro del Grupo, claro, sin perder su educación en el Clan.

El movimiento Rover comenzó a expandirse en casi todas las demás ciudades de los diferentes estados de la República que contaban con Grupos Scouts. Cada Clan adoptaba su mística en la que se desarrollaban y vivían con intensidad, jamás faltaba la típica horquilla Rover, las grandes expediciones, el servicio desinteresado a los demás, sus muy célebres festividades a San Jorge y sobre todo, lo más importante, no dejar de remar su propia canoa.

El libro: “ROVERISMO HACÍA EL ÉXITO”: una guía en tu vida

Este libro es la base del Roverismo en todo el mundo, fue escrito por Baden Powell y editado por primera vez en 1922. En él, B. P. habla en un principio de cómo ser feliz, pobre o rico. Nos muestra que la felicidad está al alcance de cualquier persona sin importar cuánto dinero tenga y que sólo depende de que logre percatarse de aquello que existe a su alrededor, de aprender a hacer las cosas con gusto.

Acerca de este libro, se dice lo siguiente en: “Rovers” de Gilcraft:

“...Roverismo Hacia el Éxito es el libro por el cual todo Rover Scout individualmente puede tener consejo o inspiración, de tal manera que pueda hacer del Roverismo, parte integrante de su vida, y aplicar su habilidad Scout a los problemas con que pueda tropezar en su trabajo. Aun cuando este libro trata de las dificultades, peligros y tentaciones que puedan asaltar a cualquier hombre en diversas edades, fue escrito primordialmente para transmitir los consejos de un viejo a los jóvenes en el momento de iniciar el viaje de la vida.

El Viejo trata las dificultades, peligros y tentaciones, como arrecifes colocados en el mar por el cual el joven tiene que navegar, pero dedica la mayor parte del tiempo a decirle cómo ha de esquivarlos y no a describirlos de manera fantástica y detallada.

Si los que leen “Roverismo Hacia el Éxito” lo hacen considerándolo como instrucciones para la navegación obtendrán mayor éxito de su lectura y mayor provecho de ella...”

Como observaste, vale la pena leer y releer sus páginas, en ellas encontrarás muchos consejos y mensajes que serán de gran ayuda en la búsqueda del éxito.

Vislumbremos ahora, de una forma somera, el contenido de los escollos:

APUESTAS: Aquí, entre otras cosas, encontrarás cómo la ociosidad, madre de todos los vicios, hace que muchas personas caigan en la debilidad de apostar en los deportes, y hoy en día, en muchas cosas más como en casas de apuesta o casinos. Verás los aspectos que tiene la comercialización del deporte y la importancia de no ser un simple espectador, sino realmente practicar el deporte de nuestra preferencia para alejarnos del ocio.

También conocerás la importancia de tener un trabajo o actividad ecológica firme y satisfactoria, así como, los beneficios que te dejará el saber ahorrar.



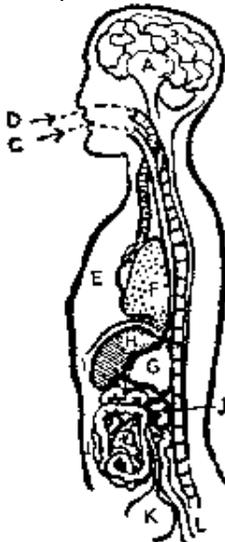
VINO: Este escollo te señala cómo la tentación por el vino, el tabaco, las malas palabras, y en fin, toda clase de excesos, pueden acabarte no sólo al grado de perder el respeto por los demás sino por ti mismo. Te darás cuenta cómo el tener fuerza de voluntad y un criterio bien establecido junto con una buena condición física, será la fórmula ideal para no caer en los excesos.



MUJERES: El tema central de este escollo es tan claro como extenso. Nos enseña principalmente sobre cómo valorar a una mujer, el darle su lugar respetándola siempre. Aquí se te habla del desarrollo sexual, el peligro de

la debilidad ante el instinto sexual, la importancia de ser sano de cuerpo y alma, y algo que hoy parece ser inexistente en el diccionario: Caballerosidad.

A ti, como verdadero hombre y Scout, te corresponde rescatar la esencia y práctica de este escollo, a fin de que se convierta en una actitud intrínseca en ti. Tal vez esta frase pueda sugerirte algo en verdad importante: *“A cada mujer que existe en este mundo debemos quererla y respetarla como si fuera la única que existiera”*.



CHARLATANES Y PRESUNTUOSOS: Aquí verás lo importante que es la seguridad en ti mismo; los medios para obtener esta seguridad están la autoeducación, la cultura, los viajes, el conocimiento, etc. Todo esto te formara un criterio y difícilmente caerás en manos de charlatanes.

También comprenderás que es muy importante conocerte a ti mismo tal y como eres y no hacer alardes de cosas que sabes que no tienes o no sabes hacer, pues eso te convertiría en un mentiroso y presumido.



IRRELIGIÓN: Este escollo es muy profundo y relevante. Primero te cuestiona acerca del cumplimiento de tu religión, ¿Lo estás haciendo bien

o mal?, O eres de los que dicen: "Yo sigo la religión a mi modo, porque así la siento", olvidando que tu religión ya tiene sus preceptos bien establecidos y que deben ser seguidos como ella lo estipula y no como tú los sientes o crees que debe hacerse.

B.P. dijo que no podía existir un verdadero Scout sin religión; debes comprender la importancia de cumplirla bien y de acercarte a Dios, de que todo viene por Él y que gracias a Él todo se hace. Date cuenta de que está en todas partes, en la naturaleza, en la satisfacción que te deja el servir a tu prójimo, en tu ser, etc.

Recuerda finalmente éste concepto: "Todos venimos a este mundo para ganarnos (de mil formas) el regreso junto a Dios".



Rover Mate.

El primer uniforme Rover Propuesto por Baden Powell. Se pueden ver las cintas de Piloto Rover y las ligas rojas en las calcetas.

2. EL ROVERISMO EN LA ACTUALIDAD



El Libro: “Roverismo hacia el éxito” un libro actual.

Retomando el legado único y de validez universal que B.P. dejó para muchachos mayores de 17 años, encontrarás enseguida un enfoque general del libro “Roverismo Hacia el Éxito”, para que con él te ayudes en tu análisis personal. Toma en cuenta que los escollos no son cuestiones aisladas, sino un todo entremezclado.

Como dice Miguel Martagón en el Prólogo de la tercera edición Mexicana de 1979: *“Es un libro atemporal”*, es difícil entenderlo si tratas de leer cada capítulo sin descubrir entre líneas el profundo sentido de cada una de las frases ahí escritas.

Si trasladadas a nuestra época situaciones que ahí se descubren, te darás cuenta de que se adaptan perfectamente a nuestra forma de vida actual. Cuando leas este libro, sé más analítico que objetivo al tratar de entenderlo y, si aun así hay algo que te sea confuso, busca a quien pueda ayudarte.

El libro nos presenta la vida como una búsqueda constante de la felicidad. En esta búsqueda tropezamos con muchas dificultades, todas vencibles y que debemos afrontar con decisión, coraje, y optimismo.

Las diversas dificultades –y cómo superarlas- nos las presenta Baden Powell de la siguiente manera:

Desarrollo personal (hábitos)

----- **APUESTAS**

Autocontrol (excesos)

----- **VINO**

Desarrollo sexual

----- **MUJERES**

Formación personal (actitudes)

----- **CHARLATANES Y PRESUNTUOSOS**

Formación espiritual

----- **IRRELIGIÓN**

Para superar las dificultades, se requiere de autoeducación, la cual, es la determinación diaria para salir adelante con nuestras propias capacidades y superándonos a nosotros mismos. Todas las dificultades tienen un lado positivo, que se encuentra al triunfar sobre ellas, por lo que debemos tener espíritu de vencedores, el cual es parte del éxito que luchamos por alcanzar.

La vida es la gran oportunidad que tenemos para ser felices, tomando la vida como un juego y viviendo con amor. Bajo los rubros de apuestas, vino, mujeres, charlatanes y presuntuosos e irreligión, pueden agruparse todas las dificultades a vencer.

A continuación, te presentamos a manera de resumen, algunas de las ideas más sobresalientes que Baden Powell trata en su libro, en cada uno de los escollos que lo integran:

Apuestas

Es mejor ser actor que espectador, en todos los aspectos de la vida, incluyendo los deportes; es más interesante jugar y tomar parte activa, que ver la forma de ganarle dinero al prójimo mediante apuestas, en donde el resultado no depende de nuestro esfuerzo y capacidad, sino de lo que otros hacen.

El dinero ganado por medio de apuestas no se aprecia, ni se le da la misma importancia que el obtenido por medio del trabajo personal.

Tampoco se aprecia igual el dinero ganado fácilmente que el obtenido con el trabajo honrado.

El peligro de apostar radica en que se puede caer en el vicio de querer ganar todo mediante apuestas. Hay muchas fortunas que se han convertido en grandes quiebras y muchas familias destrozadas por el vicio de apostar, que es muy difícil de superar.

Las aficiones y el verdadero deporte, el que uno practica, son excelentes medios para invertir el tiempo desocupado. Los jóvenes debemos buscar actividades sanas que sean de nuestro agrado, para potenciar nuestras habilidades y practicar con regularidad algún deporte, compitiendo con nosotros mismos.

El ahorro es un medio inmejorable para conseguir las cosas que necesitamos; también es necesario para no ser en la ancianidad una carga. El secreto del ahorro es sencillo: gastar menos de lo que se gana. El ahorro es reserva y no tacañería.

Las responsabilidades las debemos tomar como adultos, lo que irá fortaleciendo nuestro carácter, y hay que tener sentido común para afrontar problemas con alegría.

La ociosidad es triste sobre todo en los jóvenes, por ello deben buscar siempre algo que hacer, pensando en los menos afortunados y buscando un medio honesto de ganarse la vida.

El trabajo honrado es garantía para alcanzar la felicidad, quienes confían sólo en la suerte, generalmente terminan mal.

El joven sano siempre debe tener una actitud de disposición al servicio, que trae las mayores satisfacciones en esta vida.

Escoger la profesión adecuada es la mitad del éxito en nuestro trabajo. Cualquier ocupación honrada que desempeñemos es digna y noble.

Vino

El placer es agradable, pero el buscar sólo el placer sensual, acaba con la voluntad y degenera en personalidades débiles.

El vino es bueno en cuanto no se abuse de él. El primer vaso de vino

gusta por su sabor, color y lo refrescante que es, pero el segundo ya no atrae igual que el primero. La clave está en saber detenerse y ser dueño de su voluntad.

Nadie comienza a fumar porque le guste, sino para que se le considere adulto, demostrando con esto lo contrario.

El comer demasiado causa daños irreparables a nuestro organismo, lo debemos cuidar para disfrutar de la vida. La salud es un gran don del que nosotros somos custodios. Cualquier abuso contra nuestra salud es contra nosotros mismos.

El dormir también debe ser moderado: dormir lo necesario para descansar y recuperar las energías perdidas. Cada hora que se duerme de más es dañina; entorpece el cerebro, lo hace a uno sentirse torpe y estimula la pereza y la obesidad.

Para descansar el cuerpo es necesario estudiar o leer un buen libro. Si se desea descansar la mente es necesario practicar algún deporte, salir de excursión o de pesca. Caminar es un buen hábito, porque es bueno para el cuerpo y despeja la mente.

El usar un lenguaje demasiado crudo, es simplemente signo de un carácter débil. Ciertamente al usarlo, uno se desahoga, descansa, pero usado con frecuencia se convierte en una debilidad.

La salud ayuda al dominio de uno mismo y es un gran auxiliar para eliminar los defectos de nuestro carácter.

La diversión y el descanso no necesariamente tienen que ser pasivos, pues un cambio de actividad es el mejor descanso y diversión. El aburrimiento no es una cualidad de la juventud, que siempre debe luchar por la superación.

La dificultad a vencer es el ser condescendiente con uno mismo, lo que se traduce en la ruina individual y en un daño a la colectividad. El lado bueno es adquirir la fortaleza de carácter necesaria para resistir y vencer las tentaciones.

El control de sí mismo es la característica distintiva de una persona madura. Perder el control lo pone a uno en desventaja frente al enemigo, en cualquier situación que enfrentemos.

Es necesario desarrollar los principios que conforman una

personalidad equilibrada, tales como lealtad, veracidad y respeto a sí mismo.

Muchas veces la imaginación y el control nos ayudan a sobreponernos a los contratiempos, percances y enfermedades. El control de sí mismo es la mejor cualidad de una persona equilibrada y la mejor arma para vencer malos hábitos y superar pensamientos negativos.

El respeto a los demás es consecuencia natural del respeto que tenemos con nosotros mismos.

Confiar en uno mismo es la mitad del triunfo. La paciencia y el coraje ante la adversidad son dos elementos que nos dan energía para seguir luchando e intentar de nuevo lo que ha sido un fracaso temporal.

No debemos dejarnos vencer a la primera derrota; los grandes triunfos son los que logramos a través de pequeñas y grandes victorias. Siempre hay una buena razón para intentar de nuevo una empresa.

Hay que ser dueños de nuestro trabajo y dedicarle a él toda nuestra energía personal. Aprovechar el tiempo es una de las mejores formas que tenemos para gozar la vida con verdadera plenitud.

Mujeres

La conservación de la especie es una de las finalidades del ser humano, pero debe hacerse en orden y con amor. No debe perderse el control en materia sexual, pues las consecuencias son, generalmente, muy lamentables.

El control de nuestro cuerpo nos dará salud y una existencia satisfactoria. El desenfreno sexual origina personalidades desequilibradas.

Cada quien tiene que trazar un camino propio hacia la felicidad. El deporte es un magnífico medio para canalizar las fuerzas naturales. Es muy importante y necesario conservarse siempre sano. Para mantener la salud, es requisito indispensable conocer nuestro cuerpo y los cuidados que requiere.

Debemos elegir con mucho cuidado y sabiduría a la persona con quien queremos compartir nuestra vida y nuestro ser. Debemos fijarnos en todo y no sólo en el cuerpo. El atractivo físico es temporal y desaparece con el paso de los años; en cambio, las cualidades del carácter no sólo permanecen, sino que aumentan con el paso de los años.

Debe procurarse no sólo dejarse llevar por el corazón, sino también por la cabeza y pensar detenidamente en la elección de nuestra pareja.

Existe lo que se llama “amor bobo” y “amor verdadero”. El primero es nada más una atracción superficial y poco duradera, es normal, pero debemos buscar el amor verdadero que es completo, pues abarca a toda la persona y desde todos los puntos de vista es mejor.

El formar una familia trae consigo una serie de responsabilidades que se deben tomar en cuenta seriamente. El aspecto económico es importante, así como la responsabilidad paternal.

Un buen camino previo para tomar la mejor decisión, es desarrollar hábitos de salud durante nuestra juventud: la limpieza personal es necesaria, tanto interna como externa. Respirar adecuadamente, garantiza un buen funcionamiento de nuestro organismo. También hay que mantener un buen estado de nuestra dentadura y hacer ejercicio todos los días.

La mejor expresión de la creación de Dios es un joven sano, limpio y lleno de vigor y optimismo.

Y si se tienen hijos, el mejor patrimonio que pueden recibir como herencia es el buen ejemplo de sus padres.

La felicidad en la pareja es el mejor marco para constituir una familia donde se vivan y se respeten los más altos valores humanos. La fidelidad nos hace poder ver de frente a nuestra pareja y también hace crecer el amor entre ambos.

La relación de pareja debe basarse en la verdad y en la confianza recíproca, pues si hay mentiras, la confianza desaparece y es difícil poder recuperarla.

Es por eso que cuando en una familiar hay felicidad, ésta se proyecta hacia la comunidad.

Charlatanes y presuntuosos

Debemos estar preparados para enfrentar el peligro de dejarnos arrastrar por los demagogos, que tratan de hacer que realicemos su voluntad, en su provecho.

No debemos dejarnos guiar por aquellos que con palabras, promesas y proyectos bonitos, buscan nuestro apoyo. También debemos enfrentar el peligro que significa convertirse en demagogo.

Las personas demagogas, tratan de lucirse y sobresalir solamente a base de palabras, en lugar de trabajar calladamente y poner los cimientos de una obra verdaderamente valiosa.

Debemos abogar por la libertad de pensamientos y analizar las situaciones a las que nos enfrentamos por los charlatanes.

Es necesario tener conocimiento de nuestro gobierno y de otros, pero no debemos dejarnos deslumbrar por los charlatanes.

Debemos cultivar la humildad para no caer en la presunción, que tanto molesta a los demás por su falsedad.

No es bueno convertirse en alguien sumamente ambicioso; es mejor trabajar y lograr con empeño lo que nos hayamos propuesto. Ciertamente, la ambición tiene un lado bueno, pero la ambición de hacer el bien, de ayudar y de dar y obtener felicidad.

Siempre hay que tener sentido del humor. Cambiar la vanidad y el cinismo que nos vuelve egoístas, por la reverencia y el respeto de las ideas de los demás. Hay que recordar que todos somos iguales y debemos tratarnos como hermanos.

La salvaguarda contra la charlatanería es la autoeducación. El éxito depende del esfuerzo propio. Es necesaria la buena lectura, que nos ayudará a ampliar nuestros horizontes y a actuar con sabiduría.

Los viajes son de gran provecho y no hay que perder la oportunidad que se tiene de viajar. Hay que esforzarse por aquello que vale la pena.

La mejor forma de convencer a una persona es con elocuencia. Es necesario estar bien preparados para ser útiles a la Patria.

Para tener éxito en la vida es necesaria la cooperación y la buena voluntad. Si desempeñamos algún puesto público debemos anteponer el servicio a nuestra vanidad o afán de poder.

Ser buen jefe implica el dominio absoluto de sí mismo y la búsqueda constante del bien común, más que el querer sobresalir.

El sentido del humor es un buen medio para salir del peligro. La más alta felicidad se logra sirviendo a Dios a través de los demás.

Debemos tener la capacidad de distinguir a los sabios de los charlatanes y tener la humildad para escuchar y seguir los consejos de los sabios.

Un buen ciudadano tiene que aprender a trabajar en equipo, pues es la forma de lograr grandes propósitos y de hacer de nuestro mundo un mundo justo, en donde todos tengan las mismas oportunidades de triunfar.

El criterio se logra mediante la lectura de buenos libros. La reflexión y el ejemplo de los sabios, es la mejor herramienta con que podemos salir adelante y formular nuestro propio proyecto de vida.

Tener claras nuestras metas, el apuntar alto, el esfuerzo constante, la paciencia, el entusiasmo y el vigor son los mejores elementos para hacer de nuestra vida una experiencia útil, placentera e inolvidable.

Irreligión

Los ateos atacan las creencias religiosas. Nuestra vida debe ser nuestro mejor argumento para convencer a los demás de la presencia de Dios.

Dios creador es reconocido por todas las religiones serias. Observando la naturaleza vemos la obra de Dios en nosotros mismos.

Nuestra vida religiosa no debe limitarse solamente a los actos de culto. Estos son necesarios, pero nuestras acciones deben de ser impregnadas de un espíritu de agradecimiento y servicio.

Hay que conocer la grandeza de Dios en todas sus manifestaciones, comenzando por nuestro propio organismo, que es la mejor de sus creaciones.

Practicando el Roverismo se encuentra –más tarde o más temprano– al Todo Poderoso.

Los misterios y maravillas de la naturaleza son ilimitados y todos ellos nos hablan con gran elocuencia de la existencia de Dios.

Hay que tratar de obtener los mejores beneficios de la vida y agradecer a Dios el disfrutarla cada día.

Es importante también estar preparados en materia de religión, pues es la mejor forma de estar plenamente convencidos de nuestras creencias.

Es imposible tener un objetivo como la felicidad en nuestra vida, sin vivir una religión de acuerdo a los lineamientos que ella señale.

Tenemos el inmenso poder de reconocer y gozar de las bellezas de la naturaleza, que en forma incansable nos hablan de Dios.

El amor de Dios que todos llevamos dentro, se expresa de una manera grandiosa mediante nuestro amor a los demás.

Después de leer un resumen de los conceptos que Baden Powell expresa en "Roverismo hacia el Éxito", seguramente te darás cuenta de que este libro te será de gran ayuda para la vida futura.

Por ello léelo completo, analízalo y, si es necesario, vuélvelo a leer o, si algo no entiendes, pregúntale a tus Padrinos Rovers o al Jefe de Clan para que no te quedes con la vaga sensación de que le falta algo, ya que si eso sucede, posiblemente al que le falte algo es a ti.

En algunos años no se editó "Roverismo hacia el éxito" porque consideraron que era tiempo de cambiar. Años después, dándose cuenta de que podía continuar con su labor de orientación y apoyo a los Scouts mayores, se volvió a imprimir. Con el tiempo se dieron cuenta de que modernizarse no implica retirar de la circulación libros tan buenos y prácticos como éste y en la Agrupación Scout Mexicana, A. C. estamos orgullosos de contar con tan hermoso legado del fundador.

La relación de tu Clan con los demás.

"...en el Roverismo hay poco lugar para la competencia..."

(ROVERS DE GILCRAFT)

Todos los Clanes tienen el mismo ideal y están integrados por muchachos que creen igual que tú en el valor de la Promesa y la Ley Scout, es por esto que la relación entre los Clanes debe ser cordial y fraterna y, el cariño a nuestro Grupo, no debe impedirnos llevar una buena relación con los Clanes del Movimiento Scout en general.

Las actividades en cada Unidad están pensadas tomando en

cuenta las características de las edades de los muchachos que la integran, y en el caso del Clan, están dirigidas al Reto y al Servicio, pero entendiéndose esto como: "Reto personal y Servicio a los demás". No es conveniente que cuando realicen actividades con otro Clan, tengan como objetivo el demostrar quién es mejor, ya que ninguna actividad tendrá los parámetros adecuados para valorar eso.

Las actividades mal orientadas pueden traer como consecuencia enemistades y retos que no son precisamente individuales. Clanes que podrían aportar mucho el uno al otro, pueden distanciarse tan sólo por haber ganado o perdido en un juego o actividad. Esto no quiere decir que no puedan realizarse torneos donde la competencia en equipo permitirá saber quien domina mejor un tema, deporte o técnica, sin afectar para nada las relaciones entre los Clanes. Pueden realizarse expediciones entre uno o varios Clanes, veladas, ascensiones, balseadas, etc., donde lo importante sea convivir con la naturaleza y con nuestros hermanos, y en ellas puede haber concursos, pero siempre como algo secundario y no como lo primordial de la actividad.

Claro está que lo anterior no habla de mediocridad, puesto que la superación en el Clan es personal y en la medida en que nosotros vayamos superando nuestras carencias, seremos mejores. En nuestra Unidad pierde validez el reto a los demás. La mejor manera de destacar es preparándose y demostrando a nosotros y a todos los que nos rodean, que hemos avanzado. La única competencia permanente que debe haber en todo Clan es la de que cada Rover Scout trate de superar sus carencias y evite su incompetencia en el desempeño de sus funciones y en su desarrollo personal.

Por otra parte, ¿Sabes cómo puede darse a notar tu Clan?, Siendo amigo de todos, eso es mucho más difícil que una simple competencia. Tú puedes empezar invitando a otros Claneros o bien ir a visitarlos. Notarás ahí que también hay muchos jóvenes que piensan como tú y que quieren compartir sus experiencias.

Hay algunas tradiciones que impiden el acercamiento entre Clanes, tal vez el no poder compartir algunas ceremonias, el no poder entrar a su local, etc. Esperamos que en tu Clan se viva una verdadera Hermandad Scout, y que sean abiertos y compartidos con todos los que como tú, quieran vivir un Roverismo pleno.

LA IMAGEN DEL ROVER SCOUT



Cuando Baden Powell eligió la palabra **ROVER**, quiso crear una imagen singular, sus colaboradores le pedían que no la utilizara pues dicha palabra quería decir vago o vagabundo; pero B.P. les contestó que no importaba, que los propios Rovers crearían su imagen de hermandad al aire libre y de servicio y, si le echamos una hojeada al diccionario, encontramos que también quiere decir: **VAGAMUNDO**, por ello, esta palabra tiene un gran significado que B.P. le da desde su origen al Rover, **hombre sin fronteras**.

Con el tiempo los Rovers han ido creando esa imagen particular, los relatos de las hazañas y actitudes de los Rovers durante la Segunda Guerra Mundial y en la Europa de la post-guerra, de uno y otro bandos, podrían llenar muchos libros interesantes que mostrarían otra cara de esta etapa de la historia; los Rovers Marinos ingleses en la evacuación de Dunquerque, los Rovers franceses de la resistencia; la reconstrucción de Bélgica por sus Rovers; el Rover japonés que salvó una vida; primeros auxilios, distribución de alimentos, reconstrucción, limpieza de caminos, el apoyo en el rescate y salvamento de las víctimas en el terremoto de 1985 en México, etc., etc. Miles de anécdotas de Rovers trabajando por su Patria, miles de anécdotas de Rovers conquistando una imagen.

En México los Rovers han labrado una imagen a lo largo de la historia del Movimiento Scout. Los Rovers son ya conocidos y, por ello, representan una gran responsabilidad para todo aquél que reciba la **Investidura** el ser digno de esa historia y el mantener y transmitir hacia el futuro esa **Imagen**

tan positiva.

El Rover Scout es el hombre que ve venir un reto y le hace frente, es el hombre que se pone retos a su nivel y conoce de sus alcances; el hombre que día a día lucha por progresar para lograr sus metas; el hombre audaz y osado que sabe lo que quiere y cómo conseguirlo.

El Rover Scout es un **Hombre auténtico**, es veraz, tiene una sola cara, una forma definida de pensar, tiene **Principios**, los sigue y los defiende; cuando cae sabe levantarse y aprovecha la experiencia, domina el temor al fracaso, busca siempre **superarse** y se exige, tiene criterio propio.

El Rover Scout es un hombre que sabe ser **Amigo**, siempre está cuando alguien lo necesita, es el hombre que acepta al amigo como es, es un amigo leal que sabe valorar esta palabra, es el amigo capaz de entregarse todo él.

El Rover Scout es el hombre que aprende a **Servir** y que observa este lema toda su vida, el verdadero Rover que busca por su cuenta servir, que no tiene que esperar a que le digan “ayúdame”; es el individuo que tiene bien definida la palabra y acción **“SERVICIO”**, el que no la confunde con “servilismo”, porque sirve sin esperar recompensa, no huye de su deber; y también podríamos decir que: **“El Rover Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa”**.

El Rover Scout es un **Agente de Cambio**, que no se conforma con lo que encuentra, que no se conforma con lo establecido, es un hombre que lucha por sus convicciones, que no teme al cambio, que está abierto a él, que **hace que las cosas cambien**, que está seguro de sus acciones.

El Rover Scout es un hombre que tiene **Iniciativa**, que es emprendedor e inquieto pero prudente, no espera a que le digan lo que tiene que hacer, el Rover Scout **Actúa**, está lleno de juventud, es un hombre con **actitud positiva** ante la vida, es alegre y optimista en cualquier circunstancia.

El Rover Scout es ante todo un **Ejemplo**, que no habla mucho de lo que es o debería ser, el Rover Scout **ES** acción, el Rover **ES**. La palabra **SER** es parte de su vida, es el hombre que vemos y que impacta, es el hombre que se nota, que está, que existe, es aquel que se distingue desde su forma de estar parado, de caminar, de sentarse, es aquel que habla e infunde **confianza y seguridad**, el que busca paso a paso superarse, es el primero, es un hombre de grandes ideales que trabaja y lucha por conseguirlos, no sueña y luego olvida, el Rover Scout **ES**.

El Rover Scout es un **Caballero**, que sabe cuál es su lugar en este mundo, es el caballero que cree en su Dios, el caballero que combate sin temor por sus ideales, el caballero que sigue la Ley Scout interpretándola como un hombre, ese caballero que cree en un mundo mejor, al que no le importa la lejanía de sus sueños porque sabe que los realizará; el gran caballero que ama, que es invencible, el caballero que cree en él mismo, **¡El Caballero que VIVE!**

El **querer ser Rover Scout** es un gran reto que no podemos rechazar en nuestra vida de Clan, y querer ser Rover es una meta que, si en verdad deseas, puedes lograr. **Ser Rover Scout** es un gran paso, pero también es sólo el inicio de tu vida en el Clan. Y si ya lo eres... **¡Demuéstralo!**

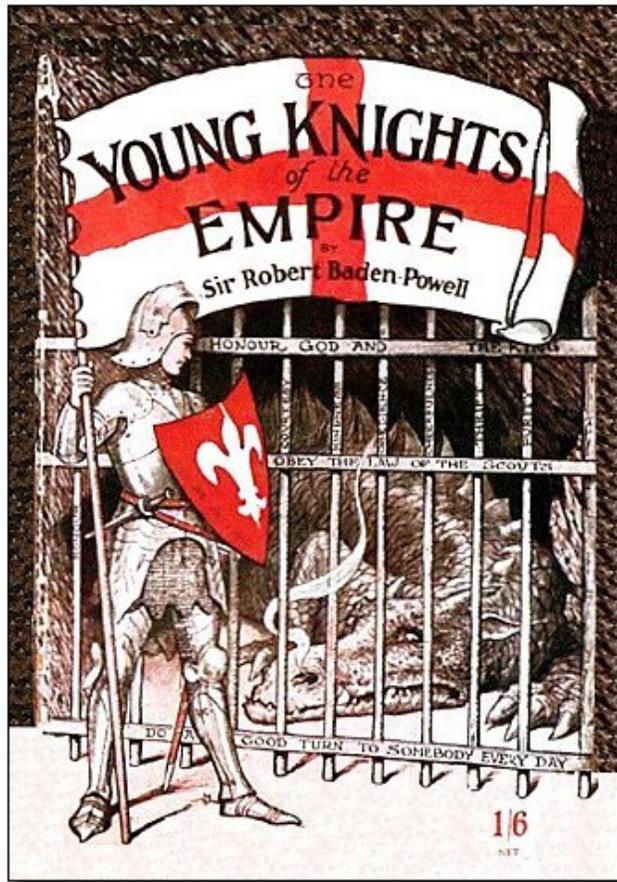
Hermano Rover Scout:

¿Alguna vez has pensado en cómo es tu actitud?, si ya lo has hecho reflexiona y di si tu actitud es la de un **Auténtico Rover Scout**, es decir:

- ¿Actúas con iniciativa o esperas que todo te caiga del cielo?
- ¿Demuestras iniciativa o tienes atole en la sangre?
- ¿Tu actitud es decidida o piensas que tú no puedes?
- ¿Tu actitud es positiva o se te está llenando el hígado de piedritas?
- ¿Tu actitud es activa o nada más ocupas un lugar?
- ¿Tu actitud es dinámica o nada más vegetas en tu vida?
- ¿Tu actitud es optimista o eres de los que nada les parece?
- ¿Tu actitud es segura o necesitas de un lazarillo?
- ¿Tu actitud es fuerte o pareces un borrego enfermo?
- ¿Tu actitud es audaz o eres de los mediocres?
- ¿Tu actitud es sincera o finges para obtener lo que quieres?

Estamos seguros de que tú ingresaste al Clan para lograr una actitud positiva en todos estos ingredientes, ya que tú deseas ser un verdadero Rover Scout.

3. EL PROGRAMA SCOUT EN EL CLAN DE ROVERS



“RETO Y SERVICIO”: LA MÍSTICA ROVER

“...La vida del Espíritu del Roverismo es el secreto de nuestro ambiente, la llamamos la MÍSTICA ROVER.

La Mística Rover está formada por ideales, que son una serie de conceptos que explican por qué vale la pena ser Rover Scout.

Estos conceptos son vivencia diaria y constante de la Promesa y Ley Scout, demostrando y defendiendo sus Principios, los cuales hemos hecho nuestros.

Es observar el simbolismo del Río de la Vida que da B.P. en Roverismo hacia el Éxito, transformándolo en un verdadero Reto al ejecutar aquello de “Rema tu propia canoa”...

(RUTAS DEL ROVER, 1979)

El ambiente de **Reto y Servicio** es característico del Clan, como lo es en la Manada el ambiente de Selva y en la Tropa el de Aventura, ahora veremos qué es esto:

El diccionario nos define la palabra Reto como: “provocación o desafío o bravata”.

Un **Reto** es ser nosotros mismos, vivir una vida activa y llena de aventuras, respondiendo a su vez al Reto que nos presentan nuestra sociedad, el mundo, la vida al aire libre, la montaña, la vida cotidiana y la comunidad misma, con su historia y su futuro.

Al mismo tiempo, el **Servicio** es un **Reto** para que, al darnos cuenta de la realidad, luchemos por superarnos y por ayudar a la superación de nuestro prójimo.

El primer aspecto de este ambiente, es nuestra imagen externa, lo que la gente ve, nuestra presentación y actitud. Es la clásica imagen del uniforme con pantalón azul, camisola caqui, sombrero de cuatro pedradas, orquilla y charreteras, el hombre de mochila al hombro que recorre los caminos.

Otro aspecto importante es la actitud del individuo que porta ese uniforme, su seguridad que le hará servir en todo momento. Piensa y procura esa imagen, te respaldan millones de Rovers que, en todo momento y lugar, han sabido actuar como tales, correspondiéndote a ti mantenerla y enriquecerla.

Cuida tu presentación, llevando siempre impecable el uniforme, con sólo las insignias justas, teniendo presente que el Ser Rover Scout se manifiesta con hechos y no con multitud de colores. Tú debes portar aquellas insignias que demuestren lo que **Eres**.

En cuanto a tu actitud, la certeza en los principios, la humildad del caballero, la fuerza para la acción, la alegría de la juventud y el orgullo de **Ser Rover Scout**, marcarán las pautas para que tengas una buena imagen y seas un mejor ejemplo.

Existen también en nuestro ambiente Tradiciones; unas corresponden a la historia del **Roverismo** y otras son originadas por la vida del Clan; vívelas, enriquecelas y presévalas. Y solamente debes hacer a un lado las **tradiciones negativas**, que nada bueno te pueden dejar, pero aquellas que ayuden a elevarte y vivir profundamente el espíritu del Clan, debes

incrementarlas, ya que éstas son tu patrimonio.

Otro aspecto del ambiente del Clan son las **Ceremonias**, pocas y sencillas; víelas profundamente y reflexiona sobre su significado, cada una simboliza un paso determinante en la vida, un señalamiento en esas Rutas para el Rover Scout por las que día a día avanzarás y te superarás.

Un **Reto** es saber eludir o franquear los escollos que presenta la vida y salir adelante en el desarrollo integral.

Un **Reto** es seguir los rápidos del querer, saber y usar, que impulsan a seguir adelante a uno mismo.

Un **Reto** es dar nueva vigencia al **ESPÍRITU** de los antiguos **CABALLEROS**, practicando aquellos conceptos de: **honor, lealtad, aventura, audacia, servicio, etc.**

Un **Reto** es superarte día a día con todas las oportunidades que se te presentan.

Un **Reto** es disfrutar realmente la aventura de nuestra propia vida.

Un **Reto** es saber vivir la vida y afrontarla.

Un **Reto** es **Servir**.

Servir es el lema del Roverismo y significa darnos a los demás, amar al prójimo, significa **Hacer** y no sólo criticar.

Es ante todo una actitud que en el **Rover Scout** debe ser permanente y reflejar su congruencia entre lo que dice y lo hace.

Servir es colaborar activamente en el desarrollo de la comunidad.

Servir es prepararse para poder colaborar a efecto de que nuestra sociedad se supere.

La superación personal es un servicio a uno mismo, ya que nadie puede dar lo que no tiene.

El **Servicio** al escultismo es importante, no dudes en ofrecer tu ayuda cuando sea requerida; la participación de los Rovers siempre es valorada porque son jóvenes comprometidos y que hacen las cosas en orden y completas.

Es necesario, sin embargo, diferenciar entre prestar un servicio a las Unidades menores y ser Maestro en ellas.

En un principio los Clanes eran integrados por Maestros y Scouts Mayores, porque no había un "plan" definido, pero ahora, es necesario que el Clan de Rovers sea de Rovers Scouts no de Maestros o *chalanos*, ya que un Clan no puede esperar a que los diferentes Jefes de Unidad tengan tiempo libre para atenderle, ése es un Clan que no cubrirá adecuadamente todas las áreas.

Por lo tanto, apoya a las Unidades, pero no olvides que tu desarrollo en el Clan es primordial.

La base de tu realización y progreso debe ser el servicio a tu comunidad; ¿Conoces cuáles son sus necesidades? ¿Sabes qué puedes hacer para satisfacerlas?

Debes estar **Siempre Listo** y dispuesto a prestar servicio en emergencias, debes estar siempre preparado para la acción.

Ante esto: ¿Tienes los conocimientos necesarios? ¿Está listo el equipo indispensable?... **¿ESTÁS LISTO PARA SERVIR?**

No hace falta que te rompas la cabeza tratando de pensar en los servicios espectaculares que puedes desarrollar; cuando no sepas que hacer, recuerda las palabras de B.P. en la clausura del Jamboree en Vogelezhagen, Holanda, en 1937:

... "En todos mis ochenta años, no puedo recordar un momento en que no estuviera ocupado, y les digo que entre más ocupados se encuentren, menos pueden sentir tristeza.

Así, cuando se encuentren ustedes mismos sin algo que hacer, recuerden que siempre hay muchas personas que necesitan ayuda, ancianos, enfermos o pobres que se sentirán muy bien con una mano amiga, no importa cuan pobres o pequeños puedan ser ustedes, encontrarán que, haciendo a otros felices ustedes se hacen felices también..."

(BADEN POWELL)

Como puedes ver, lo único para realizar un servicio, es que mires a tu alrededor y siempre encontrarás a alguien que necesite de tu ayuda, Además de los servicios que puedes prestar en el Escultismo, existen otras instituciones que esperan tu ayuda como hospitales, iglesias, orfanatos, etc.

En resumen, estos son los diferentes elementos que conforman el ambiente de **Reto y Servicio**, y sólo existen cuando los practicas y vives cotidianamente.

Este ambiente, estructura y forma de operación de individuos asociados, conforman el Clan y permiten la vivencia del Roverismo.

EL LOCAL DE CLAN

“...los Rovers deben tener sus propios salones de reunión aparte de los scouts. Estos locales deben ser administrados por los propios Rovers y deben estar abiertos todas las tardes para que en ellos puedan desarrollar trabajos y actividades sociales”.

(ROVERS DE GILCRAFT)

El local del Clan no es sólo el lugar de reunión semanal, también es la “guarida”, la extensión del hogar, el recinto donde se respira hermandad y alegría, el cuarto donde podemos ser nosotros mismos, donde planeamos nuestras salidas y actividades. Es un punto de referencia, el lugar donde guardamos los elementos simbólicos del Clan y donde esperamos dejar algo que recuerde nuestro paso por él.

Puede ser un cuarto rentado, un departamento antiguo, una buhardilla, un sótano, una cabaña o cualquier lugar que le dé privacidad al Clan, no necesita ser muy grande, pero si confortable y que cuente con servicio sanitario.

Cualquier Clan puede hacerse de un local con estas características o adaptar un área específica aislada del local de Grupo, sólo se necesitan muchachos que no sean tímidos e indecisos para emprender la tarea. La manera de decorarlo será divertida..., conseguir una sala vieja o una mesa que se esté deshaciendo y ser arreglada por ustedes mismos, sintiendo que cada uno de los rincones es suyo; poniéndole detalles como pañoletas, carteles scouts, fotos de las actividades del Clan, etc., contribuirá a traer ese ambiente que sólo se vive en un Clan de Rovers.

En la pared principal del local, se pueden colocar los Escudos de Armas de cada uno de los Rovers Scouts que han sido investidos por el Clan. Ésta es una tradición muy arraigada, que permite de esa manera mantener la historia de los miembros que dejaron huella. Los “Escudos de Armas” deben hacerse de acuerdo a los lineamientos que el Consejo de Clan estipule y, el ir llenando una pared con ellos, motivara al Clan a continuar su labor.

El local del Clan de ninguna manera deberá prestarse para actividades que no tengan como objetivo la formación de sus integrantes y deberá respetarse por siempre.

Es bueno invitar a otros Clanes a visitar el local y tener con ellos intercambios de experiencias así como hacerles sentir que no es un local exclusivo del Clan de determinado Grupo Scout, sino un lugar donde los visitantes también pueden sentirse en casa. Tú debes hacer cuanto esté de tu parte, para que tu Clan cuente con ese lugar de reunión y mejorarlo continuamente.

LA HORQUILLA DEL ROVER SCOUT

La horquilla es un elemento que siempre ha distinguido a los Rovers Scouts de todo el mundo. El mismo B.P. usó siempre una y dejó una colección muy grande, misma que se exhibe en B.P. House, en Londres.

Así como la imagen del Scout tienen bordón como complemento, en el Rover Scout la horquilla representa no sólo el hecho de haber sido investido, si no también la fortaleza para llevar una vida recta, recordando que siempre los dos caminos que se pueden tomar en la vida están representados en la bifurcación de la horquilla.

En su libro "Aventuras hacia la Edad Viril", B.P. nos aconseja cómo hacer una buena horquilla, nos habla de la importancia de que sea recta y resistente, para así poder utilizarla como poste de un refugio, para implementar una camilla, para ayudar a un lastimado a caminar, etc.

Es conveniente que tenga regatón o punta metálica, y que la bifurcación se encuentre más o menos a la altura de la axila.

Cuando seas un Rover Scout investido puedes usarla, y te aseguramos que conforme conozcas todas sus utilidades harás que ella un elemento imprescindible en tu uniforme. Pórtala con orgullo ya que ella es el símbolo de todos los Rovers del mundo.

ORGANIZACIÓN DEL CLAN

La unidad organizacional de los Rovers es el Clan y esta debe formar parte de las Ramas de un grupo Scout. El Clan debe tener su propio líder, quien debe ser investido como Jefe de Clan asistido por un Subjefe y un Piloto Rover y, si ninguna persona puede encontrarse para ser Jefe de Clan, entonces el Maestre Scout de Grupo puede desempeñar dicho cargo por

no más de seis meses.

Éste es patrón normal, un Clan de Rovers forma parte integral de la unidad familiar de un Grupo, sin embargo, los Rovers dentro de un Distrito de la Agrupación pueden reunirse con otros como un solo Clan de con un propósito particular; esto evidentemente, no quiere decir que el Clan pueda trabajar de forma independiente a un Grupo Scout.

EI PILOTO ROVER

Es un Rover elegido para este puesto por el Consejo de Clan de entre los candidatos aprobados por el Jefe de Clan. Es auxiliar de la Jefatura de Clan, encargado de la ejecución de los programas y durará en su puesto por el periodo que acuerde el Consejo. La elección del Piloto Rover será periódica en la forma y términos que acuerde el Consejo de Clan sugiriéndose un promedio de seis meses con la finalidad de que otros Rovers puedan aspirar al cargo cuando menos, una vez en su vida Rover dentro del Clan.

CLAN DE ROVERS

“la unidad Rover es el Clan. No se ha fijado número mínimo para éste; se dividirá en equipos conforme convenga”.

(ROVERISMO HACIA EL ÉXITO)

El Clan de Rovers es la Unidad del Movimiento Scout que agrupa a los muchachos de 16.5 a 22 años de edad, los cuales se reúnen periódicamente para efectuar las reuniones y actividades establecidas en su programa de trabajo.

Son jóvenes como tú, que se reúnen libremente con el propósito de servir, para auto educarse, para alcanzar metas individuales y de equipo, son jóvenes que no tienen miedo de enfrentarse a los problemas y que están desarrollando una gran capacidad de decisión.

Son jóvenes que se reúnen con amigos de ideas afines para elaborar proyectos y realizar acciones, que han aprendido a trabajar en equipo sin descuidar su responsabilidad particular en su desarrollo personal.

En otras palabras son **Individuos Asociados**.

El Clan te da la oportunidad de vivir intensamente y de hacer realidad lo que para otros se queda en proyectos, de conocer otros

lugares y personas, de rodearte de amigos y aprovechar cada minuto de tu vida.

El Clan trabaja por equipos temporales con objetivos claros y definidos, y puede haber tantos como iniciativas hay en el Clan.

LOS EQUIPOS EN EL CLAN

“La importancia de asociarse para alcanzar objetivos, adquiere en el Clan una dimensión muy importante. Los equipos se forman temporalmente para llevar a cabo una actividad o un proyecto como mencionamos anteriormente, pueden ser tantos como actividades se le ocurran a tu Clan. Los equipos se formarán, cumplirán su objetivo y se desintegrarán. No es conveniente que permanezcan por periodos prolongados porque cualquier división, sea automática o permanente, puede quitarle valor al adiestramiento individual o de Clan”

(BADEN POWELL)

Individuos Asociados, son jóvenes que libremente se reúnen para servir para auto-educarse, para vivir una escala de valores y para vencer cualquier obstáculo.

En el Clan ya no hay quien lleve de la mano, se acabó la fantasía del Viejo Lobo, y tampoco está el Guía de Patrulla que lo resuelve todo. Ahora, simplemente se está frente a un **reto... ¡Ser uno mismo!** Frente a ti está una Ruta.

¿Acaso no tienes que tomar tus propias decisiones? Decisiones como lo son: elegir una carrera, elegir un trabajo, elegir una forma de vivir y de pensar, etc. Ciertamente el mundo se presenta multifacético y tú tienes que elegir y después **¡Erigir tu propia vida!**

La vida Rover consiste en la organización y operación de la estructura de Clan, presenta muchas posibilidades de trabajo a los Rovers, los cuales deben desarrollar dentro del mismo:

- **Trabajo individual**
- **Trabajo en equipo**
- **Trabajo de Clan**

El trabajo individual consiste en las acciones que cada Rover se fija a

sí mismo para lograr su superación progresiva y contribuir de esa manera a la buena marcha del Clan.

El trabajo en equipo debe estar presente en la multitud de oportunidades que surgen a cada instante en la vida del Clan, permitiendo asociarse a los Rovers entre sí por afinidad de gustos, intereses o conocimientos. Estas oportunidades surgen al aparecer una necesidad o un interés, y desaparecen al lograr su meta; presentando una amplia variedad temática y una fuerte relación interdisciplinaria al permitir que un Rover Scout pueda pertenecer simultáneamente a varios equipos de su interés y colaborar así a la marcha de los proyectos.

Si tomamos en cuenta que cada año en un programa balanceado de Clan se tienen 12 actividades físicas, 50 reuniones ordinarias, una expedición de 7 días, por lo menos, 12 actividades sociales y/o culturales, 12 servicios diversos y un servicio permanente, vemos que hay muchas oportunidades para integrar equipos y así realizar cada una de las actividades planeadas.

Por último, el trabajo de Clan se da en la participación común de todos los individuos y los equipos formados con el propósito de lograr la educación y su preparación de todos los miembros del Clan.

El miembro del Clan participa activamente en estas 3 formas de trabajo, siempre con la meta de adelanto individual dentro del ambiente del propio Roverismo.

EL JEFE DE CLAN

“...las personas que se asocian para cualquier objeto, necesitan para alcanzar su fin quien las dirija. Una tripulación sin piloto, una pandilla sin jefe muy pronto degenerará en chusma, y una chusma fácilmente puede ser cambiada del bien al mal. Por esto, es que se pone por condición para la formación de un Clan que cuente con un director adecuado. Esto no es un estigma para los Rovers, de hecho ellos fueron los primeros en darse cuenta de que era esencial para el éxito del Roverismo tener dirección, como lo es para el éxito de cualquier otra causa. El director siempre que sea posible debe ser un jefe con certificado”.

(ROVERS DE GILCRAFT)

El jefe de Clan no es un adorno, es cierto que el Consejo es responsable del funcionamiento del Clan, pero el jefe debe saber cuándo intervenir y hacer que, una vez tomada una determinación, se cumpla hasta el final.

Como ves, tu Jefe de Clan está ahí para servirte, acércate a él y confíale tus dudas, el sabrá orientarte.

Tú algún día serás Jefe de Clan, por tanto, es importante que te prepares haciendo coincidir las palabras con los hechos acostumbRANDOTE a llevar una vida congruente. El Jefe (de cualquier Unidad) debe ser el primero en llegar, el más responsable, aquel que no defraude a los muchachos usando su cargo para justificar sus errores; un Jefe no se puede pasar la vida disculpándose o disculpando a la Unidad por no tener buenas actividades o por no tener una buena Unidad en sí. Debe ser alguien en quien y a quien se le pueda confiar e inspire deseos de imitarle, no por sus títulos o bienes, sino porque es alguien que simplemente hace lo que dice.

Un jefe debe conjuntar opiniones y no favorecer los “grupitos” que sólo provocan distanciamientos. (No se habla aquí de los grupos naturales como Seisenas, Patrullas o Equipos). En fin, el Jefe debe ser alguien que imponga, pero que no “se imponga”; que bromee y que de confianza, pero que no pierda el respeto ni permita que los muchachos se lo pierdan a él; que oiga y que comprenda, que se sienta feliz por compartir con los muchachos esta etapa tan importante de su vida y que sea capaz de expresar esa felicidad con sus actitudes.

Los Subjefes de Clan deben tener las mismas características del Jefe, tales como ser ejemplo de llevar una vida acorde a la Ley y a la Promesa. Su labor es apoyar al Jefe trabajando armónicamente con él; y deben tener sus propias cualidades para así formar un verdadero equipo de trabajo, complementándose unos a otros y preparándose para suceder al Jefe cuando este momento llegue.

CONSEJO DE CLAN

Los asuntos de Clan son coordinados por el Consejo de Clan, que es su órgano directivo; y está integrado por el Jefe de Clan y todos los Rovers Scouts que pertenecen a él.

El Consejo de Clan es el responsable de aceptar a nuevos miembros y aceptar los padrinos para los nuevos Escuderos, de mantener la disciplina del Clan, de supervisar el adelanto que los miembros del mismo obtengan, para lo cual deberán programar las reuniones necesarias y llevar la administración general del mismo. Es responsable de aceptar y desarrollar los proyectos del Clan y de otorgar la investidura ante la solicitud de los padrinos interesados.

El Consejo de Clan toma la Ley Scout como base para regir sus acciones, haciendo de ella un código para la vida diaria. Cuando un nuevo Clan es fundado, los Escuderos pueden temporalmente integrar el Consejo de Clan mientras son investidos Rovers Scouts. Tomando en cuenta que la Ruta para ser Rover Scout debe ser cubierta en un plazo no mayor a 6 meses, es recomendable que en ningún momento el Consejo de Clan trabaje más de un año integrado con Escuderos. Si cubierto este plazo no hay inversiones en el Clan, deberá revisarse qué está pasando en el Clan.

LA JUNTA DE CLAN

La reunión de todos los miembros del Clan deberá llevarse a cabo una vez cada semana y a esa reunión se le conoce como: Junta de Clan. Los programas de dichas reuniones deben ser elaborados cuidadosamente y tomando en cuenta la opinión de todos los integrantes. Las juntas deberán de ser dirigidas por los mismos muchachos, variando coordinador para permitir de esa manera que todos participen en la dirección del Clan de manera temporal. El Comité de Clan deberá velar porque esto se cumpla.

La Junta debe ser reflejo de la formalidad que impera en el Clan y empezar a la hora acordada con la participación responsable de todos los miembros, no es conveniente restarle seriedad relajando la participación en ella. Esto sería una falta de respeto a tu Clan y a tus compañeros.

Ya en junta, el ambiente será de una "hermandad feliz" (B.P) donde todos puedan ser escuchados y respetados, donde no entren egoísmos, envidias ni ofensas, donde los Rovers Scouts se noten por su entusiasmo y no por su despotismo, donde cada quien sea realmente una "parte importante del Clan".

"Un Scout que no canta, es un scout triste" (B.P.) y un Rover es un Scout, por tanto cantar es una de las cosas que el Clan puede hacer para unir y elevar el espíritu.

Cuida lo que cantas, ya que en ello va tu imagen. No por seguir a todos, entonces algo que va en contra de los principios scouts.

Dentro de la junta es bueno que se toquen temas de interés general, mismos que podrán ser expuestos por los integrantes del Clan o por los invitados que ellos designen. Estos temas no deberán abarcar todo el tiempo de la junta permitiéndose una discusión y análisis, así como tratar

otros asuntos de interés para el Clan.

Jugar también es bueno, nunca cae mal un momento de “reposo” y el levantarse y salir un poco permitirá activar la circulación. Los juegos deberán ser breves y no constituir la parte medular de la reunión, pueden ser físicos o intelectuales, lo importante es ponerse en actividad por unos momentos.

La capacitación ocupa una parte importante dentro de la Junta de Clan y podrá darse por equipos de número indeterminado, en esta capacitación pueden entrar los conocimientos técnicos o niveles más avanzados de instrucción o aquellos que el Clan crea conveniente de acuerdo a los muchachos que lo integran.

El ambiente de una junta de Clan es único y eso se refuerza una vez más cuando se inicia o termina la reunión y todos se dirigen a Dios por medio de la Oración del Rover Scout.

Esta oración fue compuesta por Tomás de Aquino y reza de la siguiente manera:

“Dame señor:

Un corazón vigilante,

que ningún pensamiento vano aleje de ti.

Un corazón noble,

que ningún afecto indigno rebaje.

Un corazón recto,

que ninguna maldad desvíe.

Un corazón fuerte,

que ninguna pasión esclavice.

Y un corazón generoso

para servir.”

Así sea.

Cuando ésta o alguna Oración es dirigida al Creador, debe ser poniendo toda la confianza en Él, de que nos está escuchando y atenderá nuestras peticiones.

Como verás, en una Junta de Clan debe haber un poco de todo, y los tiempos se distribuirán de acuerdo a las necesidades, les toca a ti y a tu Clan el idear programas que sirvan y hagan sentir bien a todos.

PLAN DE ADELANTO ROVER

El Plan de Adelanto Rover es, sin lugar a dudas, la parte medular del presente libro, ya que aquí encontrarás toda la información de los retos, acciones y en general, conocerás el camino a seguir para convertirte en un Rover Scout de tu Clan.

Por ello, debes leer estas líneas con mucha atención, y estamos seguros que las seguirás leyendo muchas veces más durante las diferentes etapas de tu vida en el Clan, desde la Ruta para ser Escudero, la Ruta para Ser Rover, la Ruta de las Especialidades, y hasta el momento de tu Partida del Clan, cuando formalmente dejarás de ser un muchacho y tomarás la decisión de continuar tu trayectoria Scout como Jefe de Unidad o, más adelante, como Jefe de tu Grupo Scout.

a) RUTA PARA SER ESCUDERO ROVER

Ahora que estás iniciando tus recorridos por las Rutas para el Rover Scout, podrás ver que ante ti se presentan varias **oportunidades y alternativas** para crecer y superarte como persona y como Scout.

Si tú entraste directamente de la Unidad de Tropa de Scouts y realizaste tu Promesa Scout; una vez que el Consejo de Clan haya aceptado tu ingreso al Clan como aspirante a Escudero, el Jefe de Clan te entregará en la primera junta de Clan una cinta amarilla que te recordará el compromiso adquirido en la Rama anterior con el firme deseo de renovarlo.

En primer término encuentras la Ruta para ser Escudero Rover, la cual te brindará la oportunidad de adquirir los conocimientos necesarios para ser un **Escudero** de tu **Clan**.

Estos conocimientos abarcan el ambiente de Clan, así como su operación y tu función como muchacho dentro del mismo.

Pero... ¿Por qué usamos el término de Escudero, que nos trae a la mente Caballeros y Edad Media?... Te aseguramos que no es precisamente para jugar, pues fue B.P. quien nombró así al muchacho que iniciaba su camino por el Roverismo, equiparándolo a aquellos Escuderos que tomaban como guía a un Caballero, y que eran capacitados por él



en las diferentes artes que un hombre vestido en la Caballería debía manejar. Escuderos, que simplemente eran muchachos como tú, deseosos de llegar a **SER** y que se esforzaban para lograrlo.

En el Clan sucede algo muy similar a aquellos tiempos, en lugar de Caballeros tenemos a los **Rovers Scouts**, quienes comprometidos con **la Ley y la Promesa Scouts** se esfuerzan por superarse a cada momento de su vida; y por su parte, los Escuderos que deciden alcanzar este compromiso, siguiendo una vida de Reto, conocimiento, búsqueda y Servicio.

Por lo anterior, deberás cubrir los siguientes requisitos para ser un Escudero Rover de tu Clan:

- Estar registrado en la Federación Mundial de Scouts Independientes "WFIS", por sus siglas en inglés vía la Agrupación Scout Mexicana, A. C.
- Conocer el libro "Roverismo hacia el Éxito".
- Conocer la organización y el funcionamiento del Clan y a sus integrantes.
- Conocer el Plan de Adelanto Rover.
- Portar correcta y completamente el Uniforme Scout, de acuerdo al Reglamento del Uniforme Scout de la Agrupación Scout Mexicana, A. C.
- Aprobar las pruebas de Tercera Clase para Scouts.
- Seleccionar alguno de los siguientes temas para desenvolverlos en una Junta de Clan:
Arquitectura, arqueología, escultura, historia, literatura, música, poesía, pintura o teatro.
- Seleccionar una actividad de la lista siguiente, sobre la que trabajarás para una junta de Clan.
Banca, comunicaciones, comercio exterior o interior, Cruz Roja, industria, seguridad social, relaciones humanas, política y transportes, etc.
- Estar estudiando en alguna institución reconocida o tener un trabajo remunerado y acorde a tus capacidades.
- Conocer la Oración Rover y la Promesa del Rover Scout.
- Participar por lo menos en un campamento.
- Hacer saber al Consejo de Clan tu deseo de ingresar.



Esta Ruta para ser Escudero Rover deberás cubrirla en un tiempo aproximado de 3 a 4 meses. Y si te encuentras en Etapa de Vinculación de la Tropa al Clan, puedes iniciarla en ese momento, a fin de que el día que sea tu Ceremonia de ingreso al Clan, puedas para entonces estar preparado para recibir las cintas de Escudero Rover.

IDEALES DE LA PROMESA SCOUT

Una vez que hayas concluido tu Ruta para ser Escudero, es necesario te encamines hacia la una trascendencia interior del compromiso de la Promesa y así, transformarte en un verdadero Rover Scout. A continuación se enumeran los ideales de la Promesa Scout que poco a poco desarrollarás en tu Ruta para ser Rover, se desea que analices dichos ideales con tus Padrinos con la finalidad de que los comprendas a profundidad.

1. La Promesa del deber a Dios, a través de un esfuerzo conciente para desarrollar su propia vida espiritual y a través de la practica de su propia religión.
2. La Promesa del deber a la Patria, buscando el conocimiento necesario de su gobierno, el país y sus procedimientos democráticos para desarrollar el deber ciudadano.
3. La Promesa del deber a los vecinos, a través de un desarrollo lógico del Scout mediante la "Buena Acción" y, después de la preparación y la capacitación, convertir esto en un servicio efectivo para su comunidad teniendo en cuenta que el servicio es primero en casa.
4. La Promesa de obedecer la Ley Scout, adoptándola como un ideal para ser expresada en las acciones, en la buena voluntad y forma de vida.

b) RUTA PARA SER ROVER SCOUT

En 1917, nuestro Jefe B.P. escribió lo siguiente:

"... Parte del adiestramiento de los Scouts mayores tendría naturalmente que incluir, el someterse a pruebas para adquirir insignias, que fueran superiores a las de los Scouts y con vista a especializarse en alguna área de la industria, del comercio, etc., para que esto les fuera útil en su vida futura..."

Es por ello que ahora, en la **Ruta para ser Rover Scout**, verás como junto con la elaboración de tu **Plan de Acción Personal**, habrá requisitos o retos que te sugerimos que cubras para alcanzar así los niveles de capacitación y preparación para la vida futura que el Clan te ofrece.

El Plan de Acción Personal no es más que una guía que tú mismo elaborarás con la ayuda de tus Padrinos, y que te ayudará a encontrar un camino lógico y estructurado para resolver las deficiencias o carencias

que consideres necesario superar. Su función es servirte de apoyo cuando no sepas “dónde te encuentras”, o bien cuando te has trazado metas y quieres evaluar objetivamente lo alcanzado. Todas las grandes obras han sido planeadas de acuerdo a necesidades, han tenido objetivos claros y su desarrollo ha podido evaluarse. ¿Cómo crees que hubieran resultado sin eso? En realidad no lo sabemos, pero es fácil imaginarlo.

Y tu vida es también una gran obra, te han sido dados los elementos necesarios para hacer de ella algo positivo. Tú conoces las virtudes y defectos que te diferencian de los demás y por ello sólo tú podrás plantear por escrito qué quieres hacer y cómo lo vas a hacer.

Es bueno que sepas cuáles son las áreas e Insignias que comprenden las Rutas para ser Rover Scout, a fin de que puedas tomar ideas y estructurar sin problemas y de manera correcta tu Plan de Acción Personal. En la descripción de estas áreas encontrarás algunas ideas que te ayudarán a ubicarte y a saber en qué medida conoces cada una de ellas.

También encontrarás los objetivos que tradicionalmente, debe cubrir todo Escudero que quiere llegar a ser Rover Scout. Estos objetivos no son limitativos ni únicos, pero te sugerimos que sean tomados como base para la elaboración de tu Plan de Acción Personal.

La **Ruta para ser Rover Scout** comprende 3 insignias que son:

- **Insignia del Comendador (Dominio del Ser)**
- **Insignia del Barón (Conocimiento de la Naturaleza)**
- **Insignia del Cid (Hacia la Proyección)**

“Insignia del Comendador” (Dominio del Ser)



Esta Insignia representa el dominio de ti mismo, de tu familia y de tu comunidad más cercana. Para entender por qué esta área fue nombrada: “**Insignia del Comendador**”, remontémonos a la historia de la España de la Edad Media, en donde eran llamados **Comendadores**, aquellos Caballeros Superiores de las órdenes militares o religiosas, y cuya misión era brindar seguridad militar a sus siervos, garantizando la defensa e integridad de su Castillo. Y es por ello que se ha representado esta Insignia con un **castillo** y

un **fondo amarillo** que es el inicio de tu Ruta para ser Rover.

En esta área es fundamental que apliques los conocimientos adquiridos con la lectura de **Roverismo Hacia el Éxito**, y que hagas un análisis de cada uno de los escollos para ubicarlos en los diferentes campos que componen tu Plan de Acción Personal. También es muy importante que comentes con tus Padrinos tus opiniones y conclusiones de este libro.

Los campos de los que hablamos son:

Campo Espiritual
Campo Social
Campo Personal

CAMPO ESPIRITUAL:

El Campo Espiritual te servirá para encontrar la fuerza superior que por encima de todo, te impulsará a luchar por tus ideales. Aquí comprenderás las bases de tu Fe y fortalecerás tu relación con Dios.

Verás que no es posible profesar una Religión, cualquiera que ésta sea, sin saber y entender por qué. También encontrarás muchas de las razones de ser del Escultismo, recordarás que hacer felices a los demás es lo que verdaderamente te llevará a la felicidad, y que eso es totalmente acorde con la filosofía del Roverismo. En general, conocerás más a Dios y comprenderás mejor a tus hermanos.

Si al elaborar tu Plan de Acción Personal no sabes qué hacer o qué “poner” en este Campo Espiritual, te sugerimos que comiences por preguntarte: ¿A qué Religión perteneces?, ¿La vives diariamente?, ¿La conoces?... Analiza honestamente si eres alguien del montón, o eres alguien que sabe lo que dice cuando habla de Dios.

Pregúntate si eres capaz de vivir de acuerdo a los principios de tu Religión, y hacerlo convencido y feliz. También analiza qué es el prójimo para ti, qué has hecho por él y si crees que vale la pena tu trabajo. Relaciona el SERVICIO con este campo y piensa qué puedes hacer a este respecto.

Éstas son sólo algunas ideas y seguramente tú pensarás muchas más, pero recuerda que los objetivos para este campo son:

1. Demostrar que vives de acuerdo con la Promesa Scout.

- 2. Demostrar que has progresado en el conocimiento de tu Religión.**
- 3. Dar un tema sobre las bases de tu religión de manera clara y sin fines de indoctrinación.**
- 4. Elaborar tu Plan de Acción Personal en este campo.**

CAMPO SOCIAL:

Si quieres ser un Rover Scout, capaz de cambiar su medio, es necesario que sepas dónde estás parado y cuál es tu papel en la sociedad.

La sociedad es el lugar en donde vives, y en donde puedes “parasitar” o “DESTACAR”. Esto, en gran medida, dependerá de cuánto la conozcas.

Por eso es importante que conozcas la forma de gobierno que existe en nuestro país, la división de poderes, las leyes que nos rigen y cómo está compuesta nuestra Constitución; qué derechos y obligaciones tenemos como ciudadanos, qué uso se les da a nuestros impuestos, cuál es nuestra historia y cómo se han ido fortaleciendo nuestras tradiciones.

Asimismo, es necesario que conozcas qué alternativas culturales te ofrece tu ciudad, cuáles son las principales fuentes productivas que hay en ella, en qué niveles socioeconómicos se encuentra distribuida la población, y en cuál te ubicas tú. También deberás ver qué puedes hacer para mejorar tu situación actual.

En general, debes saber todo aquello que te identifique como una persona que conoce su ciudad y su Patria cuando habla de ellas, y que encuentra siempre una forma de trabajo que contribuya a hacer de su País un mejor lugar para vivir.

Todo esto lo podrás incluir en tu Plan de Acción Personal, así que VÉ, BUSCA y CONOCE. Prepárate para convivir e influir en tu medio. Y puedes dividirlo en subcampos como: Historia, Gobierno, Cultura, Educación, Política, Educación, Tradiciones, etc.

Además de los que tú te propongas, los objetivos que deberás cubrir en este campo son:

- 1. Tener al corriente los documentos que de acuerdo a su edad y condiciones se requieran: cartilla del servicio militar, licencia de conducir, credencial de elector, registro federal de contribuyentes, etc.**
- 2. Conocer la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.**

- 3. Conocer la organización de los Gobiernos Federal, Estatal y Municipal, así como las funciones de los poderes Ejecutivo, Legislativo y Judicial.**
- 4. Saber cómo se realiza el pago de los impuestos en nuestro país.**
- 5. Participar en por lo menos 4 actividades culturales.**
- 6. Presentar a los miembros del Clan una exposición sobre el tema en el que te consideres más preparado.**
- 7. Organizar una actividad social para el Clan.**

CAMPO PERSONAL:

Si el Campo Espiritual te hace superarte en tu relación con Dios y el Campo Social te ayuda a relacionarte más en tu medio, el Campo Personal te permitirá descubrir todo lo que estás reflejando, ya sea en tus estudios, trabajo, con tu pareja, los amigos, el Clan, etc.

El Escultismo es una educación “extraescolar”, es decir, que va paralela a la que recibes en tu escuela y también en tu hogar. En este campo te autoeducarás en todo lo relativo a tu persona y a lo que proyectas. Notarás que a medida que te superas, te sentirás mejor con aquellos que te rodean. En esta parte de tu Plan de Acción Personal, deberás ver, desde tu actitud con tus padres, hasta aquellas materias con las que tengas dificultad en el estudio, en fin, todo aquello que tenga que ver con tu forma de ser o de actuar. A veces cuando estamos solos nos preguntamos quiénes somos y qué queremos de la vida, pero en pocas ocasiones nos ponemos un plan de trabajo con metas claramente trazadas.

Por ello, en este campo es importante que te pongas a pensar y vayas escribiendo lo que surja. No pongas trabas al analizar todo lo que toca a tu persona, si están bien las relaciones con tus padres, tus hermanos, tus vecinos, etc., debes ver cómo son tus amigos y cómo vas en tus estudios y trabajo. Debes aprovechar el tiempo verdaderamente, y no solamente dejar que éste pase.

Tú eres un ciudadano y como tal tienes derechos, pero también obligaciones, y por ello debes estar preparado para cumplir adecuadamente con todas tus responsabilidades.

En este campo debes también incluir qué tan buen papel estás haciendo en los Scouts, recuerda que un buen Rover Scout se nota por su imagen y carácter, entonces... ¿Qué estás haciendo tú para fortalecerlos?

Tu forma de ser será fundamental para lograr tus objetivos. Plantéate

si tú ya tienes una forma de Ser, o eres como te indican los demás. Eres tú de los que dan ejemplo con su forma de actuar o te conocen como el “que más apodos pone” o como “el más chistoso”, o aquél que “simplemente dice a donde ir y que hacer”, pero no sabe para qué.

¿Cómo eres tú?, ¿Realmente vives los Principios Scouts?...

Lee, aprende a que tus conocimientos no dependan de lo que otros quieran, sino de los que tú quieras aprender, recuerda que debes aceptar a los demás como son y no como tú “quieres que sean”, y lo más importante es que tú seas como debes ser y no como los demás quieren que tú seas. Para eso te preguntamos: ¿Eres un buen ejemplo?...

Recuerda que puedes “charlatanear” y que eso es lo más fácil, pero cuando se te identifique como tal, ¿Qué imagen te habrás creado?

Los requisitos en este campo son:

- 1.- Tener un trabajo o estar estudiando en una institución.**
- 2.- Elaborar un compromiso personal de superación en el trabajo o estudio.**
- 3.- Presentar al Clan una exposición o demostración de tu área de estudio o trabajo.**
- 4.- Analizar tu situación familiar.**
- 5.- Establecer con tus padres un compromiso para mejorar las relaciones familiares.**
- 6.- Entender y practicar el sentido de la Promesa Scout.**
- 7.- Conocer la Flor de Lis y saber el significado de sus partes.**
- 8.- Conocer y practicar en la vida diaria las reglas de higiene y los ejercicios de B.P. u otros equivalentes.**
- 9.- Conocer y saber ejecutar las órdenes dadas con silbato.**
- 10.- Conocer las señas de brazos para reuniones y formaciones.**
- 11.- Conocer las reglas de seguridad y el cuidado de hacha y navaja de mano; cuchillo de monte y machete, y demostrar que sabes usarlos correctamente.**
- 12.- Saber aplicar cada uno de los siguientes nudos: Pescador Margarita, Presilla de Alondra, Eslingas, Silla de Bombero, Ballestrinque doble, Fugitivo, Arnés de Hombre, Escalera, Gasa Francesa, Amarre Redondo, Amarre Cuadrado, Amarre Diagonal, Empalme de cola de Puerco, Método para reforzar el cabo de una cuerda.**
- 13.- Demostrar prácticamente el uso de la brújula.**
- 14.- Conocer los principios de los Primeros Auxilios y el tratamiento de las principales lesiones, así como el procedimiento que debe**

seguirse en casos de emergencia como terremotos, choques, incendios, etc.

15.- Participar en tres actividades diferentes que tu Clan lleve a cabo en la ciudad.

16.- Elabora tu Plan de Acción Personal en este campo.

Al cumplir los tres campos que conforman esta área, recibirás la **Insignia del Comendador**, la cual deberás coser en la parte superior izquierda de tu camisola, encima de la bolsa izquierda de la misma.

“INSIGNIA DEL BARÓN” (CONOCIMIENTO DE LA NATURALEZA)



Esta segunda insignia, con una corona al centro y con fondo de color verde, representa el dominio que debes alcanzar en tu desarrollo en la naturaleza, a través de mucha preparación y actividades al aire libre.

Es llamada **“Insignia del Barón”** porque en la antigüedad, los Barones fueron reconocidos como hombres fuertes y decididos, caballeros que acompañaban al Rey en los combates, ayudándole a mantener el dominio de su **Región**. Por ello recibían este título nobiliario y siempre estaban muy cerca de la familia de la **Corona**.

Esta área tiene gran importancia en tu formación para ser **Rover Scout**, porque implica principalmente un encuentro con la naturaleza y las actividades al aire libre, que te ayudarán a fortalecer física, mental y espiritualmente.

No es campo exclusivo de esta área el encuentro con los bosques, ríos, montañas y desiertos, ya que en todas las áreas los tendrás, pero es aquí donde pondrás un énfasis mayor en las actividades al aire libre.

Baden Powell decía: *“El estudio de la naturaleza os enseñará cómo ha llenado Dios al mundo de cosas bellas y maravillosas, para que las gocéis”*. Nada hay más cierto que estas palabras de nuestro fundador, pues la convivencia con la **naturaleza** es la muestra palpable de la **presencia del Creador** y nos dará la satisfacción de haber aprovechado todos nuestros sentidos plenamente.

En esta área te fortalecerás física, mental y espiritualmente al participar con el Clan o con algún equipo en actividades al aire libre. Podemos dividirla en dos partes, una es en la que recibes **conocimientos, datos y adiestramiento**; y otra parte es en la que aportas lo que sabes. Por medio de esa aportación, transformas de manera positiva el medio que te rodea. Este encuentro no es exclusivo de esta área, ya que contribuyen a él todas las áreas en las que siempre estarás aprendiendo algo nuevo.

Si trabajas **simultáneamente** en los retos para obtener las **Insignias del Comendador, del Barón y del Cid**, te darás cuenta cómo rápidamente vas alcanzando un **equilibrio** que te permitirá aceptar el reto de ser un **Rover Scout**. Por ello participa activamente en todas las salidas que organice tu Clan, diviértete y proyecta esas vivencias a todo el mundo, y conviértete de esa manera en un portavoz de lo bueno que hay en esta tierra.

No tengas miedo a emprender viajes aparentemente difíciles o actividades con un alto grado de dificultad, empieza por adiestrarte y efectuar salidas que te vayan preparando para alcanzar las metas trazadas. Puede ser que no estés habituado a ellas, pero eso no quiere decir que no se pueden hacer. Por ejemplo, los Rovers australianos editaron hace unos años un póster con fotografías de actividades como **rapel, buceo, esquí, paracaidismo, canotaje, etc.** y decía: **“Esto es Roverismo... ponte tú mismo en la foto. Nuestro país y sus maravillosos paisajes te darán oportunidad de lograrlo”**.

¿Has pensado alguna vez qué tanto conoces de ello?...

Recorrer la patria, acampar bajo la lluvia, patinar al amanecer en un charco congelado, sentir el respeto y el temor por un río caudaloso, penetrar las grutas en donde los siglos nos hablan a través de su obra lenta y hermosa, sentir los copos de nieve en las manos, la tierra en tus botas después de una larga caminata, y muchas cosas más que te harán sentir que: **¡Has vivido!**, y has descubierto lo que el mundo tiene para ti.

Y junto con ello, habrás aprendido a tener tu equipo en orden, a capacitar a aquellos que aún no conocen lo que tú. Habrás aprendido a **transformar tu vida y la de los demás**.

Esto te ofrece el conocimiento de la naturaleza en la **Insignia del Barón**, así que **¡Adelante, descúbrela!** Y ten presente que tú eres responsable de **cuidar lo que Dios creó**.

Has todo cuanto esté en tus manos para proteger esos bosques,

paisajes y entornos. Lucha, promueve y convence a los demás de la importancia de conservarlos.

Ten siempre presente esta frase de B.P. **“... Traten de dejar este mundo en mejores condiciones que como lo encontraron...”**

¿Realmente estás tratando?

¿Eres autosuficiente?

La meta es que seas autosuficiente y que se pueda confiar en ti.

Los objetivos en esta área son:

- 1.- Conocer los principios y las reglas de seguridad para las actividades al aire libre que vayas a realizar.**
- 2.- Participar en un mínimo de ocho actividades al aire libre, de tipos diferentes.**
- 3.- Colaborar con la organización de cuatro actividades al aire libre (pueden ser parte de las actividades del punto anterior).**
- 4.- Introducir y organizar en el Clan una nueva actividad al aire libre.**
- 5.- Realizar un viaje conocido como: “Viaje Rover”, donde demuestras los conocimientos adquiridos por medio de un reporte que concluya:**

Bitácora, croquis topográfico, reporte climatológico, informe socioeconómico de las poblaciones que cruces, fotografías y estudio somero sobre flora y fauna de la región.

El viaje deberá ser por lo menos de dos noches y tres días de duración, y un mínimo de 20 Km. recorridos a pie por día. Podrás hacerte acompañar de otro Escudero que pudiera o no hacer al mismo tiempo su propio “Viaje Rover”.

- 6.- Hacer tu Plan de Acción Personal en esta Área.**

Al cubrir esta área, recibirás la **Insignia del Barón**, la cual deberás coser en la parte superior izquierda de tu camisola, encima de la bolsa izquierda de la misma.

“INSIGNIA DEL CID” (HACIA LA PROYECCIÓN)



La tercera y última insignia de esta Ruta para Ser Rover Scout, es llamada:

“Insignia del Cid”, y representa el camino que debes recorrer para ser reconocido dentro y fuera de tu Clan por la calidad de tu trabajo, particularmente enfocado a lo que te dedicarás en el futuro, como un profesional.

Esta insignia representa al personaje histórico y legendario de: **“El Cid Campeador o El Mio Cid”**, un héroe admirado y recordado en la Europa de los siglos XI y XII por sus grandes hazañas en toda la **Península Ibérica**, por sus valientes conquistas a otros países y territorios, por su determinación y carácter altivo, y por su convicción de defender firmemente sus principios y sus ideales.

Al inicio de: **“Rutas para el Rover Scout”**, mencionamos lo que B.P. consideraba necesario incluir en los planes de adelanto de los Rovers, y es digno de hacer notar el énfasis que puso en enfocar los requisitos a las áreas en las que se desenvolverían en su vida futura. Es por eso que en esta área tendrás la oportunidad de hacer una especialidad que esté enfocada a lo que quieres dedicarte en la vida.

Los campos de acción son muy diversos y los requisitos varían, ya que están enfocados a un muchacho que ya está en proceso o que ya definió el camino que seguirá en su vida futura.

Son varios los caminos que se te presentan en la vida y ahora tienes la oportunidad de mostrar al Clan cuál es el que tú has elegido. Esta área es muy agradable ya que a todos nos debe gustar lo que hacemos, por lo tanto tú debes estar orgulloso de mostrar a los demás aquello a lo que piensas dedicarte en el futuro.

La forma de presentar este trabajo es como una “Especialidad”, en la cual debes capacitarte y mostrar tus habilidades sobre el tema elegido, ya sea durante un trabajo, una exposición, una conferencia, o cualquier otro medio que permita al Consejo de Clan evaluarte y conocer los adelantos que posees.

Los objetivos a cubrir en esta área deberán ser planteados por el Consejo de Clan y por ti mismo, puesto que la elección es de acuerdo a tus preferencias profesionales. Para plantear los objetivos a cubrir, debe quedarte completamente clara la finalidad de esta área.

Los pasos a seguir para cubrir esta área son:

1.- Elaborar un proyecto estipulando a qué piensas dedicarte en el futuro y qué es lo que vas a mostrar al Clan.

- 2.- Presentarlo al Consejo de Clan y solicitar que se integre un equipo para ayudarte a determinar los objetivos que debes alcanzar.
- 3.- Una vez aceptado el proyecto, llevarlo a cabo y solicitar evaluación. De ser posible, establece un periodo de evaluación en el desarrollo del tema.
- 4.- Si el Consejo de Clan decide entregarte la “Insignia del Cid”, deberás hacer una exposición de tu trabajo a todos los miembros del Clan antes de recibirla.
- 5.- En caso de no existir un Consejo de Clan integrado por Rovers, la evaluación podrá ser llevada por el Comité de Clan o en su defecto por el Consejo de Grupo (sólo en esta área).

Al cubrir esta área, obtendrás la **“Insignia del Cid”**, la cual deberás coser en la parte superior izquierda de tu camiseta, encima de la bolsa izquierda de la misma, junto a las otras 2 insignias que componen la **Ruta para Ser Rover Scout**.

PLAN DE ACCIÓN PERSONAL

Ahora que has conocido las Áreas de Desarrollo que te ofrece el Escultismo, te planteamos un ejemplo-modelo de Plan de Acción Personal, para el cual te sugerimos tomar las siguientes bases:

- 1.- Tener conciencia de que careces de muchas cosas.
- 2.- Identificar esas carencias y saber por qué quieres superarlas.
- 3.- Buscar el apoyo de tus padrinos, quienes con afecto e interés te ayudarán a elaborar tu Plan de Acción Personal de manera clara y sencilla.
- 4.- No tratar de cubrir carencias muy grandes en un plazo muy corto, sino ser objetivo en tus planteamientos y así no dar margen a retrasos.
- 5.- Ser honesto contigo mismo.

Tomando en cuenta estas importantes reglas, podríamos hacer un esquema similar al siguiente:

PLAN DE ACCIÓN PERSONAL

“Insignia del Comendador” (Dominio del Ser)

Nombre _____ Fecha de Escuderato _____

Campo Personal

Carencia	Objetivo	Estrategia	Tiempo	Evaluación
No platico casi con	Mejorar la	Iniciar	A partir de	8 de Octubre

mi Papá.	comunicación y confianza en la familia	conversaciones con él sobre temas que nos interesen a ambos	mañana y al menos 3 veces por semana	
----------	--	---	--------------------------------------	--

Campo Social

Carencia	Objetivo	Estrategia	Tiempo	Evaluación
No conozco los partidos políticos de mi localidad	Conocer y analizar las diferentes corrientes políticas de los partidos	Visitar la sede de los 3 partidos principales para conocer sus plataformas y principios.	A partir del 1ro de julio	4 de agosto
		Elaborar un resumen de la ideología de los partidos y mencionar con cuál me identifico mejor.	A partir del 25 de julio	4 de Agosto

Campo Espiritual

Carencia	Objetivo	Estrategia	Tiempo	Evaluación
Nunca he balseado y deseo aprender	Investigar sobre un río que tenga rápidos y llevar a cabo una actividad de navegación	Proporcionar para el programa trimestral del Clan una actividad de balseada en río.	3 de julio (Sesión del Consejo de Clan)	29 de Agosto
		Realizar dos sesiones previas de entrenamiento y preparación para balseada en río con el Clan.	2 y 16 de Agosto	29 de Agosto

Como observaste, aquí primero se expone la carencia, que es precisamente lo que has notado que es necesario superar. Después está el objetivo en el que no hay que cometer el error de poner: “Hablar con mi Papá”, por que ese no es objetivo real. Lo que debemos preguntarnos es: ¿Para qué quiero hablar con mi Papá? Y la respuesta será precisamente el objetivo. En el ejemplo como puedes ver, lo que se desea es que exista mayor comunicación con la familia.

Después tenemos la estrategia, aquí nos preguntamos: ¿Qué voy a hacer y cómo lo voy a hacer? Debes ser muy cuidadoso y no “volar”, es decir, no plantear carencias imposibles de cubrir. Por tanto, deberás plantear estrategias como por ejemplo empezar a hablar con tu padre acerca de temas no tan profundos, pero que al mismo tiempo denoten interés para ambos, esto no es tan difícil pero al mismo implica un esfuerzo y sentido común de tu parte.

En el espacio destinado al tiempo anota las flechas de evaluación. Deberás tener en cuenta que la evaluación se debe hacer por parte tuya y de tus Padrinos, no porque quieran meterse en tu vida, sino porque así pueden percatarse de los cambios que vas logrando y sigan impulsándote

y, al mismo tiempo, mantengan informado al Consejo de Clan de tus avances.

De esta manera, si verdaderamente lo deseas, irás avanzando poco a poco en ese plan que tú has hecho, y que cuando menos te lo imagines ya será parte de ti ayudándote a lograr de esa forma las metas que te propongas.

El Plan de Acción Personal está vigente en todas tus Rutas, por lo que deberás continuarlo hasta llegar a la insignia B.P. y obtener tu Partida Rover.

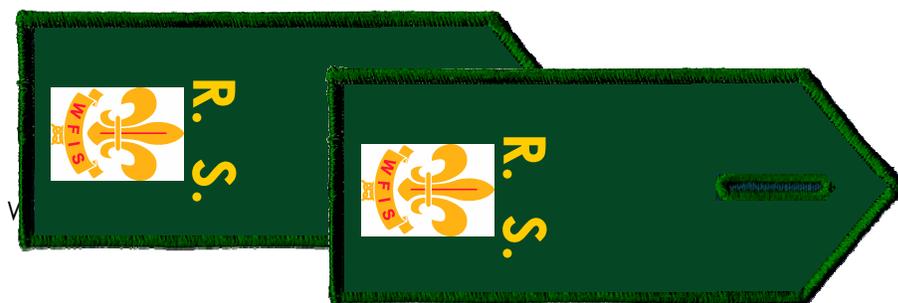
Tomando en cuenta todo lo anterior, ¡Sigue adelante! Cubre los requisitos para recibir las Insignias del Comendador, Barón y Cid, y prepárate a seguir viviendo el compromiso de ser ya un Rover Scout. Si tú has trabajado con entusiasmo, es muy seguro que el Consejo de Clan estará dispuesto a entregarte las charreteras en esa hermosa ceremonia que es la Investidura Rover.

Y una vez investido, continuarás portando tus insignias por el resto de tu vida de Clan.

LA INVESTIDURA ROVER

Hasta ahora, has demostrado gran interés por superarte y saber cada día más. Es tiempo ya de decidirte a dar el paso que hará de ti un hombre comprometido con sus ideales. Has sido evaluado paso a paso en tu avance por las Rutas y es seguro que el Consejo de Clan se sentirá orgulloso de recibir la propuesta de tus Padrinos para que te sea otorgada la **Investidura Rover**.

La Investidura Rover es una ceremonia de **gran trascendencia** en la vida del Clan, ya que marca un paso muy importante: el inicio de una nueva vida como **Rover Scout**; el comienzo de una vida de acción y servicio, vida de acuerdo a unas rígidas pautas de comportamiento libremente aceptadas, significa el cumplimiento de la **Promesa y la Ley Scout** vistas como **hombre maduro** y, ante los demás, el ser un testimonio vivo de sus ideales.



La Investidura Rover es un reconocimiento al **esfuerzo** de todo Escudero por haber progresado de acuerdo al plan que él mismo se ha trazado con la ayuda de sus **Padrinos Rovers** y de acuerdo con el Consejo de Clan.

La Investidura Rover es también, un **reconocimiento** de que has tomado la decisión de ser **Rover Scout** y estás haciendo lo posible por vivir de acuerdo a la filosofía del Roverismo, de ninguna forma es una meta final, la Investidura Rover es el **inicio de la vida** de un Rover Scout **en el Clan**.

En este libro hemos mencionado los objetivos de un Escudero debe cubrir para ser investido. Lo importante es que comprendas qué es la Investidura; cuando hiciste la Promesa viviste un momento de emoción al recibir la pañoleta y las insignias que te acreditan como Scout, adquiriste libremente un compromiso, la Promesa Scout, ahora renovado de la siguiente manera:

***“Ante ustedes, hermanos del Clan, renuevo mi ideal Scout y tomo el camino de los hombres libres, que entregan su vida al servicio de los demás. Si avanzo, que el Clan me siga; si tropiezo, que el Clan me ayude y, si mi vida sirve a la causa del amor, que Dios y los hombres me amparen.*”**

Yo prometo por mi honor y con la gracia de Dios: Hacer cuanto de mí dependa por cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y VIVIR la Ley Scout.⁵”

Pues bien, el ser Rover Scout Investido significa que has **comprendido** de manera cabal esa **Promesa**, que estás de acuerdo a vivir de acuerdo a la **Ley Scout**, ya entendiéndolo desde el punto de vista de un hombre. La Investidura es el momento en el cual tú reafirmas ese compromiso y en el que te son entregadas tus charreteras y tus cintas rojas. Es un momento inolvidable y que todos aquellos que ingresen al Clan deberían vivir. La ceremonia original fue escrita por B.P. y de ahí se tomaron las bases para las ceremonias de todo el mundo.

Mientras eres Escudero eres parte del Clan, pero una parte tal vez un poco frágil, pues tu paso puede ser importante mientras estés en el Clan, pero cuando salgas sin haber sido investido Rover, lo más seguro es que

⁵ Se hace notar que esta fórmula de Promesa es exclusiva para la ceremonia de Investidura Rover y se modifica la frase “cumplir fielmente” con “Vivir”, mostrando el Rover ser ejemplo de vida.

pronto seas olvidado.

La Investidura es en realidad el comienzo de una vida en el Clan, ya que éste se llama "**Clan de Rovers**", no de Escuderos ni de Aspirantes a Escuderos, por tanto, apresúrate a llegar a ese tan importante momento en tu vida Clan.

Las Contiendas Rover

De acuerdo con las legendarias leyendas caballerescas, y en particular debido a la versión romántica que les dio el Poeta Laureate Alfred, en donde los caballeros fueron enviados a buscar el "Santo Grial", se promovió el uso de ideales que sirviesen para demostrar un código moral. Se atribuye a Baden Powell la idea de "Contiendas" enmarcando el concepto del Roverismo, encajándolo, como lo hizo, con el tema del Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda; sin embargo, se considera al Dr. F. W. W. Griffin que trabajaba en la Oficina central Imperial, como el autor de la idea.

El Dr. Griffin era muy popular al hablar en los Rover Moots e inspiró a varios Rovers para dedicar su vida al Servicio. B.P. estaba muy contento de sus ideas y sugirió, en consecuencia, diez principales Contiendas que los Rovers deberían de llevar a efecto en la vida diaria.

1. La Contienda por la Verdad
2. La Contienda por el Escultismo Mundial
3. La Contienda por el Rover errante
4. La Contienda por el Hermano menor
5. La Contienda por la Belleza
6. La Contienda por el Respeto a los animales
7. La Contienda por la Conciencia
8. La Contienda por la Felicidad
9. La Contienda por la Eficiencia Personal
10. La Contienda por lo Espiritual

Nosotros sabemos que una vez Investido como Rover, no olvidarás la sugerencia del fundador para llevar la buena batalla diaria y ganar en todas las contiendas.



c) RUTA DE LAS ESPECIALIDADES

Hasta ahora has avanzado en la Ruta para ser Escudero Rover y en la Ruta para ser Rover Scout, podemos decir que eres una persona capacitada en el Escultismo y en la vida, que has aprovechado el tiempo y lo has disfrutado, y que aún tienes edad y entusiasmo para continuar por esas Rutas que tanto pueden darte todavía. Ahora tienes ante ti la Ruta de las Especialidades, las que representan la culminación de cada una de las áreas, las que tradicionalmente han llevado los Rovers de todo el mundo, las especialidades de:

TÉCNICA SERVICIO EXPEDICIONES PROYECTOS INSTRUCTOR ROVER

ESPECIALIDAD TÉCNICA



Esta especialidad tiene como objetivo el obtener un adecuado desarrollo físico mediante la preparación, desarrollo y dominio de una Técnica al aire libre. Así mismo, tendrás la oportunidad de mostrar tus conocimientos y habilidades referentes a la Técnica elegida.

Los requisitos que deberás cubrir para obtener esta especialidad son:

- 1.- Elaborar un anteproyecto de especialidad y presentarlo al Consejo del Clan. Este anteproyecto deberá incluir el objetivo general y los particulares, los recursos, las necesidades y el programa.**
- 2.- Haber sido capacitado en la Técnica elegida.**
- 3.- Dominarla hasta el grado de poder instruir a otras personas sobre la misma Técnica.**
- 4.- Tener conocimiento sobre la historia y desarrollo de la Técnica a nivel nacional e internacional.**

5.- Realizar un servicio referente a la Técnica, el cual podrá llevarse a cabo dentro del Clan o fuera de él pudiendo ser éste, el impartir o dirigir un curso, pertenecer a algún grupo de auxilio o salvamento en el cual puedas aplicar esa Técnica, etc.

Una vez que hayas cubierto estos requisitos, el consejo de Clan evaluará tu progreso en la Técnica elegida y de acuerdo a ello te puede conceder la insignia de la Especialidad, misma que es una estrella metálica de seis puntas que se porta sobre la charretera izquierda.

ESPECIALIDAD DE SERVICIO



Esta especialidad fue instaurada por Baden Powell en 1932 con el objetivo de que los Rovers dieran servicio a las Ramas Menores. Dicha especialidad fue revivificada en los años 50 al aplicarla al campo social y pasar parte del Servicio a las Unidades Menores mediante la de Instructor Rover.

Esta especialidad tiene como objetivo, el lograr sensibilizarte con la sociedad que te rodea mediante la preparación y ejecución de un proyecto de ayuda social en alguna comunidad marginada; en ese sentido, deberás integrarte para conocer cuáles son las carencias que se presentan y proponer alguna solución.

Tal vez una comunidad requiera algún servicio especial y que, a falta de apoyo, abusos, o ignorancia no se han logrado proveer; campañas de vacunación, pintura para las calles, muebles a escuela, etc., pueden servirte como sugerencias.

Esta especialidad también logrará que te vincules con organizaciones de apoyo comunitario, canalizando los esfuerzos de la mejor manera posible. Recordemos una frase de la Dra. Olivia Montiel Gama. *“El más alto fin de la existencia es la Trascendencia”*.

Los requisitos de esta especialidad son:

- 1.- Visitar periódicamente una comunidad marginada o de ayuda que se encuentre cerca de tu localidad para entablar relación entre las autoridades y tu persona.**
- 2.- Hacer un estudio socioeconómico y haz un análisis de las principales carencias para ser presentadas ante el Clan de Rovers.**

3.- Realizar un proyecto para ayudar a dicha comunidad en alguno de los aspectos que analizaste anteriormente con una duración mínima de seis meses. En este periodo, te involucrarás con la comunidad elegida, mediante un calendario de visitas, en aspectos sociales, educativos culturales y religiosos.

4.- Dentro del proyecto incluirás una lista de organizaciones civiles que puedan ayudarte a realizar tu proyecto. Eso será importante para que, al finalizar tu especialidad, la gente beneficiada pueda seguir por cuenta propia.

Una vez que logres cumplir con el objetivo, y el Consejo de Clan te haya aprobado la insignia, se te puede conceder una estrella metálica de seis puntas que se porta sobre la charretera derecha.

ESPECIALIDAD DE EXPEDICIONES



Ésta es la Especialidad más antigua del Roverismo; cuando los Maestros de Clan le preguntaron a B.P. sobre qué podía usar un Rover como indicio de avance, él respondió que podrían tomar una rama de rosa multiflora y se la colocaran en su sombrero. En 1923 se institucionalizó su uso y se dio paso a la progresión Rover que conocemos ahora.

La Especialidad de Expediciones te dará la oportunidad de conocer el mundo en el que vives, de ver sus realidades y admirar sus maravillas. Conocerás comunidades y te identificarás con ellas, sabrás como viven otras personas y te formarás un criterio más amplio al compartir con sus habitantes tus opiniones y vivencias.

Baden Powell dijo: **“...Ya que el Roverismo es una hermandad de aventureros, puedes, como miembro extender tus viajes a otros países y ahí hacer amistad con Rovers de otras nacionalidades”**. Como ves, la posibilidad de planear expediciones a otros países deberá siempre tenerse presente.

Nuestro país nos ofrece una variedad muy grande para escoger, hay selvas, bosques, montañas, desiertos, playas, etc., donde podrás realizar una o varias expediciones. Es importante recalcar que esta especialidad no puede ser obtenida con un simple viaje de “turista”, sino después de establecer una ruta que “siente precedente”, para ello deberás cubrir los siguientes requisitos:

1.- La Expedición podrá llevarse a cabo por equipos de dos a cuatro miembros.

2.- Podrán variar en cuanto a longitud y dificultad, contando con salidas previas en las que progresivamente se vaya adquiriendo experiencia y mayores conocimientos técnicos.

3.- Deberás tener los conocimientos necesarios para instruir a un Scout en las especialidades de: agrimensor, guía y piloto (ser su sinodal).

4.- Deberás completar como parte de un equipo, un campamento de 4 días (con 3 noches de campamento) o bien 2 campamentos de 3 días (con 2 noches de campamento cada uno), que hayan sido totalmente planeados por ti con la aprobación del Consejo del Clan. El viaje podrá ser tierra o por agua, en el país o en el extranjero, pero deberá representar una prueba de la resistencia y el aguante del Rover Scout. Los campamentos deberán ser ambulantes con una caminata de 15 Km. diarios (si es en bote el tramo a recorrer será el mismo o 50 Km. En bicicleta). Deberás llevar un apunte con fechas, lugares y distancias (bitácora y crónica), dando información de utilidad para otros excursionistas, tal como: lugares para acampar, sitios interesantes, posadas, señales y detalles para encontrar el camino en lugares difíciles, etc. Deben incluirse datos sobre la naturaleza y croquis y mapas esquemáticos.

5.- Deberás realizar un estudio socioeconómico de las poblaciones principales por las que atraveses, siendo un mínimo de dos, y presentar un estudio sobre qué se podría hacer ahí para ayudar a sus pobladores en sus carencias. (Este estudio podría ser la base para pasar tu especialidad de Proyectos).

Si cubres los requisitos de esta especialidad y es aprobado por el Consejo de Clan, recibirás una insignia consistente en una rama de rosa multiflora bordada en amarillo sobre fondo verde para que la uses sobre la charretera izquierda.

ESPECIALIDAD DE PROYECTOS

La Especialidad aparece en 1932; representa una rama de Zarzamora y se consideraba un complemento de la de Expediciones; una vez obtenidas ambas junto con la de Servicio se entregaba la Insignia B.P. (Be Prepared)



que, aunque en ese momento es la insignia Terminal como lo es hoy, existían otras más apreciadas como la Insignia del Rey que simbolizaba un Rover de Primera Clase. Posteriormente, en 1953, se acomodó el adelanto para que quedara como hasta hoy lo conocemos.

Un “proyecto” puede definirse como un trabajo impuesto a ti mismo que requiere habilidad y perseverancia. Tú debes escoger el tema tomando en cuenta cualquiera de los campos de actividad humana (social, afectivo, vocacional, laboral, recreativo, cultural, económico, escultista, etc.) Es importante que comprendas que esta especialidad es la culminación del área de la comunidad (o de la proyección) por tanto, es aquí donde demostrarás a ti mismo y a los demás que eres capaz de elaborar y llevar a cabo un proyecto que mejorará en algo el medio que te rodea. La trascendencia dependerá de tu esfuerzo. Como se mencionó antes, al elegir el campo de desarrollo tienes la ventaja de trabajar en lo que te gusta, por lo tanto ¡Hazlo bien!

- ***Hoja de presentación.***
- ***Introducción.***
- ***Objetivo***
- ***Recursos humanos y materiales necesarios***
- ***Programa de actividades.***
- ***Costo estimado de la especialidad.***
- ***Plan de financiamiento.***
- ***Conclusiones.***
- ***Bibliografía.***

En cuanto sea aceptado el anteproyecto, debes ponerte a trabajar.

Esta especialidad requiere de un trabajo mínimo de seis meses, después de los cuales y cuando consideres terminado el proyecto, elabora un reporte detallado y bien hecho, preséntalo al Consejo de Clan, y de ser aceptado, haz una exposición a todo el Clan.

En ocasiones el proyecto que se establece tiene un período de aplicación sumamente largo o permanente, en cuyo caso deberás fijar en el anteproyecto en qué punto se te va a evaluar y en qué tiempo esperas lograrlo.

Es muy importante tomar en cuenta que tu proyecto debe ayudar en el desarrollo de una comunidad, por lo que no es válido que presentes un proyecto de un servicio que una vez que te retires vuelva a quedar todo igual, sino que debe dejar un cambio positivo en el desarrollo de la comunidad elegida.

La insignia que recibirás al aprobar esta especialidad, consiste en una rama de roble bordada en hilo amarillo sobre fondo verde, la cual usaras en tu charretera derecha.

Especialidad de Instructor Rover



Esta especialidad toma importancia en los años 30's cuando se busca vincular a los Rovers con especializaciones; posteriormente las múltiples especializaciones fueron reducidas a una sola especialidad pues había Rovers con exceso de insignias previo a su Insignia del Rey, llegando a ostentar hasta 40.

Muchos Clanes a lo largo del tiempo se han caracterizado por tener Rovers expertos en cierta área, sin embargo, no hay nada mejor que lograr transmitir esos conocimientos a nuestros hermanos menores y a la vez, integrarnos con nuestros Grupos Scouts.

La Especialidad de Instructor Rover nos hace resaltar el significado de nuestras cintas rojas que representan al Clan sobre las verdes y amarillas de las Ramas menores. Es común que dentro de la Agrupación Scout Mexicana, A. C. a nivel de Distrito se realicen ferias de Especialidades de Manada o Tropa. Tú, sin duda, podrás participar como un gran instructor beneficiando a los Scouts y Lobatos para que pasen sus pruebas.

Los requisitos para la Especialidad de Instructor Rover son:

- 1.- El Rover debe de tener la Estrella de Servicio.**
- 2.- El Rover debe demostrar que es un instructor, con el aval del Jefe de Clan, de Manada, Tropa de Scouts o Guías Scouts a satisfacción del Jefe de la Unidad en dos Especialidades.**

a) En el caso de la Manada de Lobitos:

Tener el conocimiento y la habilidad para instruir en los requerimientos de la Primera y Segunda Estrella y dos Especialidades.

Mantener un conocimiento razonable del “Manual de Lobatos” de B.P. y el “Libro de la Selva” de Kipling.

b) En el caso de Scouts y Guías Scouts:

Tener el conocimiento y la habilidad para instruir en los requerimientos de Primera Clase y dos Especialidades.

Mantener un conocimiento razonable de “Escultismo para Muchachos” de B.P.

Una vez que haya concluido tu colaboración, el Consejo de Clan hablará con el Jefe de Unidad donde te desempeñaste y, en caso de cumplir satisfactoriamente, se te entregará la insignia de Instructor Rover siendo colocada en la parte superior de la cinta de la asociación centrada a la Bolsa.



d) INSIGNIA BADEN POWELL



Esta insignia representa el adelanto máximo al que puede llegar un Rover Scout. Significa que aquel que la porta ha alcanzado el máximo nivel de preparación en todos los campos de su vida y está listo para servir a la sociedad como un verdadero agente de cambio, como un ejemplo a seguir.

Todo Rover Scout se hace acreedor a esta insignia en el momento en que ha obtenido las cinco Especialidades de la "Ruta de las Especialidades"

Hay quienes piensan que Rover Scout es bueno aun cuando no tenga la insignia B.P., y tiene razón. Ahora, si un Rover Scout es bueno sin la insignia B.P., imagínate como es aquel Rover Scout que la posee. No veas como algo imposible llegar a este pasó, lejos de eso trabaja y verás que en menos tiempo del que imaginas recibes ese reconocimiento a tu esfuerzo por ser mejor y por hacer felices a los demás.

Los puntos que debes cubrir para obtenerla:

- 1.- Haber obtenido las cinco especialidades Rovers.**
- 2.- Demostrar el más alto nivel de cumplimiento de la Promesa Scout**
- 3.- Presentar al Consejo de Clan un trabajo en el cual expliques tu vida dentro y fuera del Clan, tus logros, tus proyectos, etc.**
- 4.- Enviar al Equipo Distrital de Rama de Clan de tu Distrito:**

- + *Los informes de tus Especialidades*
- + *Copia del trabajo presentado al Consejo de Clan.*

Es conveniente que obtengas y acompañes a tu reporte:

- + *La opinión del Consejo y de los Maestros del Clan.*

+ La opinión del Maestro de Grupo.

Si al momento de la evaluación ésta resulta positiva, te harás acreedor a una insignia consistente a un rectángulo verde con las siglas B.P. bordadas en amarillo, la cual será otorgada por el Presidente Scout de la Agrupación Scout Mexicana. A.C.

Esta insignia sustituye a las especialidades de Expediciones y Proyectos usándose en la charretera izquierda.

La Insignia Terminal de B.P. debe de culminarse antes de cumplir los 22 años, sin embargo, en casos especiales se permitirá excepciones con la aprobación del Consejo de Clan y con la anuencia del Consejo de Grupo, siempre y cuando no pase más de 6 meses posteriores a haber cumplido los 22 años.

e) PARTIDA ROVER

Ahora, delante de ti, la última etapa de tu vida dentro del Clan. En ella deberás meditar con mayor profundidad las metas de tu vida futura: tú puedes llegar a este momento desde que eres investido Rover Scout, pero recuerda que lo ideal es que llegues a él después de haber recibido la insignia B.P.

Los casos específicos en que puedes obtener la Partida Rover son:

1.- Ser Rover Scout pero tener algún impedimento personal justificado para no poder seguir participando como miembro de Clan.

2.- Ser Rover Scout y estar próximo a cumplir 22⁶ años de edad.

En el primer punto deberás exponer tu caso al Consejo de Clan y éste decidirá si ameritas o no tener la ceremonia de la Partida Rover, ya que éste es un momento muy importante y representa la despedida que el Escultismo da a quien dignamente lo ha vivido.

Por esto, antes de solicitarla haz un análisis de tu vida como Rover Scout y si estás seguro de merecerla, solicítala. El Consejo de Clan se sentirá honrado de ver partir a uno sus mejores elementos.

En el segundo punto deberás prever tu salida e ir preparando al menos con tres meses de anticipación tu nuevo Plan Acción Personal, mismo que deberá ayudarte en las metas propuestas para tu vida después del Clan.

Tu jefe de Clan puede ayudarte para estructurarlo y una vez elaborado, preséntalo al Consejo de Clan.

Llegó el momento de demostrar la calidad de hombres que prepara el Escultismo, que tu Promesa y tu Ley te mantengan siempre en una postura firme y tus convicciones religiosas se fortalezcan por tu constante amar y servir a Dios y a tu prójimo. Llegó el momento de partir, seguramente te asaltarán los “viejos recuerdo del ayer”, pero ahora es tiempo de pensar en el mañana, un mañana con nuevos horizontes, compromisos, logros y satisfacciones; un mañana con problemas que sabrás enfrentar y resolver porque tú eres ROVER SCOUT. Recuerda siempre

⁶ La salida del Clan es a los 22 años cumplidos; solamente los que son Rovers y trabajen en alguna especialidad pueden permanecer hasta seis meses antes de los 23 años cuando estén cerca de obtener la Insignia Terminal.

cada detalle y cada momento de tu paso por el Clan y cuando te sientas cansado o triste, acércate a ese grupo de muchachos que inician apenas su camino por el Roverismo y recárgate de pilas, ayúdalos, y si puedes, ¡Sé jefe de tu Clan!

Te deseamos lo mejor para ti en tu vida futura y nunca olvides estas palabras:

“Hay dos rumbos que pertenecen abiertos para todo hombre: el Yo o el Servicio. El yo es el más cómodo; el Servicio involucra sacrificio. Si un muchacho no es capaz de hacer un sacrificio no deberá llamarse hombre a sí mismo. Pero cuando lo practique de la mejor forma posible para expresar su amor, es seguro que la vida será para él una posesión muy real y feliz.

¡Despierten! ¡Pónganse a trabajar! Sólo tienen una vida; por tanto, aprovechen lo mejor que puedan cada uno de sus minutos. Dormirán mucho mejor si han estado ocupados durante el día.

Las personas que tienen sueño intranquilo son las que han desperdiciado las horas del sol.

La felicidad es suya si rema su propia canoa.

De todo corazón les deseo éxito y lo que todo Scout desea: Buen campamento”.

(BADEN POWELL)



5.- Apéndices



Los Padrinos Rovers

Después de haber sido aceptado en el Clan, es necesario que inicies tu capacitación con la ayuda de dos personas denominadas como "Padrinos". Ambos deben ser Rovers, pudiendo elegirse entre un padre de familia, amigo, etc. y que, sin excepción, sean personas adultas y estables, de gran ejemplo y cuenten con la capacidad para brindarte ayuda en tu educación integral. Ésta, es una creación de B.P. muy importante en el Roverismo y, su elección, de un gran privilegio y responsabilidad, por lo que debes de analizar con sinceridad y seriedad, quiénes realmente son ejemplo para ti o cuentan con aspectos a Aprender.

No es aconsejable que el Jefe de Clan actúe como Padrino, pues él tiene la responsabilidad de ser el Padrino de todo el Clan y por ende, de cada Rover que lo integra. Cualquier Rover en activo que es elegido para ser tu Padrino será igualmente beneficiado, pues intrínsecamente al ayudar, de igual forma, se educa y capacita.

La elección

Los Padrinos son propuestos por el Aspirante a Escudero y aprobados por el Consejo de Clan en común acuerdo. Cuando un aspirante es aceptado en el Clan y se han designado los Padrinos, es conveniente sean presentados ante todo el Clan mediante una ceremonia sencilla.

La elección de los Padrinos es importante. Una forma que ha tenido bastante éxito y que recomendamos, es que el Escudero elija a uno y proponga a varios, y así, el Consejo de Clan asigne al otro, pudiendo o no, tomar las consideraciones del Escudero; ello tiene por objetivo que el Aspirante a Escudero pueda elegir a un amigo especial y, por otro lado, el Clan pueda asegurar un buen apoyo educativo. Ambos establecerán un lazo de unión que será sumamente valioso en la etapa de pruebas.

El trabajo de los Padrinos es muy importante y de gran responsabilidad y seguramente, la primera pregunta que te llega a la mente es: ¿Qué tipo de individuo debe ser el Padrino? A lo cual podemos declarar que, en vista de que su trabajo es difícil, requiere de un amplio conocimiento sobre Roverismo; eso quiere decir, que no únicamente deberá manejar ampliamente la técnica Scout, sino que también tener experiencia y buena comprensión de lo que es la buena ciudadanía y el servicio, por tanto, los Padrinos Rovers deben ser atinados tutores, competentes, justos desde el principio y capaces de desarrollar un espíritu de camaradería con su Escudero.

La primera impresión es de vital importancia y, si el Escudero puede sentir que en sus Padrinos cuenta con verdaderos amigos, estará más a gusto en el Clan. Ésta es una recomendación que solicitamos a los Padrinos con la finalidad de que la tengan en mente y hagan un esfuerzo real para cultivar una amistad con el Escudero.

Funciones de los Padrinos

Concretamente, ¿Qué es lo que un Padrino Rover debe hacer? ¿Cuáles son sus funciones?

1. **Ayudar al Ahijado a que se sitúe en el Clan.**- Él Aspirante está enfrentado a un nuevo sistema de relación; si viene de la Tropa, el cambio es brusco y no tiene a la *pandilla* que le apoye. Casi siempre pasa de ser Guía de Patrulla o un Scout de los más adelantados a ser simplemente "uno más" de el Clan, "el nuevo", etc. Si proviene de fuera del Movimiento o Asociación, ingresa a un grupo que tiene sus propias costumbres, idioma, etc. de ahí que sean necesarias algunas

sesiones para comentar sobre la Mística, Organización, Programa, Tradiciones y Actitudes de acuerdo con su posición dentro del Clan.

2. **Ayudarle en su ubicación inicial.**- Considerando que el desarrollo integral es primordial, la ubicación dentro del Clan cobra importancia para que se suceda; a ese respecto, será necesario comentar con el Ahijado los detalles necesarios, las actitudes básicas para lograr su integración y coeducación en el medio Rover hasta que se Invista como Rover.
3. **Ayudar al Clan.**- Logrando la rápida ubicación del nuevo miembro, así como cooperando con su educación para que, tan pronto como sea posible, se ponga al día con el programa y actividades del Clan y su integración mediante su Progresión personal.
4. **Ayudarle en su adelanto personal.**- Aquí la labor del Padrino es muy importante, ya que, si viene de la Tropa, estará acostumbrado a superar retos específicos, siendo desconcertante para él encontrarse con la característica de que, en el Clan, ahora trabajará de una forma distinta; su progreso es personal, constante y continuo mediante la "autovigilancia". El Padrino entra en acción en toda la serie de actividades de las diferentes áreas de educación; como la administración personal, excesos, personalidad, desarrollo sexual y principios.
5. **Ayudarle en su actividad dentro del Clan.**- En este aspecto, es fundamental darle a entender que el Clan es una asociación de individuos en acción, siendo primordial su participación activa, iniciativa y corresponsabilidad en la vida del Clan. Por otro lado, debe mostrarle los requisitos que el Consejo de Clan tiene estipulados para que logre su avance y obtenga la Investidura como Escudero y, posteriormente, como Rover; por tanto, el Padrino debe comprender profundamente dichos requerimientos para que, efectivamente, se logre el avance.
6. **Ayudarle en la formación de su propia imagen.**- Partiendo del aspecto básico del uniforme y su presentación, hasta el análisis fundamental que, como Rover, debe dar dentro del Movimiento, debe promoverle una imagen externa creada desde el interior para lograr proyectarse y desarrollarse plenamente en todos los ámbitos sociales.
7. **Ayudarle en el análisis de los Principios.**- Es importante que el Ahijado establezca su propia escala de valores de acuerdo con la

promoción de la Ley y la Promesa Scout proyectadas desde la perspectiva Rover. Las experiencias del Padrino y las vivencias del propio Ahijado en múltiples aspectos como, la religión, normas, leyes, derechos y deberes cívicos, son de gran ayuda y estímulo.

8. **Ayudar al Jefe de Clan.**- En la evaluación y conocimientos del Ahijado, con la finalidad de que le proporcione el Jefe de Clan verdadera ayuda en su capacitación y educación.
9. **Ayudarse a sí mismos.**- Al cooperar con el Ahijado, con el Clan y con la marcha progresiva en general, recibe intrínsecamente aprendizaje que proporciona un grano de arena en bien del Escultismo.

Los Padrinos ante los Escuderos

Debido al contacto tan estrecho que debe existir entre un Escudero y sus Padrinos, es indudable que la actitud y el ejemplo que le den serán determinantes en su vida posterior como Rover y ante el Clan. He aquí tres aspectos fundamentales del Padrino:

1. **El ejemplo.**- Definitivamente, la mejor manera de mostrar a un Escudero los diferentes aspectos del Escultismo y la senda adecuada de educación, es mediante ejemplo (como el "Remar su propia canoa").
2. **La iniciativa.**- No debemos olvidar que la iniciativa es fundamental en el Escultismo, de ahí que el Padrino debe incrementa al máximo la acción del muchacho por sí mismo.
3. **La actitud.**- Se debe evitar al máximo el paternalismo; no se trata de allanarle el camino al Escudero, sino de lograr transmitirle la información necesaria, exponer sus propias experiencias y comentar en las diferentes áreas para que el Escudero sea el que saque sus propias conclusiones y decida el camino a seguir.

Los Padrinos ante el Consejo de Clan

Al aceptar ser Padrino y ser nombrado como tal, se adquiere una responsabilidad, primero, ante el individuo a quien se va ayudar y, segundo, ante una organización, a la cual deberá realizar trabajos específicos, como son:

1. **Actividades con el Escudero.**- Puesto que la extensa temática a tratar implica comunicación y acción, las reuniones periódicas son

fundamentales para ayudarlo y capacitarle en aquellos aspectos necesarios para su vida en el Clan.

2. **Información periódica al Consejo de Clan.**- Evaluaciones, comentarios, informes, etc. que ayuden al Consejo a evaluar la acción desarrollada por el Escudero, y, en el momento adecuado, promover la investidura Rover.
3. **Comunicación constante ante el Consejo de Clan.**- Para estar al día en cuanto a la operación del Clan, a las responsabilidades adquiridas por el Escudero, a la ayuda que pueda prestar para lograr la integración de Ahijado y la correcta marcha como Padrino.
4. **Promover la investidura Rover del Escudero.**- En el momento que la considere oportuna, solucionando las discrepancias que llegasen a haber en el Consejo de Clan a ese respecto.

Los Padrinos y el Consejo de Clan:

Aparte del hecho de que el Escudero está recibiendo un entrenamiento valioso, los Padrinos mismos están experimentando una gran oportunidad de entrenamiento, es una gran responsabilidad de tomar una pequeña parte en el desarrollo del carácter de cualquier persona.

En efecto, esto es lo que los Padrinos están haciendo, en otras palabras, los Padrinos están adquiriendo algo al reafirmar las ideas recibidas cuando eran Escuderos.

Esta situación requiere una Guía cuidadosa por parte del Jefe de Clan. Es probable que el Escudero pueda plantear problemas que los Padrinos no se sientan capacitados para resolver; la idea entonces, es platicar el tema con el Jefe de Clan.

Futuro:

Hemos mencionado lo ideal en una relación Padrino-Ahijado. Ahora te corresponde a ti, seas Escudero o Rover; acércate lo más posible a estos lineamientos.

Si eres Ahijado, deseamos que pronto te conviertas en un Rover Scout, y, si eres Padrino, que tengas Ahijados que sienten el orgullo de decir: ¡Ése es mi Padrino!

Uniforme Rover

El uniforme del Rover consta de los siguientes elementos:

Aspirantes a Escuderos

- El Aspirante para poder usar el uniforme completo, debe pasar las pruebas de Tercera Clase y hacer la Promesa Scout; durante su proceso utiliza las cintas de hombro de Aspirante a Escudero, sustituyendo a las cintas de Patrulla, siendo del mismo tamaño, pero de color amarillo.
- El Miembro Beneficiario puede usar las insignias terminales de las anteriores Unidades si es que las hubiese obtenido.
- El Escudero que ya ha sido Scout usa el uniforme del Scout de Tercera Clase, sustituyendo una vez que renueva su Promesa las cintas de aspirante a Escudero por las de Escudero Rover que son del mismo tamaño; pero de color verde y amarillo.
- Utiliza pantalón azul marino corto o largo corte recto tipo cargo.
- La camisola es de color caqui.



Cintas de aspirante a Escudero Rover, de Escudero Rover y de Rover Scout.

Insignias de la Ruta para ser Rover Scout



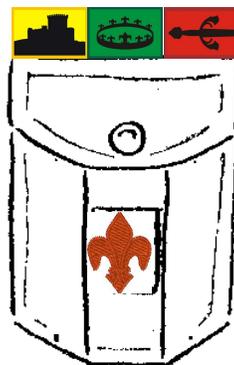
Insignia del Comendador



Insignia de Barón



Insignia de Cid

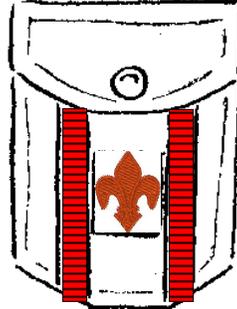


Ubicación de las insignias

Uniforme del Rover es el mismo que el del Escudero con las diferencias siguientes:

- Sombrero o boina guinda con las letras "R.S." de metal, al frente.
- Cintas de hombro rojas, verdes y amarillas, en ese orden quedando el rojo en el exterior.
- Borlas rojas en caso de usar pantalón corto.
- Horquilla de madera resistente con regatón de hierro y hasta la altura de la axila.
- Charreteras Verdes, con la Insignia Scout y las letras "R.S.", se llevan prendidas en las hombreras.

- El Piloto Rover usa el uniforme Rover agregando dos cintas rojas de dos centímetros de ancho a lo largo del bolsillo izquierdo y a los lados de la Insignia de Tercera Clase.
- La insignia Terminal B.P., se coloca arriba de la charretera izquierda y es para aquellos que hayan terminado sus Especialidades Rover.



Cintas de Piloto Rover.

Las insignias que se utilizan en ésta etapa se describen a continuación, dando la ubicación exacta.

Charreteras



Tela verde con la flor de lis WFIS con sus colores oficiales, la cual se coloca en cada una de las hombreras.

Especialidad de Técnica



Una Estrella de metal usada en la charretera izquierda por encima de la insignia de expediciones.

Especialidad de Servicio



Una estrella de metal usada en la charretera derecha por encima de la insignia de Proyectos.

Especialidad de Expediciones



Usada en la charretera izquierda debajo de la Estrella de Técnica.

Especialidad de Proyectos



Usada en la charretera derecha debajo de la Estrella de Servicio.

Especialidad de Instructor Rover



Se usa arriba de la bolsa derecha sobre la línea de la cinta de la asociación.

Insignia Terminal "B.P."



Se usa en la charretera izquierda y se quitan las Especialidades de Expediciones y de Proyectos.





Hebilla oficial, ésta puede ser usada por todos los Miembros.



Boina guinda para los Rovers.
El sombrero puede usarse en sustitución de la boina.

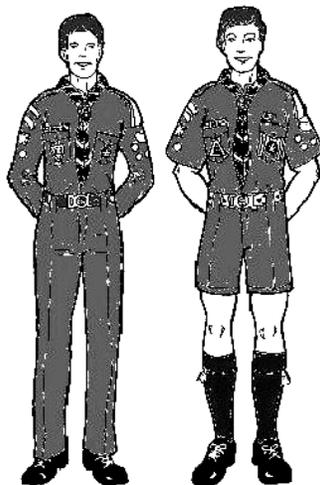
Prenda para abrigar

La única prenda para abrigar que está permitida como parte del uniforme y se admite en todo momento es la "juja", su diseño nos permite mostrar la pañoleta sin ningún problema, además de que es muy elegante, no tiene bolsas logrando con ello el porte que nuestro uniforme requiere al evitar andar con las manos dentro de éstas. Su color es marino oscuro y de gran diseño.



Casaca oficial, única que se puede usar con el uniforme.

Uniforme alternativo



Se pueden tener las siguientes variantes, siempre y cuando la Unidad mantenga a sus integrantes de manera homogénea, con el fin de evitar disparidades y promover la igualdad y el buen gusto.

- Pantalón en lugar de pantaloncillo. La variante sólo es permisible en la etapa Rover.⁷
- Camisola de manga larga o corta de forma indistinta para la rama de Clan, siempre y cuando toda la Unidad la use de la misma forma.
- En caso de no contar con sombrero se usará boina, es importante no dejar la cabeza descubierta.

Prendas a evitar y formas no aceptadas de usar el uniforme

El buen porte, distingue a nuestra Agrupación Scout Mexicana, A.C.; nuestra imagen deberá de ser firme, convincente y con un alto sentido del objetivo del uniforme, por lo que se debe evitar lo siguiente:

- El uso de prendas conocidas como “tradicionales” de un Grupo, tales como, paliacates en la cabeza, pulseras, varios nudos en la pañoleta, etc.
- El uso de gorras, viseras, sombreros, etc., que no formen parte del uniforme.
- El uso de tenis⁸.
- Suéteres o chamarras no oficiales, especialmente durante las ceremonias.

⁷ En ocasiones es bueno que los Rovers cuenten con ambos implementos pues, en el caso de hacer ceremonias, la entrega de borlas constituye una parte esencial de la mística del Clan.

⁸ En el caso de contar con la necesidad del uso de tenis con la finalidad de evitar gastos a los Miembros Beneficiarios, esos tendrán que ser forzosamente negros en su totalidad.



“Ante ustedes, hermanos del Clan, renuevo mi ideal Scout y tomo el camino de los hombres libres, que entregan su vida al servicio de los demás.”

Si avanzo, que el Clan me siga; si tropiezo, que el Clan me ayude, y si mi vida sirve a la causa del amor, que Dios y los hombres me amparen.

Prometo por mi honor y con la gracia de Dios: Hacer cuanto de mí dependa por cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y VIVIR la Ley Scout.”

Bibliografía

Agrupación Scout Mexicana, A. C., **Reglamento**. México, 2003.

Agrupación Scout Mexicana, A. C., **Reglamento del Uniforme Scout**. Tercera Edición, México, 2007.

Baden Powell, Roberto. **Roverismo Hacia el Éxito**. Traducción y adaptación, Ing. Núñez Prida, Tercera edición, ASMAC, México, 1979.

López García, Carlos S. **Las Rutas del Rover**, ASMAC, México, 1992.

Martínez Hernández, Gerardo. **Manual del Rover Scout**. Agrupación Scout Mexicana, A. C., México, 2004.

Soto Hay, Fernando. **Rutas del Rover**, ASMAC, México, 1979.

