



REGLAMENTO DE LA RAMA ROVER

**“CÓMO DESEO PODER SER ROVER DE NUEVO, Y CAPAZ DE IR DE EXCURSIÓN
CON UNO O DOS COMPAÑEROS DEL MISMO MODO DE PENSAR
Y DE PISADAS DEL MISMO LARGO...”**

BADEN POWELL

1. GENERALIDADES

Dentro de la estructura del Grupo Scout se denomina Rover al beneficiario de 18 a 20 años de edad, mujer o varón.

1.1 El Rover pudo haber pasado por las etapas de las ramas anteriores (Manada, Rama Scout, Rama Raider) o bien puede incorporarse al Grupo Scout habiendo cumplido ya los 18 años de edad.

1.2. La Rama Rover es la última etapa de formación para beneficiarios prevista en el Método Scout y es conocida como Roverismo, término acuñado por Baden Powell, fundador del Movimiento Scout.

1.2.1. El o la Rover, que proviene de la Rama Raider ha conocido y desarrollado los valores fundantes del Método Scout. A quienes se incorporen al Movimiento Scout en el Grupo Scout Martín Miguel de Güemes en la etapa Rover, se los acompañará en la formación para lograr adquirir:

- La vivencia de la Ley y la Promesa.
- La actitud de servicio constante.
- La vivencia de un espíritu de equipo.
- El sentido de pertenencia al Grupo Scout y por ende a la Comunidad eclesial de la que somos parte.
- El gusto por la vida al aire libre y los conocimientos necesarios para vivirla (los contenidos básicos de las técnicas scout de campismo, pionerismo, etc.). Es deseable que el Rover tenga los conocimientos y destrezas equivalentes a los de un Scout con Primera Clase.
- El conocimiento y la vivencia de la mística y la espiritualidad Rover.

LA ETAPA DE NOVICIADO: Todo aquel que ingresa a la Rama tiene un período de adaptación en el que se le invita a conocer no sólo la organización, estructura y reglamentos sino también se le propone adherir al espíritu propio del Scout preparándose para su Promesa en la que será investido como Rover y pasará a transitar la Ruta.

1.2.2 Denominamos Ruta al trayecto formativo que va desde la Investidura Rover hasta su Partida.

1.2.2.1. **LA ETAPA DE LA RUTA DE LOS ESCUDEROS:** se inicia en la Investidura y culmina con el Enrolamiento.

1.2.2.2. **LA ETAPA DE LA RUTA DE LOS COMPAÑEROS:** se inicia con el Enrolamiento y culmina con la Partida.

1.2.3 **LA PARTIDA ROVER:** La Rama Rover culmina con la Partida Rover, y se buscará llegar a ella habiendo cumplido con los objetivos del Movimiento Scout Católico: “promover la educación integral de sus miembros, formar ciudadanos comprometidos con la construcción de un mundo mejor, empeñados en hacer presente el Reino de Dios confiados en la Gracia Divina”. La Partida Rover es sólo un hito pedagógico pues la formación personal deberá ser permanente, a lo largo de toda la vida, por lo que se espera que el/ la Rover de Partida haya logrado la autonomía necesaria para que en su proyecto de vida integre la necesidad de continuar su crecimiento.

2. FUNDAMENTOS

2.1. LOS PRINCIPIOS:

- 1) El Scout se muestra orgulloso de su Fe Católica y le somete toda su vida.
- 2) El Scout ama a su Patria y es un buen ciudadano.
- 3) El deber del Scout comienza en el Hogar.

2.2. **LA LEY SCOUT:** La ley Scout está formada por diez artículos o puntos, inspirados en los Diez Mandamientos de Dios, en las enseñanzas de Jesucristo, y en el Código de honor que utilizaban los caballeros prometiendo fidelidad a Dios, al servicio de la verdad y la justicia, en defensa del más débil y pobre. Los artículos o puntos de la Ley Scout son los siguientes:

- 1) El Scout ama a Dios y vive plenamente su Fe.
- 2) El Scout es leal y digno de toda confianza.
- 3) El Scout es generoso, cortés y solidario.
- 4) El Scout es amigo de todos y hermano de los demás scouts.
- 5) El Scout defiende y valora la familia.
- 6) El Scout ama y defiende la vida y la naturaleza.
- 7) El Scout sabe obedecer, elige y actúa con responsabilidad.
- 8) El Scout es optimista aun en las dificultades.
- 9) El Scout es económico, trabajador y respetuoso del bien ajeno.
- 10) El Scout es puro en sus pensamientos, palabras, obras y en el uso de todos sus sentidos.

2.3. **EL LEMA:** El lema de los y las Rovers es “**Siempre Listo/a para Servir**” y al saludar puede decir solamente “Servir”.

2.3.1. Estar siempre listo, alerta, preparado tiene ahora la explicitación del servicio. “Servir”, completa y corona una disposición de ánimo, una vivencia interior que en esta etapa se profundiza y dinamiza todas las relaciones. La alegría del servicio transforma toda la vida del/de la Rover. El/la Rover ha aprendido a superar el egoísmo narcisista; esta superación le lleva a mirar el mundo con el ánimo de estar a su servicio para transformarlo, para hacer de él un mundo fraternal en el que el Reino de Dios se hace presente asumiendo él mismo el rostro del Dios compasivo que mira y atiende con ternura a toda la creación. Los/las Rovers se empeñarán en que cada gesto, cada palabra, cada acción o proyecto tengan como fundamento el Amor de Dios, por lo tanto, la expresión “Siempre listo/a para servir” deberá recordarles esta actitud.

2.4. **LAS VIRTUDES:** Las virtudes scout son: sinceridad, abnegación y pureza.

2.5. **LA PROMESA:** La Promesa Scout es un voto a Dios, reafirmación de las promesas bautismales y posee carácter permanente, pudiéndose reformularse como signo saludable de renovación del compromiso.

2.5.1 La fidelidad a la promesa es el vínculo imprescindible de unión con la Hermandad Scout Mundial. Su fórmula es la misma que la Rama Scout.

2.5.2. El texto de la Promesa es: “Yo (N.N) por mi honor y con la Gracia de Dios, prometo: hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia y la Patria; ayudar al prójimo en todas las circunstancias y observar la Ley Scout”.

2.6. **LA ORACION ROVER:** “Dame, Señor Jesús, 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; un corazón generoso para servir. Así sea.”
“Nuestra Señora de los Scouts, ruega por nosotros. San Pablo Apóstol, ruega por nosotros. Beata María Antonia de San José, ruega por nosotros.”

2.7. **LOS PATRONOS:** Los Patronos de nuestra Rama Rover son: San Pablo Apóstol y Beata María Antonia de San José (Mamá Antula).

3. ESTRUCTURA - ORGANISMOS - FUNCIONAMIENTO

- El Clan Rover.
- El Equipo.
- La Jefatura de Clan.
- La Asamblea Rover.
- El Consejo del Clan.
- La Carta de Clan.

3.1. **EL CLAN:** Es la unidad metodológica que fundamenta el sistema pedagógico de la Rama Rover. En ocasiones se hace referencia al Clan como Comunidad Rover.

3.1.1. El Clan está bajo la responsabilidad de un Maestro Scout, Insignia de Madera, denominado Jefe de Clan. Es el responsable de la Rama y lo acompaña un equipo de educadores con los que se conforma junto al Capellán la Jefatura de Rama. La vida del Clan Rover se rige según las determinaciones de este Reglamento, mediante el funcionamiento de los distintos organismos: La Jefatura, el Consejo del Clan, la Asamblea Rover, el Equipo. De ellos depende el éxito en la aplicación del método Scout en acuerdo con el Reglamento (P.O.R.) del Grupo Scout Martín Miguel de Güemes.

3.1.2. El Clan está formado por uno o más Equipos.

3.1.3. El local donde se reúne el Clan se denomina Kraal. Significa “lugar de reunión de los más viejos” y es un ámbito confortable, en lo posible construido y mantenido por los Rovers. Es un lugar que preferentemente se encontrará ambientado con elementos propios del marco simbólico Rover, de la historia y la mística de la Rama. En el Kraal ocuparán siempre un lugar de privilegio la Sagrada Biblia, el Crucifijo que preside todo, y las imágenes de la Santísima Virgen María y las de los Patronos de la Rama.

3.1.4. Cada Clan adoptará un nombre propio para identificarse, este nombre será elegido cuidando que tenga significación de valores y tradiciones del Escultismo Católico. El nombre es propuesto por la Asamblea Rover, pero es el Consejo de Clan quien lo decide. La Asamblea deberá presentar por escrito la fundamentación de la elección del nombre. En caso de no estar conformado el Consejo de Clan, la decisión recae en la Jefatura de Clan. El nombre del Clan deberá ser aprobado por el Consejo de Grupo, que tendrá a la vista la fundamentación presentada por la Asamblea Rover.

3.1.5. La historia del Clan debe registrarse en el Libro de Oro del Clan, en el cual constarán sucesivamente, las actividades y eventos del mismo, incluyendo fotografías, mapas, etc.

3.1.6. Los organismos que rigen el funcionamiento del Clan son: la Jefatura de Clan, el Consejo de Clan y la Asamblea Rover.

3.2. **EL EQUIPO:** Los/las Rovers se reúnen en Equipos organizados según los objetivos y afinidades o gustos de quienes los componen. El Equipo es una unidad de trabajo. Se conforma para el logro de un objetivo y dura el tiempo necesario para alcanzar lo propuesto.

3.2.1 Cada Equipo está formado por dos o más Rovers y es animado y coordinado por un Jefe/a de Equipo, elegido por sus miembros y aceptado por el Consejo de Clan. Puede también ser coordinado por el/la Rover que propone el proyecto de trabajo o servicio.

3.2.2. De acuerdo a los objetivos que se establezcan al conformar el Equipo, adoptan distintas modalidades ya que los equipos podrán ser transitorios (para determinado proyecto, para un campamento, para una actividad) o más estables (para lograr una progresión, o realizar un servicio prolongado).

3.2.3. Conforme a la descripción anterior, cada Rover puede pertenecer simultáneamente a más de un Equipo. Se pueden formar equipos mixtos, con integrantes de una misma etapa de progresión o de etapas distintas.

3.2.4. Los equipos están en función del logro de un objetivo y tienen su propia dinámica. En los mismos se aprende a participar, a tomar iniciativas, a saber valorar a los demás. Impulsan a la acción, persiguen un objetivo común, procuran la máxima participación de todos.

3.2.5. Excepcionalmente, los equipos tomarán nombres, en cuyo caso serán de santos de la Iglesia Católica, de próceres de la Patria, o de hombres o mujeres que se han destacado por su aporte valioso a la humanidad. El nombre propuesto por los miembros del Equipo deberá contar con la aprobación de la Jefatura de Clan.

3.3. **LA JEFATURA DE CLAN:** Es el organismo responsable de la formación de los miembros de la Rama, velarán por el apropiado empleo del método Scout y el desarrollo de la fe de los jóvenes.

3.3.1. La Jefatura de Clan está integrada por el Jefe de Clan (POR 86), el Subjefe de Clan (POR 87), los Ayudantes de Rama (POR 88) y el Capellán (POR 83). Si el Capellán estuviera impedido, puede solicitar al Coordinador del Equipo de Pastoral que ocupe su lugar por determinado período de tiempo en la Jefatura de Clan.

3.3.2. Es función de la Jefatura de Clan animar, organizar y evaluar todo lo referente al Clan y a la progresión de los Rovers. Participar de los Consejos de Clan y de las Asambleas. Planificar, acompañar, dirigir, y supervisar, según corresponda, todas las actividades, con el fin de asegurar el desarrollo integral de los jóvenes. Tener y llevar completo el legajo personal de cada Rover, con las fichas personales y el registro de sus actividades en los libros adecuados para ello: a) Progresión o Plan de Adelanto (donde se anota la evolución de los Rovers en la ficha de cada uno. b) Programas: donde conste la programación y evaluación de todas las actividades de la Rama Rover (reuniones, salidas, acantonamientos, etc.).

3.3.3. Además de los libros mencionados, la Jefatura de Clan podrá llevar otros de especial utilidad para los futuros integrantes de dicha Jefatura, tales como: libro de cantos, de juegos, de manualidades, de direcciones útiles, de lugares de campamento, etc.

3.3.4. La adecuada aplicación del método Scout exige que los dirigentes sean Maestros Scouts (insignia de Madera). Si no es posible, es importante que los mismos se comprometan a alcanzar ese nivel de adiestramiento en el mediano plazo.

3.4. **EL CONSEJO DE CLAN:** Es el organismo que tiene por finalidad velar por la buena convivencia de los miembros de la Rama, evaluando y proponiendo acciones, confeccionando y actualizando la Carta de Clan, considerando los avances de los planes personales, las progresiones y logros a destacar de cada Rover.

Sesionará al menos 1 vez por bimestre. El mismo es convocado y presidido por el Jefe de Clan. Se establecerá un orden del día, se hará un acta en la que conste la fecha, los asistentes, los temas tratados y lo resuelto.

3.4.1. Además de las mencionadas en otros artículos del presente Reglamento, son funciones del Consejo de Clan:

- 1) Confeccionar y/o actualizar la Carta de Clan.
- 2) Evaluar el cumplimiento de la Carta de Clan.
- 3) Considerar las solicitudes de enrolamiento.
- 4) Considerar las solicitudes de Partida.

- 5) Otorgar premios o menciones.
- 6) Autorizar la utilización de insignias.
- 7) Dialogar acerca de la convivencia y proponer medios para resolver conflictos y faltas cometidas.

3.4.2. El Consejo de Clan está integrado por la Jefatura de Clan y los Rovers Compañeros.

3.4.3. Todos los miembros del Consejo de Clan tienen voz y voto, el Jefe de Clan y el Capellán, además, tienen derecho de veto.

3.4.4. Los que participan en el Consejo de Clan, lo hacen vistiendo el uniforme del Grupo, sin excepción.

3.5. **LA ASAMBLEA ROVER:** Es el organismo que posibilita una mayor expresión y participación de los integrantes del Clan. También se denomina “Asamblea de la Ruta”.

3.5.1. Está integrada por la Jefatura de Clan y todos los Rovers que ya han recibido la Investidura.

3.5.2. Se reúne periódicamente (al menos una vez al mes) convocada por el Jefe de Clan a pedido de uno de sus miembros. Se establecerá un orden del día. Se hará un acta con la fecha, los asistentes y el registro de las resoluciones tomadas.

3.5.3. Es presidida por el Jefe de Clan y dirigida por uno de sus miembros de derecho en forma rotativa.

3.5.4. Sus integrantes tienen voz y voto. Tanto el Jefe de Clan como el Capellán tienen derecho de veto.

3.5.5. Si el Clan es poco numeroso podrán participar también los Novicios, con voz pero sin voto.

3.5.6. Son funciones de la Asamblea Rover:

- 1) Considerar las solicitudes de ingreso al Clan.
- 2) Considerar las solicitudes de Investidura.
- 3) Elaborar la programación anual del Clan.
- 4) Receptar los proyectos de servicios. Los Rovers presentarán sus proyectos de servicios, su plan de progresión, proyectos de actividades. Estos serán evaluados y aprobados. Se conformarán los equipos para su realización. Se designarán los responsables de las actividades, los coordinadores de los equipos. Se pondrán los plazos para las presentaciones y realización de actividades. Una vez concluido un proyecto o actividad el coordinador de equipo deberá presentar la evaluación.
- 5) Supervisar la marcha de la programación.
- 6) Evaluar periódicamente la marcha de los servicios.

3.6. **LA CARTA DE CLAN:** Es el conjunto de avisos y normas que animan y rigen la vida de los Rovers en el Clan, fijándoles pautas de acción y criterios de convivencia. Está orientada a la progresión de los Rovers Compañeros en función de su Partida y de los Rovers Escuderos en función de su Enrolamiento.

3.6.1 La Carta es confeccionada por el Consejo de Clan y aprobada por el Consejo de Grupo. La Carta debe contener el mecanismo por el cual podrá ser modificada en el futuro. Debe estar en todo de acuerdo con el P.O.R. y el Reglamento de la Rama Rover. El Consejo de Grupo puede objetar el contenido de la Carta de Clan y solicitar al Consejo de Clan su enmienda como condición para su aprobación.

3.6.2. En la práctica, la Carta de Clan es un documento en forma de pequeño cuaderno o libro, en el cual, además de lo dicho, se puede incluir:

- a. Historia y mística del Clan.
- b. Formación espiritual, religiosa y general del Rover.
- c. Los servicios permanentes que el Clan aspira a cumplir.
- d. Pautas para la realización de la propia vocación, del sentido cívico y del Compromiso de Servicio.
- e. Rasgos característicos o específicos de cada Clan en particular.
- f. Otros elementos que se juzgue conveniente añadir.

3.6.3. Cada Rover Compañero/a se compromete en el Enrolamiento a poner todo su empeño para vivir de modo ejemplar lo expresado en la Carta de Clan. Además, cada uno/a propondrá en su Plan de Adelanto Personal las características que tendrá su etapa de Rover Compañero/a.

3.6.4. Los Rovers Escuderos deben adherir en la Investidura a los principios, avisos y normas de la Carta de Clan y deben comprometer su esfuerzo en vistas a la aceptación y vivencia total de la misma.

4. SIMBOLOGÍA

4.1. **LA CRUZ ROVER:** El símbolo o insignia que identifica a la Rama es la Cruz Rover, también conocida como “Rombo Rover”.

4.1.1. Representa a la Cruz que Jesucristo, el Gran Jefe, santificó al redimirnos en ella.

4.1.2. Por otro lado, simboliza la Cruz del Sur, la constelación que nos orienta fácilmente en la noche y en la incertidumbre. Pero cada uno de sus extremos tiene una punta de flecha, que marca los cuatro rumbos o los cuatro puntos cardinales hacia los cuales marcha el Rover constantemente. Es del color blanco de la rectitud de intenciones y de la pureza, y en su interior todo está marcado con el color rojo de la Rama. Sus símbolos interiores son el bastón Rover y las letras R S (Rover Scout).

4.2. **EL COLOR DE LA RAMA:** El color de la Rama es el Rojo, que evoca la sangre de Nuestro Señor Jesucristo, derramada en la Cruz. También representa la sangre vital y generosa del Rover, que lo pone en una constante actitud de servicio.

4.3. **EL BASTÓN ROVER:** En las ceremonias y en las caminatas, los Rovers utilizan un bastón con uno de los extremos en horqueta. Esta punta bifurcada significa la constante elección que el Rover, caminante, hace entre los caminos o rutas que se le presentan, tanto en el ámbito de lo material como en el espiritual, en lo individual y en lo comunitario, elecciones entre distintos bienes posibles y elecciones entre el bien y el mal. El Bastón Rover también es conocido como “Cayado Rover”.

4.3.1. El Bastón Rover, puede llevar inscripciones grabadas que contengan indicios sobre la vida de su propietario Rover. Pueden ser símbolos que representen hitos o jalones de su historia personal.

4.4 **LA BANDERA DE CLAN:** Es el emblema que el Clan puede tener como símbolo que lo identifica. Su diseño se decide en la Asamblea Rover.

4.5 **EL BANDERÍN DE RAMA:** Se utiliza sólo en las formaciones del Grupo, en las que cada Rama ostenta su banderín, con el color respectivo. El banderín de la Rama Rover es rojo y lleva impresa la inscripción “Rover” y el rombo.

4.6 **ROVER MOOT:** Es una reunión de Rovers de distintos clanes de la región, del país, o incluso del mundo entero. Las asociaciones o federaciones que cuentan con muchos grupos adscriptos suelen organizar estos eventos aunque no siempre los abren a la participación de clanes de grupos scout no afiliados a sus organizaciones. Los Rovers de nuestro Grupo Scout pueden participar de estos eventos, siempre y cuando el contenido de sus programas no sea contrario a nuestro Ideario y al sentir del scout católico.

4.6.1 El Clan Rover, con la autorización del Consejo de Grupo y del Director del Grupo, puede tomar la iniciativa de hacer contacto con otros clanes para organizar y propiciar la realización de Rover Moots.

4.6.2 El Rover Moot es propio no sólo de los Rovers, sino también de sus jefaturas y de los Rovers de Partida.

5. SEÑA - SALUDO - UNIFORME

5.1. **SEÑA:** Al igual que en la Rama Scout, se realiza levantando la mano derecha a la altura del hombro, con la palma hacia adelante, juntando los dedos extremos de la mano y colocando el pulgar sobre el meñique, dejando extendidos los demás dedos hacia arriba. Así, se obtiene el siguiente simbolismo: los tres dedos extendidos y unidos recuerdan los tres principios del Rover (el dedo mayor: Dios; el dedo anular: Patria; el dedo índice: Hogar); la unión de los dedos extremos simboliza la que ha de existir entre los miembros de la hermandad Scout y la colocación del pulgar sobre el meñique recuerda que el mayor siempre debe proteger al menor.

5.1.2. La seña Rover se hace al formular la Promesa, al izar o arriar banderas, en ceremonias, o como saludo.

5.2. **SALUDO:** “Saludar significa sencillamente demostrar que uno es persona educada y piensa bien de los demás” (Baden Powell).

5.2.1. El saludo Rover consiste en realizar la seña y estrechar la mano izquierda, entrecruzando los dedos meñiques y diciendo claramente el lema “Servir”. Los meñiques cruzados simbolizan la Cruz que nos ha hecho hermanos. El gesto significa: “unidos en la Cruz de Cristo”. Pero no todos los Rovers o Scouts del mundo tienen la costumbre de entrecruzar los meñiques, por lo que al saludar a uno que no se conoce no debe hacerse este gesto sino que se le ofrecerá la mano izquierda sin separar el meñique.

5.2.2. El saludo se realiza cuando dos hermanos del Movimiento Scout se encuentran y cada uno toma la iniciativa para saludar, sin esperar que lo haga el otro.

5.2.3. El Jefe de Grupo, el Capellán y los dirigentes del Clan Rover pueden saludar al Rover con el saludo Rover. En cambio, para saludar a otros dirigentes, a los demás miembros del grupo Scout, o a otros miembros del Movimiento Scout, lo harán con el saludo Scout, excepto lo previsto en el P.O.R.

5.3. **UNIFORME:** Una vez investido, el Rover usará el uniforme con todas las insignias correspondientes.

5.3.1. Como todos los uniformes scouts, el del Rover es también sencillo y apto para la vida al aire libre. Su significado se hace claro aun para quienes no conocen a fondo el Movimiento Scout. Por ello debe ser llevado con dignidad y pulcritud, sin añadiduras. Debe usarse con responsabilidad y orgullo.

5.3.2. La descripción del uniforme de la Rama Rover puede verse en el Reglamento de Uniforme del Grupo Scout Martín Miguel de Güemes, en los apartados 3.1.3 y 3.1.4. El uso del Pañuelo de Grupo se reserva, como siempre, a los promesados. Los novicios pueden utilizar el pañuelo alternativo que el Grupo Scout entrega hasta la formulación de la Promesa Scout.

5.3.3. Los Rovers gustan usar dos elementos tradicionales de la Rama: a) el Sombrero de cuatro pozos, que puede ser utilizado a partir del enrolamiento, es decir, en la etapa de la Ruta de los Compañeros; b) el Bastón Rover, como símbolo visible de su mayor compromiso.

6. AREAS DE CRECIMIENTO – PROGRESIÓN – PLAN DE ADELANTO PERSONAL

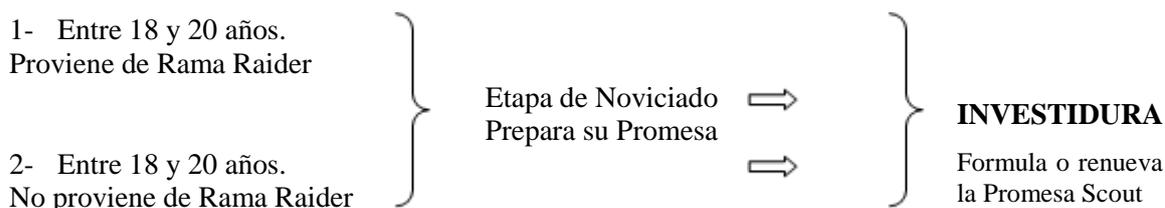
Las áreas de crecimiento son las siguientes:

- a. **Física:** El desarrollo y crecimiento armónico y saludable del propio cuerpo. El cuerpo entendido como Templo del Espíritu Santo, y con un profundo significado esponsalicio, para vivir en todas las dimensiones humanas el Mandamiento del Amor.
- b. **Psicológica:** Desarrollo de la conciencia de sí mismo. La propia identidad: hijo de Dios, amado por Dios, llamado al amor. El crecimiento en la autoestima y en la estima hacia los demás. El Mandamiento del Amor entendido como misión que nos identifica. Impulsados por Cristo a vivir esa misión de amor desde y con lo que somos, lo que tenemos, lo que sabemos, lo que podemos. Conocimiento, aceptación y promoción de sí mismo.

- c. **Social:** Desarrollo de las relaciones humanas. Desde la propia identidad de hijos de Dios vamos al encuentro de los hermanos. El Mandamiento del Amor que se expresa en la misericordia. El sentido de pertenencia a la Comunidad que fundó el Gran Jefe. El desarrollo de la conciencia ética y moral.
- d. **Espiritual:** El crecimiento interior impulsado por el Espíritu Santo que habita en nosotros y nos impele a vivir el Mandamiento del Amor. La creciente Comunión con Dios que se expresa en el creciente gusto por la oración y en la sed de Su Palabra, de Su Gracia, de Su Amor. El desarrollo de la confianza en Dios, en su Providencia, en su Misericordia, y la confianza en el amor maternal de la Inmaculada Virgen María, Madre de Jesús y Madre nuestra.
- e. **Afectiva:** El crecimiento equilibrado y armónico de la triple relación de cada persona: relación con uno mismo, relación con los demás y las cosas, relación con Dios. Desarrollo de la personalidad madura que logra integrar su vida afectiva al Mandamiento del Amor, a la voluntad de Dios.
- f. **Operacional:** Se ha de crecer en todos los conocimientos, habilidades y destrezas que nos ayuden a extender el Reinado de Jesucristo. Desarrollamos lo que somos y lo que tenemos para ponerlo al servicio del Gran Jefe. Esta área de crecimiento podría también titularse “misional” ya que incluye el desarrollo de las capacidades necesarias para cumplir con la misión del cristiano que se resume en el Mandamiento del Amor. Es necesario hacerse sencillos como palomas y astutos como serpientes (Mt 10, 16) para llevar a cabo la misión; es preciso ser reflexivos, creativos, proactivos y emprendedores.

6.1 **LA PROGRESIÓN** es un medio que utiliza el Roverismo para la formación integral del beneficiario y abarca los distintos aspectos de la persona: del carácter y el desarrollo físico, espiritual, religioso, e intelectual, su relación con los otros, con la comunidad y con el mundo, canalizando su auto-educación, sabiéndose con una misión que plasma en su proyecto personal de vida, que integra y asume con responsabilidad. Cada etapa de la progresión tiene objetivos propios.

6.1.1 **INGRESO Y ETAPA DE NOVICIADO:** Todo aquel que desee ingresar a la Rama Rover deberá tener una entrevista personal con el Jefe de Clan quien le presentará los objetivos de la Rama y le hará conocer cómo serán las etapas de desarrollo. Le expresará cuál es el ideario Scout y las particularidades de nuestro Grupo Scout expresadas en el P.O.R. El ingresante debe ser un joven mayor de edad, de entre 18 y 20 años, que decida libremente aceptar el Reglamento interno del Grupo (P.O.R.), adherir a los principios del Movimiento Scout, al Ideario que sostiene el Grupo Scout Martín Miguel de Güemes y al espíritu que lo guía. Tal como lo expresa el P.O.R. quien ingresa a la Rama Rover lo hace en calidad de Beneficiario y permanece como tal hasta cumplir la edad de 21 años.



Rover Novicio: Comienzo de la progresión. Período de adaptación e integración. Este período puede tener una duración distinta en cada beneficiario. Dependerá de su recorrido previo, su adaptación e integración. Culmina cuando el novicio solicita su Investidura pidiendo, a la vez, formular o renovar la Promesa Scout.

La etapa de noviciado. Todo aquel que ingresa a la Rama tiene un período de adaptación en el que no sólo se lo invita al conocimiento de la organización, su estructura y reglamentos, sino también se le propone adherir al espíritu propio del Scout preparándose para formular su Promesa en la que será investido como Rover y pasará a transitar la Ruta.

6.1.2 **LA INVESTIDURA:** Es el acto formal de ingreso del Novicio en la Ruta. Consiste en una ceremonia fundamental cuya esencia es la formulación o renovación de la Promesa Scout, con un criterio adulto de su contenido. Es preferible que la ceremonia de Investidura no se lleve a cabo con mucho público, a fin de recalcar el compromiso que se asume frente al Clan que, al aceptar su Investidura, se compromete a ayudarlo a vivir de acuerdo con la Promesa Scout. La Investidura será aceptada por el Jefe de Clan siendo imprescindible la presencia del Capellán de Grupo, debido al carácter religioso de la ceremonia. No se debe perder de vista el carácter comunitario del acto de Investidura: juntos, los Rovers, han tomado conciencia de las exigencias de la Ruta; juntos se han interesado en los compromisos que la vida les ha de exigir. Esta responsabilidad sólo la puede sobrellevar el/la Rover mientras se sienta respaldado/a por un Clan que está al servicio de todos. La ceremonia de Investidura se realizará de acuerdo con el Ceremonial del Grupo Scout Martín Miguel de Güemes. Luego de realizada la ceremonia, se autorizará el uso de la Insignia Rover por encima del bolsillo izquierdo de la camisa, con fondo de paño verde.

6.1.3 **LA RUTA ROVER:** Comienza a partir de la Investidura y culmina y concluye en la Partida. Tiene dos etapas bien definidas por la que el/la Rover transitan, la de Escudero y la de Compañero.

INVESTIDURA \Rightarrow INICIO DE LA RUTA

Rover Escudero \Rightarrow ENROLAMIENTO \Rightarrow Rover Compañero \Rightarrow PARTIDA

6.1.4 **ROVER ESCUDERO:** Participación, interés, disponibilidad y superación. Hacia el enrolamiento.

Al investirse comienza una etapa de profundización respecto de la Carta de Clan en la que se espera su adhesión y compromiso. Gesta su Plan de Adelanto Personal, sus propios objetivos dentro del marco comunitario, presenta proyectos, adhiere a las actividades, servicios y proyectos de otros, asume responsabilidades, desarrolla su progresión en las distintas áreas de crecimiento.

La Ruta de los Escuderos es una etapa de descubrimiento y adquisiciones.

- a. Descubrimientos de la dimensión de la Ruta, concentrada finalmente en el Enrolamiento. Este descubrimiento supone la formación de hombres y mujeres cristianos, preparados, decididos a tomar parte activa en la construcción del Reino de Dios. Esta formación que se pretende del/de la Escudero es la conversión lógica que se pretende del adolescente que se encamina a la vida adulta. Para ello la Ruta debe colocar a los Escuderos ante las situaciones propias de la vida adulta.
- b. Adquisición de habilidades que les permitan realizar los servicios que encara el Clan y les preparen para los desafíos que deberán afrontar en sus vidas.

Esta etapa se da por concluida cuando el/la Rover solicita su Enrolamiento, es decir, cuando habiendo alcanzado los objetivos propuestos en su Plan de Adelanto Personal, llegado a las metas propuestas para este período y abrazado con madurez su compromiso con la Carta de Clan, se considera dispuesto/a a dar un paso más en este camino.

6.1.5 **ENROLAMIENTO:** Es una ceremonia que marca el final de la etapa de progresión llamada Rover Escudero. Tiene la finalidad de hacer visible el compromiso que el/la Rover asumirá desde ese momento. La ceremonia es muy sencilla y sólo consiste en que el Jefe de Clan, en nombre del Consejo de Clan y en presencia de éste, le comunique al/ a la Rover Escudero que su Rol ha sido aceptado y que, por lo tanto, pasa a formar parte desde ese momento de la Ruta de los Compañeros y, por consiguiente, pasa a formar parte del Consejo de Clan. A partir de ese momento, el/la Rover comenzará a usar la insignia Rover con fondo de paño rojo.

6.1.6 **ROL:** Luego de un tiempo prudencial que va del año al año y medio aproximadamente, cuando el/la Rover considera que ya está listo/a para pasar a la Ruta de los Compañeros, prepara su Rol para presentarlo al Consejo de Clan. En el Rol, el/la Rover manifestará:

- Haber comprendido el porqué de la primera etapa.

- Comprender lo que deberá seguir haciendo: búsqueda de su vocación y descubrimiento de los servicios personales entendidos como misión propia de su condición de discípulo de Cristo.
- Haber concretado esfuerzos en su vida personal y comunitaria.
- Cuál es su relación con Dios y cómo era cuando se inició en la Ruta.
- Tener claridad sobre su rol dentro del Clan.
- Aceptar la Carta de Clan y, en caso de tener alguna crítica que hacer a dicha Carta, fundamentar tal postura.

En definitiva, en el Rol constan las pautas en que cada Rover centra su formación personal y los campos de la actividad en los que volcará sus esfuerzos en el futuro y para los cuales se prepara. Pueden incluirse pautas de corto, de mediano y de largo plazo. Puede haber propósitos que vayan más allá de la Ruta de los Compañeros, pero lo importante es haberse planteado cuestiones fundamentales para su vida en ese momento histórico de plasmar su Rol.

6.1.7 **ROVER COMPAÑERO:** Amistad y servicio.

Comienza a integrar desde este momento el Consejo del Clan. Asume plenamente su compromiso y la vivencia del lema “servir” se refleja en todo su accionar. Presenta y se hace responsable de proyectos de servicio. Trabaja en su Plan de Adelanto Personal con miras a su Partida.

La etapa de los Compañeros tiene como finalidad vivir toda la vida desde una dimensión cristiana. Esta etapa se caracteriza por:

- 1) Una reafirmación de posiciones ante los problemas de la vida.
- 2) Una comunidad que infunde coraje para la lucha, que ayuda a volver a empezar ante cada fracaso, que renueva siempre la alegría de “darse”.
- 3) La aspiración de alcanzar un día la Partida, que es señal de haber madurado como persona cristiana, de haber vivido la experiencia de la lucha por el ideal, de haber sellado con Jesucristo un compromiso de fidelidad.
- 4) La coronación de la formación recibida en las etapas anteriores, habiendo logrado: a) capacidad de exigencia de sí mismo; b) potencialidad de esfuerzo; c) deseo de dar siempre un poco más de sí mismo; d) un gran ideal de servicio junto a una voluntad potente.

6.1.8 **LA PARTIDA ROVER:** Es la culminación y conclusión de la formación como beneficiario dentro Movimiento Scout. Es una ceremonia que marca un momento especialísimo. Llegar a ser Rover de Partida es un anhelo que todo el grupo Scout posee. Con la Partida, llega el momento más importante de la vida del Rover. Deberá hacer realidad en la vida de todos los días, los valores profundos descubiertos a lo largo de las diversas etapas formativas. La Partida Rover implica una voluntad de, por amor a Dios, comprometerse con el bien del prójimo, a quien ha de servir por el resto de su vida. Contrae además la obligación de ser un participante activo en la construcción del Reino de Dios, a través de su ejemplo de vida cristiana, su lucha por la verdad, el bien, la paz y la justicia. Su espíritu estará guiado por la compasión y la solidaridad, verá al mundo como una oportunidad para servir al prójimo y hacer presente el Amor de Dios. Con la Partida, el Rover se sumerge aún más en la gran Comunidad Eclesial, participando en una continua búsqueda religiosa, siendo testigo vivo de la Fe en la sociedad concreta en la que le toca vivir, a través de la realización de su vocación y de los servicios personales que haya elegido de por vida. Desde el momento de partir, el/la Rover, confirmado/a en sus ideales y vocación, debe considerarse apto/a para participar de forma real y concreta en la construcción de una sociedad más justa, asumiendo las responsabilidades que le caben como integrante de una familia, ciudadano/a de una Patria y miembro de la Iglesia. Como ciudadano/a no sólo cumplirá con la ley sino que será miembro activo de una sociedad que necesita de su compromiso.

Con la Partida, el Grupo Scout reconoce haber cumplido, en cuanto de él dependió y en la medida que pudo, los objetivos trazados en sus Reglamentos, y considera al Rover de Partida, como una persona adulta, formada de acuerdo con tales principios, aunque no formada totalmente, ya que la formación nunca concluye.

6.1.9 La Partida es propuesta por el/la propio/a Rover al Jefe de Clan y es aceptada por el Consejo de Clan, que juzga a la luz del espíritu scout la trayectoria del/de la Rover.

6.1.10 **EL COMPROMISO DE SERVICIO:** El documento que el/la Rover Compañero/a presenta al pedir su Partida se denomina “Compromiso de Servicio”. En él debe expresarse:

- a. Una breve reseña de su paso por el Movimiento Scout, por el Grupo y, en particular, por la Ruta.
- b. Un análisis crítico del cumplimiento de su Rol.
- c. La conciencia que se tiene de la propia misión de cristiano/a.
- d. La enumeración de sus servicios futuros.

El Compromiso de Servicio debe ser entregado por el/la interesado/a al Jefe de Clan y será considerado por el Consejo de Clan. En caso de que éste lo acepte, el/la Rover realizará la Partida, de acuerdo al Ceremonial del Grupo Scout Martín Miguel de Güemes.

Si el/la Rover luego de su Partida permanece en el Grupo Scout, será autorizado a utilizar en el uniforme la insignia Rover con fondo de cuero color natural.

Los Compromisos de Servicio serán archivados en una carpeta especial y en orden correlativo, en los archivos del Grupo Scout.

6.2 La Ruta se caracteriza por tener etapas bien demarcadas a partir de los 18 años en que el joven ingresa en la Rama Rover, de acuerdo con su personal evolución pedagógica. Entendemos por etapas, los pasos a seguir para culminar con un compromiso de vida basado en los principios del escultismo católico.

6.3 La Progresión tendrá en cuenta todos los aspectos de la formación siendo integral y acorde a la cultura. Las áreas de la progresión son:

- a.- Vida Scout
- b.- Sociabilidad y vida comunitaria
- c.- Corporalidad y vida saludable
- d- Formación del carácter, la afectividad y la creatividad
- d.- Vida en la Naturaleza
- e.- Espiritual y Religiosa

6.3.1 La Formación Espiritual - Religiosa, aunque enunciada como un área, abarca a todas las demás dándoles sentido y valor.

6.4 **EL PLAN DE ADELANTO PERSONAL:** El Plan de Adelanto Personal, o simplemente “la Ruta”, es la progresión de la Rama Rover, que comienza en el primer instante del ingreso del nuevo Rover a su etapa de Novicio. No obstante, estrictamente hablando, el Plan de Adelanto Personal (PAP) se gesta a partir de la Investidura. El/la Rover Escudero con la ayuda del Jefe de Clan y del Capellán diseña su PAP en el que debe tener en cuenta todas las áreas de crecimiento. Así, se trazará objetivos para cada área a corto y mediano plazo. Los objetivos deben ser siempre medibles, es decir, que sea posible evaluar su cumplimiento. El PAP se convierte así en una herramienta muy valiosa para los dirigentes y para el Capellán, en orden a poder llevar a cabo un acompañamiento cercano y eficiente, centrado en las verdaderas necesidades y potencialidades del/de la Rover. A medida que el/la Rover avanza en su progresión dentro del Clan, el PAP debe ir modificándose. Cada año que comienza, cada nueva etapa, es ocasión de revisar y actualizar el PAP. El Capellán y el Jefe de Clan deben reunirse con cada Rover tantas veces como sea necesario para el buen desarrollo del Plan de Adelanto.

6.5 La obtención de las insignias en cada etapa, implica, para el Rover, haber cumplido con la formación integral de todas las Áreas de Progresión para esa etapa.

7. INSIGNIAS

7.1. La Progresión en la Rama Rover se divide en tres etapas: Noviciado, Ruta de los Escuderos, y Ruta de los Compañeros. Concluida la tercera etapa, se celebra la Partida Rover.

- a. Rover Novicio (Noviciado): que se encamina hacia la Investidura. El Rover Novicio, usará la Cruz Rover, con fondo de paño blanco en forma de círculo, en el triángulo posterior del Pañuelo de Promesa. El Novicio realizará su Investidura formulando o renovando la Promesa, de acuerdo al Reglamento del Grupo (P.O.R.).
- b. Rover Escudero (Ruta de los Escuderos): periodo que se caracteriza por un trabajo de profundización y de búsqueda de horizontes, tendiendo a su propia formación y a la formulación de su Rol. Una vez Investido como Rover Escudero, usará la Cruz Rover con fondo de paño verde en forma de rombo, a unos dos (2) centímetros por encima del bolsillo izquierdo de la camisa.
- c. Rover Compañero (Ruta de los Compañeros): esta etapa tiene como finalidad vivir toda la vida con una dimensión cristiana. Al realizar el Enrolamiento como Rover Compañero, usará la Cruz Rover con fondo de paño rojo en forma de rombo, a unos dos (2) centímetros por encima del bolsillo izquierdo de la camisa.
- d. Rover de Partida: la Partida es señal de que se ha verificado una maduración humana y cristiana. Al efectuar la Partida, usará la Cruz Rover con fondo de cuero color natural en forma de rombo, a unos dos (2) centímetros por encima del bolsillo izquierdo de la camisa. Ésta será la única insignia de una Rama que podrá conservar en el uniforme durante el resto de su vida, como símbolo de su paso como beneficiario en el Movimiento Scout.

7.2 **LAS ÓRDENES:** El/la Rover puede, además, usar en su uniforme las insignias que va obteniendo como reconocimiento de sus logros o progresos en diferentes áreas de la educación scout. Tales reconocimientos se denominan “Órdenes”. Las Órdenes son la culminación, en la Rama Rover, de las “Aptitudes”, las “Especialidades” y las “Licencias de Competencias” propias de las ramas anteriores. Las Órdenes Rover, se otorgan en la etapa de Rover Compañero, y sus insignias correspondientes, excepto la de la “Orden de San Casimiro” u “Orden de servicio”, son rectangulares, midiendo 4 cm de alto y 2 cm de ancho. La insignia es un Bastón Rover en color amarillo o dorado y el color de fondo varía en cada Orden. Las Órdenes son otorgadas por el Consejo de Clan, teniendo en cuenta: a) el conocimiento del área correspondiente a la orden a la que aspira el/la Rover; b) o bien, la destreza adquirida; c) o bien la actitud o virtud que se evidencia en la vida cotidiana del/ de la Rover; d) que es ciertamente verificable en el/la Rover un espíritu de crecimiento y/o de autoformación permanente. Todas las insignias de Órdenes Rover se colocan en la manga izquierda de la camisa.

7.3 Las Órdenes son las siguientes:

ORDEN	ÁREA – DESTREZA – ACTITUD – VIRTUD
de San Estanislao de Jesús y María	Religiosa. Espiritual (fondo blanco)
de Santa Faustina	Perseverancia, aun en las dificultades (fondo marrón)
de Baden Powell	Manual y Técnica (fondo negro)
de San Romano	Arte (fondo verde)
de Santo Tomás de Aquino	Intelectual (fondo azul)
de Santa Teresa de Calcuta	Comunitaria (fondo rosado)
de San Felipe Neri	Alegría (fondo celeste)
de San Maximiliano Kolbe	Compañerismo (fondo rojo)
de San Juan Pablo II	Física. Corporal (fondo violeta)

7.4 La insignia de la Orden de San Casimiro u Orden de Servicio es la máxima distinción que se otorga dentro de la Rama Rover. Para obtenerla el/la Rover debe haber dado muestra de su sincera y constante

actitud de servicio al prójimo, especialmente a los más débiles. Esta insignia es de forma hexagonal, de 3 cm de apotema. El fondo es de color rojo y lleva incrustada en dorado la silueta de San Casimiro.

8. ACTIVIDAD ROVER

LAS TAREAS DEL CLAN ROVER: Las tareas del Clan y, por ende, de cada Rover, se pueden agrupar en los siguientes grandes bloques, que serán contemplados en la Planificación Anual:

- Actividades de formación específica.
- Cursos, talleres.
- Reuniones semanales y extraordinarias.
- Reuniones de los organismos de la Rama.
- Participación en actividades del Grupo Scout.
- Participación en actividades de la Parroquia.
- Participación en actividades eclesiales diocesanas.
- Salidas, acantonamientos y campamentos.
- Encuentros, jornadas, retiros y ejercicios espirituales.
- Servicios.

8.1 Todas las actividades han de contener la formación personal en todo sentido, es decir, físico-corporal, espiritual, vocacional, moral, intelectual, etc.

8.2 Se procurará que las actividades ayuden al Rover a arraigarse en la comunidad parroquial. En la planificación de actividades debe haber un sano equilibrio para que las mismas no alejen de tal manera a los Rovers de su comunidad parroquial que terminen sintiéndose extraños por no haber tenido suficientes oportunidades de echar raíces en ella. Hay que recordar siempre que después de la Partida el Rover debe seguir teniendo arraigo comunitario.

9. PLANIFICACIÓN ANUAL

LA FICHA PERSONAL DE PLANIFICACIÓN: En la primera Asamblea Rover del año, cada Rover presenta por escrito lo que se propone personalmente y lo que propone al Clan. La ficha personal de planificación puede contener lo siguiente:

- a) Con respecto a su Progresión Personal, definirá qué es lo que quiere lograr durante el año. Sus intereses personales, sus objetivos, las metas que se propone.
- b) En relación a su la misión de cristiano: cómo se propone continuar durante el presente año su crecimiento en la fe y su compromiso misional.
- c) Propuestas que desea hacer al Clan. Servicios, proyectos, etc.
- d) En relación al Grupo Scout presentará algún servicio que se propone hacer personalmente. Si además se prepara para ser Dirigente Scout estará colaborando con alguna Rama en especial. Si un Rover no se prepara para ser Dirigente Scout (por no ser su vocación) puede integrar los equipos de apoyo a la educación del Grupo.
- e) Propuestas en relación a Servicios Personales fuera del Grupo.
- f) Propuestas de acciones conjuntas con otras asociaciones de la parroquia, o con otras entidades reconocidas.
- g) Propósitos referidos a su formación profesional. Estudios.
- h) Inquietudes respecto a su formación en varias dimensiones de la persona: preparación para el matrimonio cristiano, todo lo relacionado con la propia vocación, lo que atañe a la vida laboral, a la formación para el liderazgo cristiano, etc.

9.1. Teniendo en cuenta todo este material que proviene de la ficha personal de cada Rover, y los objetivos de la Rama Rover, se planificarán las actividades anuales. La Asamblea de Clan, anualmente, tiene en cuenta estas propuestas para la elaboración de la Programación Anual del Clan. Los Rovers después de analizarlo convenientemente presentan a la Asamblea Rover propuestas para la conformación de Equipos. La

Asamblea, cada vez que se reúne, analiza la concreción, marcha y resultados de cada actividad. Todo el Clan participa de las actividades aprobadas, ya sean en su conjunto o por Equipos según corresponda.

9.2 El Consejo de Clan se asegurará de que todas las actividades estén acordes con el espíritu de la Carta de Clan. En caso de hallarse alguna discordancia, deberá tratarse y solucionarse el asunto en la Asamblea Rover.

10. REUNIONES ORDINARIAS SEMANALES Y REUNIONES EXTRAORDINARIAS

ENCUENTRO SEMANAL DE LA RAMA: El Clan se reunirá por lo menos una vez por semana, denominándose esto Encuentro Semanal de la Rama.

10.1 La duración del Encuentro Semanal de la Rama no será inferior a dos horas y se realizará en horarios convenientes y convenidos.

10.2. En el encuentro semanal de la Rama no podrá faltar:

- a) Oración Rover. Una reflexión de algún miembro del Clan (Capellán, Jefatura o uno de los Rovers).
- b) Reunión de Equipos.
- c) Reunión general del Clan. (En esta parte pueden tener lugar la Asamblea Rover y/o el Consejo de Clan).
- d) Conclusiones o reflexión final. Oración.

10.3 **REUNIONES EXTRAORDINARIAS:** Son todas aquellas que, por su naturaleza, deben realizarse fuera del horario del Encuentro Semanal de la Rama.

- a) Para tratar algún tema con un invitado especial (conferencia, panel, etc.).
- b) Para realizar una actividad de confraternidad del Clan, solo o con invitados (comidas, asistencia a espectáculos culturales, deportivos, etc.).
- c) Para tratar asuntos urgentes.

10.4. **SALIDAS COMUNITARIAS:** Debe planificarse al menos una salida trimestral del Clan Rover, independientemente del Encuentro Semanal, no sólo para satisfacer los intereses de los Rovers sino también para motivarlos. Debe procurarse que sean variadas en su tipo: teatros, parques, conocer otras organizaciones, charlas, seminarios, congresos, visitas culturales, eventos deportivos, etc.

10.4.1 Se podrán planificar también salidas de equipos a lugares que se determinen a partir de los objetivos propuestos para su progresión o en el Plan de Adelanto Personal.

10.5 **CAMPAMENTOS:** Deberán planificarse al menos dos campamentos anuales del Clan. Los campamentos se llevan a cabo siguiendo las normas vigentes en el Grupo Scout para esta actividad.

10.5.1 En campamento con el Grupo Scout, los Rovers deben tener responsabilidades concretas, planificándose los momentos en los que el Clan pueda reunirse. Estarán al servicio, pero éste debe ser bien programado. Igualmente, si hay Rovers que se preparan para ser Dirigentes, deberán prestar servicios en las ramas en horarios acordados, bajo la dirección del Jefe de esa Rama y la supervisión de los miembros del Equipo de Formación del Grupo Scout.

10.5.2 Campamento en soledad. El Campamento en soledad es un tiempo de oración, reflexión, meditación, encuentro con Dios. Es ocasión para el análisis y evaluación de los proyectos y acciones realizadas, de las propias vivencias y opciones. Es también una ocasión propicia para proyectar y delinear el Plan de Adelanto Personal.

10.5.3 El Consejo de Clan es quien autoriza la realización a un Rover de un Campamento en Soledad. La Jefatura de Clan deberá tomar todos los recaudos necesarios para la seguridad personal del acampante. Al igual que para los demás campamentos, habrán de seguirse las normas vigentes en el Grupo Scout para su realización.

10.5.4 Los Rovers deben completar el formulario F-10 (declaración jurada de participación para miembros beneficiarios mayores de edad en salidas, acantonamientos y/o campamentos) y los demás documentos necesarios, antes de realizar salidas.

11. EL SERVICIO ROVER

“... TENER ALTOS IDEALES Y SERVIR AL PRÓJIMO... CREO QUE EL SERVICIO AL PRÓJIMO ES EL MÁS IMPORTANTE DE LOS DOS, PORQUE TAMBIÉN INCLUYE UN ELEVADO IDEAL Y ES EL ESCALÓN PRINCIPAL PARA OBTENER LA FELICIDAD”

BADEN POWELL

ROVERISMO Y SERVICIO: El servicio es toda ayuda que se presta al prójimo. Es el fruto del tiempo vivido en la Ruta, donde la caridad debe ser una virtud práctica. Es una actividad esencial del Roverismo. A la buena acción diaria - deber de todo Rover como Scout que es- se agrega la organización de servicios, a veces de Clan, a veces llevados a cabo por algunos Rovers y otras veces individuales, fundiéndose en ocasiones con la buena acción misma. El Servicio es útil tanto para quien lo recibe como para quien lo brinda, por lo que es la actividad educativa por excelencia de la Rama Rover.

11.1 El Servicio debe llegar a ser una actitud de vida, una disposición permanente en el Rover. El servicio realizado en Equipo, además del beneficio que reporta al prójimo, permite:

- a) el contacto con otras personas (apertura social)
- b) reforzar la amistad entre los Rovers
- c) despertar el espíritu de iniciativa (emprendimiento)
- d) afianzar el sentido de responsabilidad (madurez)
- e) arraigar en la comunidad de pertenencia
- f) incrementar la confianza en el trabajo de equipo (eficacia)

11.2. **SERVICIO EN LA ETAPA DE LOS ESCUDEROS:** En esta etapa el Servicio ha de ser la manifestación de una progresiva actitud. El/la Escudero propone y planifica al menos dos importantes servicios. Es conveniente que sea coordinador/a del Equipo que llevará a cabo el servicio, haciéndose responsable de su realización. Y presentará su evaluación en la Asamblea Rover. Estos proyectos deberán ser de mediana duración (entre dos semanas y dos meses). Serán presentados como proyecto ante la Asamblea Rover. El/la Escudero participará también de otros servicios que propongan los demás Rovers. En su realización demostrará buena disposición y responsabilidad.

11.3 **SERVICIO EN LA ETAPA DE LOS COMPAÑEROS:** el servicio ha de ser una actitud incorporada a su estilo de vida. El Rover propone y planifica al menos un servicio importante. Presenta el proyecto de servicio en la Asamblea Rover. Se postula a sí mismo para ser coordinador del equipo que llevará a cabo el servicio, haciéndose responsable de su realización. Presenta su evaluación en la Asamblea Rover. Este proyecto deberá ser de larga duración (entre tres y seis meses). También el/la Rover Compañero/a será mentor/a entre los/las Rovers Escuderos para animarles y orientarles en la presentación de otros proyectos de servicio. Y verá la posibilidad de sumarse a esas propuestas. En ellos tendrá la oportunidad de demostrar su actitud, disposición y responsabilidad.

11.4 **EL SERVICIO PERSONAL:** El servicio personal es eminentemente patrimonio del Rover Compañero y debe ser el signo distintivo que lo caracteriza. Las características del Servicio Personal son las siguientes:

- a) Duración prolongada.
- b) Aporta a su Plan de Adelanto Personal. Afianza el sentido de responsabilidad.
- c) Implica una atención ininterrumpida. Responde a una necesidad.
- d) Debe ser de una eficacia real.
- e) Obligará a un estrecho contacto con los otros.

- f) Es un acto de generosidad que surge de la necesidad de materializar el amor a Dios en el rostro concreto de una persona o grupo de personas.
- g) En lo posible, que pueda ser concluido (nunca se ha de dejar un trabajo a medias).
- h) Objetivos o metas claros.
- i) Despierta el espíritu de iniciativa; demuestra la creatividad, la dedicación y la laboriosidad.

11.5 La realización de los servicios constará de los siguientes pasos:

- a) **Moción interior del servicio:** surge en el/la Rover la moción interior, la inspiración, la inquietud o idea de realizar un determinado servicio.
- b) **Comunicación de la idea. Maduración de la idea:** el/la Rover comparte su idea con otros miembros del Clan. Éstos le aportan sus pareceres. Comienza a rumiarse la idea del servicio y sus posibles variantes.
- c) **Tiempo de ofrecimiento y oración:** la moción se lleva a la oración personal y comunitaria. Los Rovers ofrecen al Gran Jefe sus ganas de servir y le piden que intervenga con su Gracia, iluminando sus mentes y animando sus corazones para llevar a cabo el servicio.
- d) **Perfeccionamiento de la idea:** luego de haber pedido el auxilio divino, los Rovers se reúnen para terminar de dar forma a la idea original, con el aporte de todos los que participan.
- e) **Bosquejo. Presentación. Aprobación:** el/la Rover o los Rovers que intervienen, elaboran un bosquejo sencillo pero suficiente para presentar su proyecto de servicio a la Asamblea Rover. La Asamblea deberá decidir si la propuesta es asumida por el Clan para realizar ese servicio.
- f) **Planificación. Proyección:** una vez que el proyecto ha sido aprobado por la Asamblea Rover, comienza a planificarse el servicio. Los Rovers ya pueden proyectarse, pueden verse desarrollando el servicio, pueden imaginar las dificultades que surgirán y las previsiones que deberán hacer. El plan debe contemplar todas las áreas que abarca el servicio a realizar, incluso los recursos materiales necesarios y los medios para obtenerlos.
- g) **Preparación:** una vez planificado el servicio, hay que aprestar todo lo necesario para su puesta en obra.
- h) **Realización:** cuando todo está listo y a punto, comienza a desarrollarse el servicio planificado. Durante el desarrollo deben realizarse evaluaciones parciales, a fin de operar los ajustes necesarios. La manera de hacer tales evaluaciones debe incluirse en la planificación del servicio. El servicio debe llevarse a término. Nunca un servicio debiera quedar inconcluso, salvo que así lo decida el Consejo de Clan u otra autoridad superior.
- i) **Evaluación:** una vez concluida la realización del servicio, se debe llevar a cabo la evaluación. Este paso tiene como finalidad seguir creciendo en el espíritu servicial propio del Rover y continuar perfeccionando la faz práctica del servicio.
- j) **Acción de gracias:** al finalizar cada servicio los Rovers se reúnen para expresar juntos el agradecimiento a Dios por los dones recibidos y por haberles permitido ser sus instrumentos para bien del prójimo.

12. SOBRE LA APLICACIÓN DEL PRESENTE REGLAMENTO

El presente Reglamento de la Rama Rover debe ser aplicado en su totalidad hasta que sea presentada la versión definitiva. Toda duda que se presente respecto a su contenido debe ser presentada al Consejo de Grupo, organismo que queda facultado para resolver en esas posibles situaciones. Asimismo, todo aquello que no se halle previsto en el presente Reglamento debe ser decidido por el Consejo de Grupo.

“UNA VEZ QUE SE HA VISTO, DE ACUERDO CON LAS DOTES PARTICULARES DE CADA QUIEN, EN QUÉ PUEDE UNO SER ÚTIL, HAY QUE PRESTAR AYUDA, EXACTAMENTE COMO CUANDO UNO JUEGA PARA SU EQUIPO EN UN PARTIDO DE FÚTBOL. DE HECHO, UN CIUDADANO SERVICIAL SE PARECE MUCHO A UN JUGADOR DE FÚTBOL; EN PRIMER LUGAR, SE HACE EFICIENTE COMO INDIVIDUO, PARA DESPUÉS PODER JUGAR CON EFECTIVIDAD EN SU PUESTO EN EL EQUIPO”

BADEN POWELL



Versión provisional revisada y aprobada para su aplicación en el Grupo Scout hasta que sea llevada a cabo la redacción de la versión definitiva.

Rosario, 11 de julio de 2017

Grupo Scout Martín Miguel de Güemes

Director del Grupo:

R.P. Dante A. Agüero MIC

Equipo de Formadores:

MS Sr. Gustavo A. Álvarez

MS Sr. Darío A. Curti

MS Sra. Bibiana Itati Torres

MS Sr. Sergio A. Maggi

R.P. Eduardo J. B. Álvarez MIC

Jefe de Grupo:

MS Sr. Darío A. Curti

Secretaría Técnica:

MS Sra. Adriana B. Catalá

MS Sr. Sergio A. Maggi

