

Manual para **SCOUTS**



Scouts de Uruguay

Datos Personales

Nombre:

Domicilio:

Teléfono:

Grupo Scout:

Tropa Scout:

Patrulla:

Fecha de ingreso a la Tropa:

En este manual:

Parte I: La Tropa Scout.

Parte II: Particularidades y Marco Simbólico de la Tropa

Parte III: La Patrulla Scout

Parte IV: Progreso Personal



Parte I

La Tropa Scout

La Tropa de scouts está integrada por muchachos y muchachas de 11 a 15 años, a cargo de un equipo de dirigentes los cuales integran el Staff de Tropa.

La Tropa consta como mínimo de 2 Patrullas y como máximo de 5, las cuales están integradas por 5 a 8 beneficiarios cada una, incluyendo al Guía y al Sub-Guía de Patrulla.

Organismos de la Tropa (Sistema de Patrulla)



Corte de Honor (CH):

Es el órgano de mayor jerarquía de la Tropa.

Integración: Son miembros naturales de la Corte de Honor:

- El Jefe de Tropa
- El Guía de Guías (si lo hay)
- Los Guías y Subguías de Patrulla con Promesa
- Podrá participar de la CH, como invitado, cualquier Scout de la Tropa y/o ayudantes del JT con Promesa Scout y cualquier persona que la CH considere adecuado.

Presidencia: La CH será presidida por un Guía de Patrulla electo según tradiciones de la Tropa (Ejemplo: Guía de Guías, Guía con mayor antigüedad, Guía con mayor adelanto, etc).

Frecuencia: La CH sesionará en forma ordinaria una vez cada tres meses, pudiendo reunirse en forma extraordinaria, cuando sea necesaria a pedido de la mayoría de los GP o JT.

Cometidos de la CH:

- Velar por el cumplimiento de la Ley y la Promesa en la Tropa.
- Juzgar, premiar o sancionar según el caso.
- Ratificar la concesión de adelantos y autorizar la formulación de la Promesa Scout a quienes considere aptos para hacerlo a solicitud del GP correspondiente.
- Ratificar los nombramientos de GP y elegir al Guía de Guías.
- Fijar y rever las normas y tradiciones de la Tropa.

Procedimiento: La sesión de la CH tendrá carácter de solemne en todos los casos. Deberá estar ambientada según las tradiciones de cada Tropa. En términos generales los asuntos tratados en la CH serán de carácter absolutamente reservado, no pudiendo ninguno de sus integrantes o invitados divulgarlo, bajo apercibimiento de graves sanciones que la Tropa instrumentará.

Funcionamiento: La CH para funcionar válidamente deberá tener un quórum mínimo del 50% de los GP, incluyendo el GG (Guía de Guías), si lo hubiere. Los invitados no cuentan para el cálculo del quórum, ya que tienen voz pero no voto. Las decisiones deberán tomarse por votación. Para caso de empate el GG tendrá voto doble

Registros: A la CH le corresponde completar el Libro de Actas y el Libro de Oro de la Tropa, los cuales serán llevados adelante por el Secretario de la Tropa.

Consejo de Guías de Patrulla (CGP): La integración y coordinación se realiza en forma similar a la CH. Son sus cometidos:

- Planificar, coordinar y evaluar el Programa de la Tropa.
- Representar por medio de los GP, la voluntad de la Patrulla.

- c. Buscar soluciones a los problemas referentes a la Programación que se planteen, sean estos en la Tropa o en las Patrullas.
- d. Velar por el adelanto progresivo de la Tropa.
- e. Velar por el mantenimiento y crecimiento de la Tropa.
- f. Otros asuntos que no están reservados a la CH.

Frecuencia: Deberá reunirse con una frecuencia mensual o más de ser necesario.

La sesión del CGP tendrá carácter de una reunión de trabajo, sin formalidades preestablecidas, pero con orden. El Jefe de Tropa tendrá voto y, en caso de empate, doble voto. Los otros dirigentes tendrán voz pero no voto, debiendo limitarse a moderar y orientar la reunión; tendrán potestad de veto en cuestiones de seguridad en las distintas actividades. Para funcionar deberá tener un quórum del 50% de los GP. Los Dirigentes no cuentan para el quórum. El Secretario del CGP (preferentemente el mismo que el de toda la Tropa) deberá llevar un Libro de Actas en el que conste el registro de asistencia y sesiones, los acuerdos alcanzados en la reunión, y una planilla con los adelantos de toda la Unidad.



Patrulla Barras Blancas (PBB)

Integración: Está integrada por el JT, el GG y todos los GP y SGP de la Tropa.

Dirección: El Guía de la PBB será el Jefe de Tropa, y el Subguía de Patrulla será el Guía de Guías (GG), o se determinará de acuerdo a las tradiciones de la Unidad.

Frecuencia: La PBB deberá realizar actividades al menos una vez al mes.

Cometidos de la PBB: Sus cometidos son los de adiestrar a los GP y SGP en el aspecto técnico. Hacer vivir a los GP y SGP, en el ambiente y organización de una Patrulla Modelo.

Registros: La PBB llevará los libros correspondientes a una Patrulla más de la Tropa.

Guía de Guías (GG)

(Subguía de la Patrulla Barras Blancas): La necesidad de la elección de un GG está condicionada a situaciones especiales de funcionamiento de la Tropa y de los adelantos de los Scouts, así como de la evolución personal del elegido. El GG debe ser Guía de Patrulla en la Tropa. Debe tenerse en cuenta de que es un Scout y no un Dirigente. La necesidad de su nombramiento será decidida por la CH. No podrá haber más de un GG.

Condiciones para ser GG:

- a. Ser ejemplo de vivencia de la Ley y la Promesa en su Tropa.
- b. Habilidad para dirigir y valorado especialmente por los demás scouts.
- c. Haber obtenido 2ª Clase en el Plan de Adelanto de la Tropa.
- d. Tener un mínimo de 6 meses de servicio activo y permanente en la Tropa.

El GG podrá:

- a. Presidir la CH y el CGP
- b. Portar la bandera de la Tropa o el Pabellón Nacional según la ocasión.
- c. Usar las insignias correspondientes a su cargo.
- d. Representar a la Tropa frente a otras Tropas.

El GG deberá:

- a. Ser ejemplo de vivencia de la Ley y la Promesa Scout.
- b. Ayudar a los GP a resolver sus problemas.
- c. Colaborar con los Dirigentes en todo momento.

Asamblea de Tropa:

Es la reunión de todos los integrantes de la Tropa con el objeto de evaluar los logros y deficiencias de la misma. Es convocada por el JT y presidida por él mismo. Se puede convocar a solicitud de una de las Patrullas.

Reunión de Unidad:

En la Reunión de Tropa participan todas la Patrullas.

Sus cometidos son:

- a. Realizar los proyectos programados
- b. Vivir las actividades de la Tropa con un espíritu comunitario.
- c. Poner en común lo que se ha realizado y aprendido
- d. Confrontar la preparación y eficacia de las Patrullas.

Los siguientes organismos pertenecen al Sistema de Patrullas pero se explicarán más adelante en el apartado propio de la Patrulla:

- Reunión de Patrullas
- Consejo de Patrulla
- Consejo de la Tarde



Actividades de la Tropa

Reunión de Unidad: Ya se explicó anteriormente

Salidas y Campamentos: Para las salidas y Campamentos de la Tropa se debe contar con:

- a. El Jefe de Grupo es quien expresa la autorización y es quien a su vez informará al referente geográfico de la Dirección de Operaciones.
- b. El lugar del Campamento será de conocimiento del Jefe de Grupo.
- c. Todos los Scouts deberán contar con permiso de sus padres tutores o encargados
- d. La Unidad deberá tener un responsable, si es posible con la especialidad en Primeros Auxilios, encargado del botiquín.
- e. Los programas de las actividades a desarrollar durante los campamentos y salidas deben ser planificados con anterioridad e incluir actividades alternativas para el mal tiempo, debiendo cumplir todas las características de las actividades Scout, y normas de seguridad.
- f. Al finalizar el campamento, el Consejo de Unidad deberá hacer llegar al Jefe y Consejo de Grupo un informe escrito sobre el Programa de Campamento y la evaluación del mismo.





Parte II

Particularidades y Marco Simbólico

Promesa Scout

La Promesa debe ser formulada por los aspirantes, para ser investidos como Scout, ante el Jefe de Tropa en ceremonia especial con la Tropa presente, y es la siguiente:

“Por mi honor prometo
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”

Oración

Se transcribe la oración más usada en las Tropas Scouts:

“Señor,
enséñame a ser generoso,
a servirte como tú lo mereces,
a dar sin medida, a trabajar sin descanso,
a combatir sin miedo a que me hieran,
y a no esperar más recompensa,
que saber que hago tu voluntad”

Ley Scout

La Ley Scout está contenida en los siguientes artículos:

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza
2. El Scout es leal
3. El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa
4. El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout, sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.
5. El Scout es cortés y considerado
6. El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios; protege a los animales y las plantas.
7. El Scout sabe obedecer sin replicar y hace las cosas en orden y completas.
8. El Scout sonríe y canta en sus dificultades.
9. El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
10. El Scout es limpio y sano; puro en pensamiento, palabra y acciones.



Lema

“Siempre Listo”

Principios

Los principios del Scout son tres:

Deberes para con su dimensión espiritual.

Deberes para con su Patria y Comunidad

Deberes para consigo mismo

Virtudes

LEALTAD, ABNEGACIÓN Y PUREZA

Color

El color de la Tropa es el Verde. Simboliza la naturaleza y el aire libre, ambientes ideales para el desarrollo de la vida Scout.

La Bandera

La Tropa podrá tener una bandera para izar en el local, salidas, campamentos, junto con la Bandera Nacional (en mástiles separados), será de color preponderantemente verde, en una proporción de 2/3. Deberá tener visible la Flor de Lis, el nombre de la Tropa, y el número y nombre del Grupo.

Himno de Tropa

La Tropa podrá elegir o crear una canción Scout identificatoria, que haga referencia a la vida en la Unidad, y los valores que la misma rescata.



Grito de Unidad

Podrá tener un grito que la identifique. El grito de unidad o de Tropa, debe ser creado por todos los integrantes de la rama y ratificado por la Corte de Honor, reforzará el espíritu de pertenencia a la Tropa y su identificación.

Local

Es un espacio que permite reunirse a la Tropa en pleno, (se aconseja que forme parte del local de Grupo).

Libro de Oro de la Tropa

Lo lleva la Corte de Honor y en él se registran los momentos fundamentales de la Tropa.

Uniforme

Ver Capítulo G del P.O.R. en lo referente al Uniforme en general. Serán insignias exclusivas de la Tropa

- Insignia de Unidad: En la manga izquierda de la camisa, a 4 dedos de distancia del comienzo de la manga a la altura del hombro.
- Insignia de Adelanto: Se usan sobre el fuelle del bolsillo derecho de la camisa, una a la vez.
- Cintas de Patrulla: Cintas de tela de 1cm a 3 cm de ancho, y 5 cm a 10 cm de largo, con los colores de la Patrulla. Se coloca en la charretera izquierda por medio de una pieza no plástica.
- Barras Blancas: las usan los Guías y Subguías de las distintas Patrullas que a su vez integran la Patrulla Barras Blancas. Los Subguías llevan una barra blanca en la mitad interior del bolsillo izquierdo. Los Guías llevan dos barras blancas de 1 cm de ancho, una a cada lado del fuelle del bolsillo izquierdo, y el Guía de Guías (Subguía de la Patrulla Barras Blancas) tres cintas blancas, las dos primeras como un Guía de Patrulla, y la tercera en el centro del bolsillo izquierdo, sobre el fuelle, por debajo de la insignia Mundial.



Parte III

La Patrulla

Símbolos de la Patrulla

La Patrulla posee elementos que la distinguen del resto de las Unidades del Grupo, y de las otras Patrullas. Estos contribuyen a crear un espíritu de unidad y pertenencia a la misma. Entre estos elementos o signos exteriores destacamos:

Nombre de Patrulla

Es la forma como se denomina una Patrulla. Debe ser un animal. Los Scouts la eligen por sentirse identificados con las cualidades positivas de ese animal.

Banderín de Patrulla

Cada Patrulla debe tener un banderín distintivo, de forma a decidir por sus integrantes, de un tamaño aproximado de 25 x 30 cm. Debe realizarse en alusión a su animal totémico.

Colores del Tótem

Cada animal tendrá asignados dos colores, los cuales serán expuestos por la Patrulla, toda vez, que esta lo sea posible. Tanto en sus identificadores como equipo (bordón, banderín, etc.) como personales (cintas de Patrulla). Dichos colores, pueden ser consultados en las Fogatas del libro “Escultismo para Muchachos”

Bordón de Patrulla

También llamado Báculo, es un palo de madera delgada y maciza, de aproximadamente 1.70 cm, tallado o adornado, donde el guía demuestra el amor y cuidado que siente por la Patrulla, lleva en su extremo el banderín de Patrulla. Se insta a cada Guía, a dejar en él, algún aporte distintivo que agregue a la historia de la Patrulla.

Rincón de Patrulla

Es el lugar físico donde la Patrulla tiene sus pertenencias, y se siente cómoda, un lugar especial que esta acondicionado por los propios muchachos y es su responsabilidad mantenerlo, una afirmación de los límites de un territorio.

Grito de Patrulla

Es un grito creado y realizado por la Patrulla completa, al culminar o comenzar una actividad. En él se menciona el nombre de la Patrulla, y las virtudes del animal totémico que representa. También para dar a conocer su orgullo por haber terminado una actividad de forma ordenada y completa.

Lema de Patrulla

Con él elaborado por los propios integrantes de la Patrulla, se afirman las cualidades y características que más importancia tiene para todos sus miembros, es un compromiso de conducta que define en pocas palabras a la patrulla. Puede estar incluido en el Grito de Patrulla.

El Guía de Patrulla (GP)

Es elegido libremente por los miembros de la Patrulla, reunidos en Consejo de Patrulla, entre los Scouts que hayan formulado la Promesa Scout. El GP deberá ser ratificado en su cargo por la Corte de Honor, en su primera reunión posterior a la elección. El distintivo del cargo (las 2 Barras blancas colocadas en el bolsillo izquierdo), el banderín de la Patrulla y el certificado de cargo (si lo hubiera) deberán ser entregados en la siguiente ceremonia de Unidad o en algún acontecimiento que se preste para tal fin (una instancia solemne).

El Guía de Patrulla tendrá la responsabilidad de:

- a. Representar y dirigir a la Patrulla en todo momento.
- b. Velar por el buen funcionamiento del Sistema de Patrullas.
- c. Designar al Sub-Guía de Patrulla.
- d. Ser representante fiel de su Patrulla, ante los dirigentes y organismos de la Tropa (Corte de Honor y el Consejo de Guías de Patrulla).
- e. Participar con voz y voto en la Corte de Honor y el Consejo de Guías de Patrulla.
- f. Concurrir a las reuniones de Patrulla, de Corte de Honor y a las actividades de la Patrulla Barras Blancas y Consejo de Guías que se establezcan para la Unidad.
- g. Coordinar y llevar adelante el Consejo de Patrulla y la Reunión de Patrulla.
- h. Portar el Bordón de Patrulla con el Banderín de Patrulla.
- i. Ser un digno ejemplo para todos los Scouts de la Patrulla y de la Unidad de la Ley y la Promesa Scout.
- j. Ser el motor de la vida de su Patrulla.
- k. Supervisar el adelanto de su Patrulla
- l. Colaborar con los dirigentes en todo momento.

El Subguía de Patrulla (SGP)

Es elegido por el Guía de Patrulla, entre los miembros de la Patrulla que tengan Promesa Scout.

El Subguía de Patrulla deberá:

- a. Suplantar al Guía de Patrulla en su ausencia o cuando éste lo delegue, con

- todos los derechos y deberes inherentes al cargo.
- b. Usar las insignias correspondientes a su cargo
 - c. Participar conjuntamente con el GP de las reuniones de Patrulla.
 - d. Participar en la Corte de Honor, el Consejo de Guías de Patrulla y las actividades de la Patrulla Barras Blancas.
 - e. Velar por el buen funcionamiento del sistema de Patrullas, como medio de formación de los miembros de su Patrulla

Cargos de patrulla

Los cargos de Patrulla pueden ser creados según la realidad y necesidades de cada Patrulla. Toda Patrulla deberá tener y asignar a sus patrulleros estos roles permanentes y ocasionales. Menos el cargo de GP y SGP, el resto de los roles además de tener un responsable puede tener un ayudante. La idea de que haya un responsable no significa que esta persona deba hacer toda esta tarea sino de ver que esto se cumpla, por ejemplo, el aguatero no siempre debe ir a buscar agua, sino que la idea es que se asegure de que siempre haya la suficiente agua para cocinar, lavar y consumir, además de ver que esté en condiciones higiénicas aceptables para su consumo. O sea que por ejemplo, se puede organizar un organigrama indicando que día y a que patrullero le toca hacer que cosa.

Permanentes (se entienden que se desarrollan por períodos relativamente largos de 6 meses a 1 año): tesorero, secretario, encargado del rincón de Patrulla (intendente), encargado de la cartelera, enfermero, guardián de leyenda.

Ocasionales (estos se crean para alguna actividad en particular como lo puede ser un campamento o una salida según se considere necesario y caducan una vez terminado el evento): cocinero, aguatero, leñero, fogonero, intendente, enfermero, guardián de la alegría, etc.

Los Libros de Patrulla

La Patrulla deberá llevar los siguientes libros:

- a. Libro de Oro de la Patrulla
- b. Libro del Consejo de Patrulla y
- c. Libro de reuniones de Patrulla o Bitácora.

Actividades de la Patrulla:

Reuniones de Patrulla: Es el encuentro de todos los integrantes de la Patrulla para aprender y entrenarse. La coordina el GP ayudado por el SGP. Debe realizarse con una frecuencia semanal.

Salidas y Campamentos de Patrulla: Para las salidas de 1 día, o los campamentos y acantonamientos (2 o más días) que se realicen rigen las siguientes disposiciones:

- a. Las salidas y Campamentos de las Patrullas serán realizadas en compañía de un dirigente, de preferencia el Jefe de Tropa, que se encargará de velar por la seguridad de la Patrulla. El dirigente no participará en forma directa de la actividad
- b. El lugar elegido será de fácil acceso, y contarán con un medio de transporte particular o colectivo de total seguridad.
- c. Contar con el permiso del Jefe de Tropa, y la autorización escrita de sus padres.
- d. El GP deberá tener por lo menos 2ª clase, y el SGP 3ª clase correspondientes a la Progresión Personal de la Tropa.

- e. El Jefe de Tropa deberá conocer perfectamente el lugar, para ver que se cumplen normas de seguridad y campamento durante las actividades.
- f. Deberá llevarse botiquín de Primeros Auxilios a cargo de un miembro que, preferiblemente, haya realizado la especialidad de Primeros Auxilios.
- g. El Uniforme será utilizado en forma correcta al viajar, permitiéndose el cambio de ropa en el lugar de destino, y según las actividades a desarrollar.
- h. Las actividades deberán planearse en el Consejo de Patrulla, con antelación y deberán proporcionar diversión, ejercicios de adiestramiento y oportunidad de vivir la Ley y la Promesa Scout. El Jefe de Tropa supervisará el programa antes de otorgar el permiso.

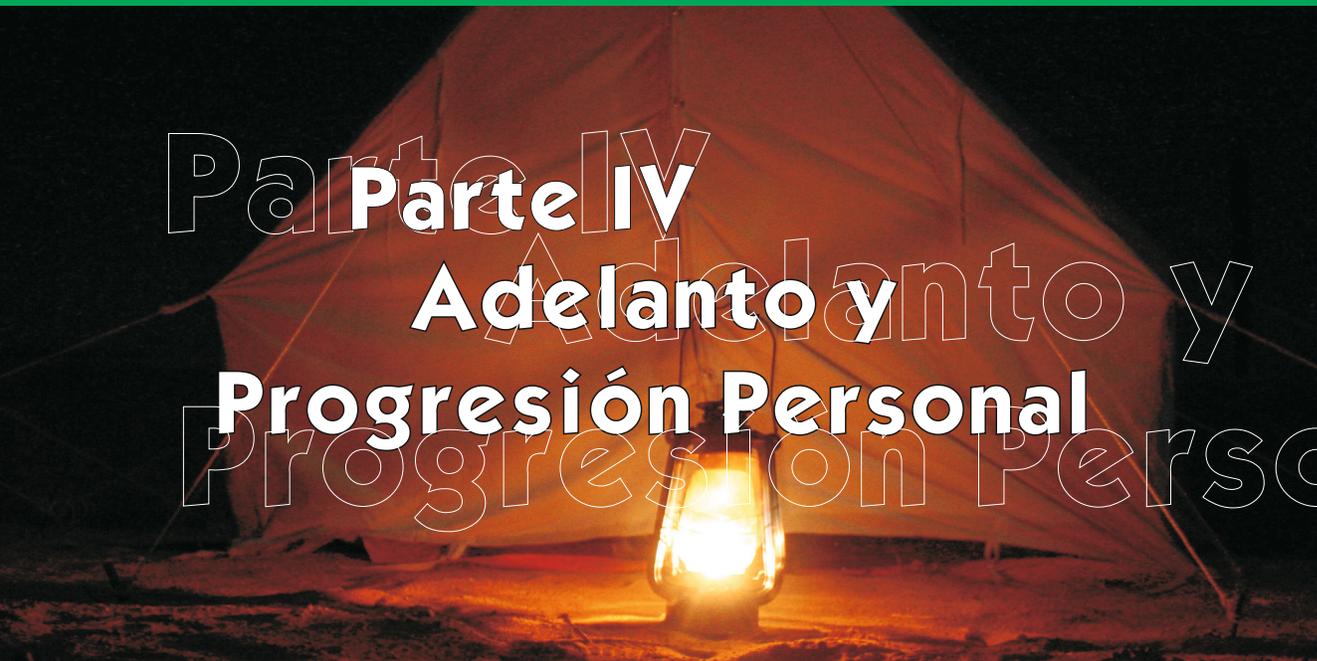
Consejo de Patrulla (CP):

Cada Patrulla realizará esta reunión para programar y evaluar sus actividades, la marcha de la Patrulla y tomar las decisiones que le atañen. Integran el CP todos los miembros de la Patrulla, no pudiendo asistir los Dirigentes, salvo expresa invitación. Todos los miembros de la Patrulla tienen voz, las decisiones se tomarán por consenso entre los miembros que tengan Promesa. Es presidido por el GP y sirve para:

- Elección del Guía de Patrulla
- Recepción en la Patrulla de los nuevos Promesados.
- Despedida de los Scouts que pasan al Clan de Pioneros.

Consejo de la Tarde:

Es la reunión que al fin del día de actividad (salida, jornada o campamento) realiza la Patrulla para evaluar los logros o deficiencias de la misma y de cada patrullero, así como evaluar la vivencia colectiva y personal de la Ley y la Promesa Scout. Es una instancia constructiva, las críticas y las evaluaciones se realizan desde una óptica constructiva con el fin de mejorar para la próxima jornada. Lo integran todos los miembros de la Patrulla. Puede tener varias formas de implementarse. Una forma pudiera ser que cada uno habla de cómo vio a la Patrulla en general y luego de sí mismo dentro de la Patrulla para dar paso después a que el resto de la Patrulla opine de él.



Parte IV Adelanto y Progresión Personal

El Plan de Adelanto de la Tropa tiene 4 etapas progresivas, más una etapa de enlace previo paso al Clan de Pioneros::

Aspirante

Scout de 3ª Clase

Scout de 2ª Clase

Scout de 1ª Clase

Etapa de Enlace – Se realiza como preparación para el pasaje del Scout al Clan de Pioneros, independientemente del nivel de Progresión alcanzado en la Tropa.

“La primera Clase no es un adiestramiento máximo,
sino el real punto de partida para poder realizar actividades
verdaderamente significativas;
es el adiestramiento que todos los Scouts deben alcanzar”

Sir Lord Robert Stephenson Baden Powell of Gilwell

Aspirante:

Corporalidad

1. PISTAS: Participas de un sendero de pistas artificiales.
2. PATRULLA: Participas de una caminata con tu patrulla.
3. CAMPAMENTO: Acampas 2 noches al menos con tu Tropa.
4. EQUIPO: Mantienes tu equipo de bolsillo siempre listo y completo.
5. HIGIENE: Te preocupas por tu estado corporal personal y cumples con las normas de higiene.
6. PRIMEROS AUXILIOS: Sabes explicar qué son los primeros auxilios.

Creatividad

1. CUERDAS: Practicas los cuidados necesarios para el mantenimiento de una cuerda.
2. NUDOS: Empleas los nudos rizo, pescador, ballestrinque y leñador.
3. AMARRES: Empleas el amarre cuadrado.
4. GUÍA: Sabes utilizar la Guía Telefónica.
5. MAPA: Sabes ubicar en un mapa de su ciudad tu hogar, escuela y otros sitios de importancia.
6. VIVENCIAS: Llevas un cuaderno personal donde dejas registradas tus vivencias en la Tropa.

Carácter

1. PARTICIPACIÓN: Participas activamente de un Consejo de la Tarde.
2. RESPONSABILIDAD: Desempeñas un cargo dentro de la patrulla por un lapso mínimo de 3 meses.
3. LEY SCOUT: Conoces los artículos de la Ley Scout.
4. SEÑA Y SALUDO: Conoces y realizas correctamente la seña y el saludo scout, así como sabes expresar el Lema Scout.
5. LLAMADAS: Reconoces las diferentes llamadas, las formaciones y acudes rápidamente a las mismas.

Afectividad

1. PATRULLA: Participas de las Reuniones de Patrulla y todas sus instancias, RP, CP.
2. COMPARTE: Compartes actividades con toda la Tropa.
3. VIVENCIA: Participas activamente de tu patrulla y de la Tropa teniendo una vivencia positiva.

Sociabilidad

1. URUGUAY: Realizas un trabajo sobre tu país y lo registras en tu cuaderno personal.
2. TRADICIONES: Conoces y practicas el Grito, Lema, Código y significado del banderín de tu patrulla.
3. PARTICIPACIÓN: Participas de una actividad a nivel nacional.
4. COMUNIDAD: Te interesas por las realidades de tu comunidad y realizas un trabajo tendiente a mejorarlas.
5. SIMBOLOS NACIONALES: Conoces los símbolos nacionales y los honores que a ellos corresponde. Izas y arrias correctamente el pabellón nacional.
6. UNIFORME: Te esfuerzas por tener tu uniforme y conoces dónde se coloca cada insignia.

Espiritualidad

1. PROPIO SCOUT: Participas activamente de un Propio Scout.
2. ORACIÓN SCOUT: Conoces y diriges la Oración Scout.
3. FOGÓN SCOUT: Participas activamente de un fogón Scout.



3 era Clase

Corporalidad

1. HIGIENE: Cuidas tu higiene personal y controlas en actividades el cumplimiento de las normas básicas de higiene, preparas un código de higiene para una salida.
2. PRIMEROS AUXILIOS: Demuestras cómo se tratan heridas leves, insolación, desmayos, hemorragias nasales, realiza vendaje de codo, rodilla, cabeza y cabestrillo.
3. EMERGENCIAS: Construyes y utilizas en actividades una camilla de emergencia con diferentes elementos.
4. PREVENCIÓN: Reconoces las características principales de los animales ponzoñosos (insectos, arácnidos y ofidios). Preparas un trabajo para la cartelera o mural de la Tropa.
5. CAMPAMENTO: Participas de por lo menos 2 salidas de Tropa y pasas al menos 4 noches de campamento.
6. PISTAS ARTIFICIALES: Recorres un sendero de pistas, encontrando el 100% de las mismas.
7. COCINA: Elaboras un menú para un campamento y preparas en el fuego: una bebida, un trozo de carne o embutido, pasta, arroz o polenta y pan de cazador.
8. HERRAMIENTAS: Conoces las herramientas básicas del hogar y las manejas con destreza, como así también el uso del cuchillo de monte, su mantenimiento, uso y seguridades.
9. MEDIO AMBIENTE: Demuestras interés por el medio ambiente y su problemática.
10. EDUCACIÓN FÍSICA: Realizas periódicamente ejercicios físicos

Creatividad

1. NUDOS: Utilizas los siguientes nudos: vuelta de escota, vuelta y dos cotes, as de guía y margarita.
2. AMARRES: Utilizas los amarres redondo y diagonal.
3. CARPA: Armas correctamente una carpa, la zanja de desagüe, y practicas los cuidados y mantenimiento de la carpa.
4. LEÑA Y FUEGO: Reconoces las distintas maderas para prender un fuego, encendiendo un fuego en tiempo razonable y tomando las seguridades necesarias.
5. MOCHILA: Empacas tu mochila correctamente, llevando lo necesario.
6. BRUJULA: Demuestras cómo se maneja una brújula. Logras seguir correctamente un recorrido de al menos 1 Km.
7. COMUNICACIONES: Participas en una actividad en la que se utilicen diferentes medios de transmisión/recepción.
8. MEDIDAS: Utilizas tus medidas personales y el paso scout.
9. CAMUFLAJE: Conoces técnicas de camuflaje y acecho.
10. OBSERVACIÓN: Logras recordar en juegos de "Kim" visuales, al menos un 75% de los objetos.

Carácter

1. LEY SCOUT: Explicas el significado de la Ley Scout, evaluando tu comportamiento en la vivencia de la misma.
2. FLOR DE LIS: Identificas el símbolo del Movimiento Scout y describes sus partes, conoce los Principios y las Virtudes scout.
3. BUENA ACCIÓN: Practicas frecuentemente una buena acción.

4. **BADEN POWELL:** Demuestras que conoce los datos fundamentales de la vida de B.P.
5. **MOVIMIENTO SCOUT:** Logras resumir los datos de la creación del Movimiento Scout en el mundo.
6. **PROMESA:** Explicas el significado de la Promesa Scout.

Afectividad

1. **AMISTAD:** Promueves el valor de la amistad en la Tropa con acciones acorde.
2. **FAMILIA:** Haces partícipe a tu familia de la vivencia scout.
3. **RESPECTO:** Respetas la opinión de los demás integrantes de la Tropa en las actividades.

Sociabilidad

1. **MURAL:** Aportas frecuentemente materiales para el mural o cartelera de la Tropa con problemáticas del país y de tu comunidad.
2. **ORGANIZACIÓN:** Describes la organización de la Tropa y de tu Grupo Scout. Reconoces el uniforme con sus insignias y distintivos de cargo.
3. **DERECHOS DEL MENOR:** Aportas a la Tropa un trabajo referente a la Declaración Internacional de los Derechos del Niño.
4. **URUGUAY:** Acampas en 2 regiones diferentes del país, anotando en tu cuaderno personal las observaciones realizadas sobre las características físicas, productivas y humanas más salientes de cada zona.
5. **SÍMBOLOS NACIONALES:** Conoces la colocación del pabellón y banderas nacionales, así como los honores que a ellas se rinden. Realizas un trabajo referente a los símbolos patrios.

Espiritualidad

1. **ORACIÓN:** Explicas el significado de la Ley Scout.
2. **DIMENSIÓN ESPIRITUAL:** Descubres los fundamentos de tu espiritualidad.
3. **PROPIO SCOUT:** Propones un tema a tratar en un Propio Scout.
4. **LIDERAZGO:** Diriges el grito de Tropa o de Grupo.





2 da Clase

Corporalidad

1. HIGIENE: Cuidas y supervisas en actividades el cumplimiento de las normas básicas de higiene; realizas una investigación sobre las enfermedades endémicas del Uruguay.
2. PRIMEROS AUXILIOS: Demuestras cómo se tratan las hemorragias, las quemaduras, reconoces genéricamente los síntomas de apendicitis, indigestión, gripe, luxaciones, esguinces y fracturas. Sabes realizar vendajes con las vendas adecuadas a cada caso.
3. PREVENCIÓN: Realizas un trabajo sobre la drogadicción, tabaquismo, alcoholismo o SIDA.
4. CAMPAMENTO: Participas de por lo menos cuatro salidas de Tropa y pasas al menos diez noches de campamento.
5. HERRAMIENTAS: Demuestras se capaz de efectuar reparaciones menores en el hogar, tomando las precacuciones necesarias.
6. SEGURIDAD: Aplicas las reglas de seguridad en el tránsito y en una salida de Tropa.
7. PROBLEMÁTICA: Detectas un problema en la Tropa, lo reportas a los dirigentes, y presentas un proyecto dando posibles soluciones.
8. EDUCACIÓN SEXUAL: Participas de un taller de educación sexual.
9. EDUCACIÓN FÍSICA: Diriges la gimnasia matinal de tu patrulla en un campamento.

Creatividad

1. CUERDA: Conoces los diferentes términos de cabullería, engrillas, empalmas o rematas una cuerda.
2. HACHA Y MACHETE: Manejas correctamente un hacha de mano y un machete. Describes sus usos, mantenimiento y normas de seguridad.
3. FUEGO: Utilizas tres tipos de fuego diferentes.
4. COCINA: Te encargas de la cocina de tu patrulla en cuatro comidas diferentes. Elaboras un menú incluyendo la cantidad de ingredientes y el costo de los mismos.
5. TÉCNICAS: Practicas con eficiencia una de las siguientes técnicas de expresión: relatos, danzas, canto o animación musical.
6. REFUGIO: Construyes un refugio y duermes en él dos noches de campamento.
7. PISTAS: Elaboras un sendero de pistas artificiales. Conoces sobre pistas con elementos naturales.
8. CARTA TOPOGRÁFICA: Sabes interpretar una carta topográfica. Logras elaborar una sencilla carta topográfica, utilizando los símbolos correctos.
9. COMUNICACIONES: Utilizas en un juego o



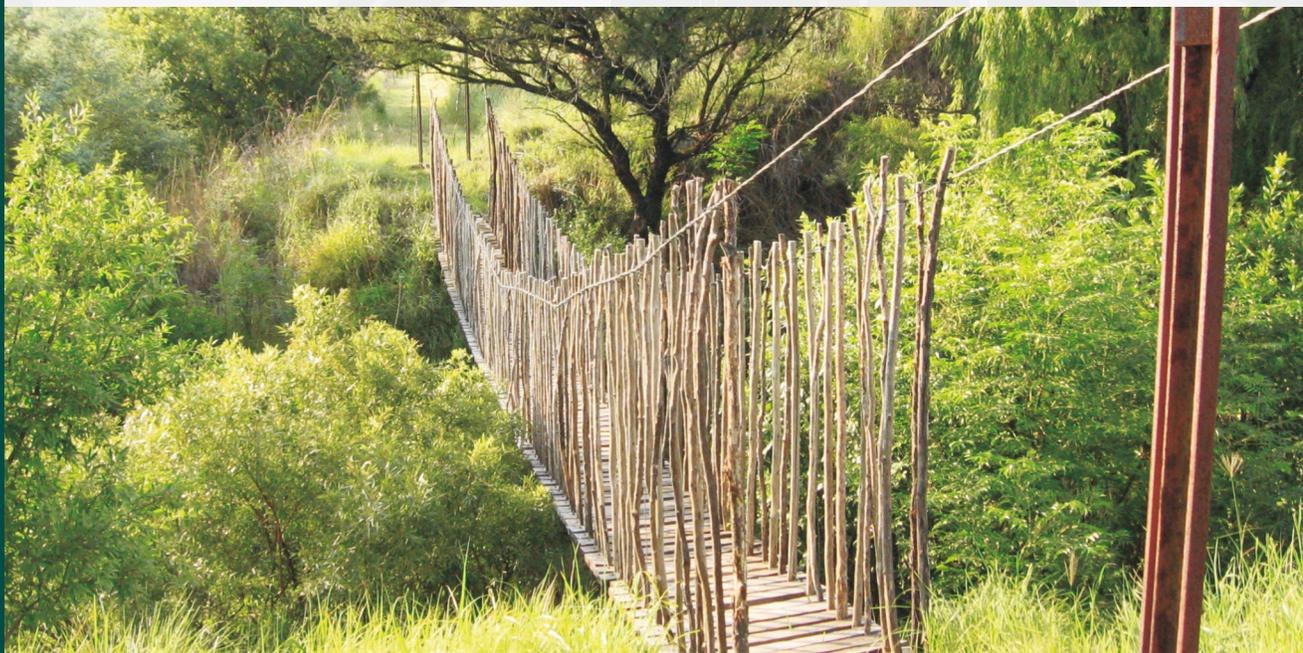
- actividad la transmisión/recepción de mensajes por señales de semáforo.
10. NUDOS: Utilizas los siguientes nudos: silla de bombero, presilla de alondra, eslingas, fugitivo, balustrínque doble y nudo de escalera.
 11. AMARRES: Utilizas el amarre trípode.
 12. ESTIMACIÓN: Estimás correctamente distancias y alturas.
 13. ACECHO: Empleas correctamente las técnicas de camuflaje y acecho.
 14. JUEGOS DE KIM: Logras alcanzar un 75% de efectividad en juegos de Kim sonoros, táctiles, olfativos y de gusto.
 15. MANUALIDAD: Confeccionas una maqueta.

Carácter

1. LEY SCOUT: Te esfuerzas por vivir la Ley Scout, evalúas tu comportamiento en la vivencia de la misma y te propones metas de superación personal dialogando con el Jefe de Tropa.
2. TRADICIONES: Conoces, respetas y practicas las tradiciones de tu Tropa, fijadas por la Corte de Honor.
3. BADEN POWELL: Demuestras que conoces los datos fundamentales de la vida de B.P. Preparas algún trabajo con datos interesantes y curiosos para compartir con la Tropa.
4. MOVIMIENTO SCOUT: Describes el desarrollo del Movimiento Scout a través del mundo y procuras su crecimiento trayendo nuevos miembros al Grupo.
5. PROMESA: Evalúas tu comportamiento en la vivencia de tu Promesa Scout.
6. VIDA DE PATRULLA: Preparas una Reunión de Patrulla a satisfacción del Guía, codirigiéndola con él y el Sub-Guía.
7. BUENA ACCIÓN: Participas una Buena Acción colectiva.
8. EXCURSIÓN: Realizas con otros scouts una excursión de 24 horas.

Afectividad

1. AMISTAD: Cultivas la amistad en la Tropa e intentas generarla con otros scouts del mundo.
2. FAMILIA: Comprendes la importancia de la familia y sus valores en nuestra sociedad.
3. MADUREZ: Demuestras madurez y respeto en el trato a las personas mayores, a los niños y a las personas del sexo complementario.
4. RELACIÓN: Manifiestas una actitud abierta y comprensiva con tus semejantes.



5. EVENTOS: Participas de un evento nacional.
6. INTEGRACIÓN: Te preocupas por que los nuevos scouts se sientan integrados a la Tropa.

Sociabilidad

1. CONSTITUCIÓN: Esbozas la organización constitucional del Uruguay.
2. DERECHOS HUMANOS: Expresas a grandes rasgos la Declaración de los Derechos Humanos a través de algún trabajo para la Tropa.
3. URUGUAY: Aportas a la Tropa información sobre la distribución geográfica de la población.
4. ORGANIZACIÓN: Describes la organización de la Asociación y realizas un trabajo ilustrativo para compartirlo con la Tropa.
5. COMUNIDAD: Participas de un “servicio a la comunidad” en conjunto con tu Tropa.
6. HISTORIA: Conoces los hechos más trascendentes de la historia de Uruguay, así como sus tradiciones.
7. TUTOR: Colaboras con un aspirante de la Tropa para que obtenga su 3^a. Clase.

Espiritualidad

1. ORACIÓN: Expresas una oración personal.
2. CONSEJO DE LA TARDE: Preparas un C.T.
3. PROPIO SCOUT: Colaboras en la preparación de un Propio Scout.
4. DIMENSIÓN ESPIRITUAL: Participas activamente de tu espiritualidad relacionándola con tu vivencia de la Ley Scout.
5. CANTO: Diriges asiduamente canciones en tu patrulla y tu Tropa.
6. FOGÓN: Colaboras con la preparación o dirección de un Fogón.



1° Clase

Corporalidad

1. HIGIENE: Investigas sobre métodos de purificación de agua y empleas uno en un campamento.
2. PRIMEROS AUXILIOS: Demuestras cómo se identifica un paro cardio-respiratorio y realiza RCP correctamente.
3. LUGAR DE CAMPAMENTO: Eliges un lugar de campamento adecuado para tu patrulla o Tropa, elaborando un informe de los motivos de la elección.
4. PREVENCIÓN: Realizas un trabajo sobre las enfermedades de transmisión sexual.
5. INTOXICACIÓN: Reconoces las principales formas de intoxicación alimenticia, insecticidas, gases, líquidos inflamables y demuestras cómo actuar en cada caso.
6. CAMPAMENTO: Participas de por lo menos cuatro salidas de Tropa y pasas al menos veinte noches de campamento.
7. HERRAMIENTAS: Demuestras ser capaz de efectuar una reparación o instalación de dificultad

media en tu hogar o local scout, utilizando las herramientas adecuadas y tomando en cuenta todas las medidas de seguridad.

8. SEGURIDAD: Supervisas la aplicación de un sistema de seguridad integral en un campamento.
9. PROYECTO AMBIENTAL: Participas en la dirección de un proyecto de conservación del Medio Ambiente.
10. EDUCACIÓN FÍSICA: Diriges la gimnasia matinal de toda la Tropa u otra unidad del Grupo.

Creatividad

1. CUERDA: Confeccionas una cuerda con elementos naturales capaz de resistir un peso de 10 Kgs.
2. HERRAMIENTAS DE PIONERO: Empleas correctamente un hacha de monte, trozador, serrucho y taladro de mano. Describes su uso y conoces las técnicas de encastre y tarugado.
3. COCINA: Cocinas al menos tres comidas relativamente elaboradas en un campamento para tu patrulla.
4. EXPRESIÓN: Dominas alguna de las siguientes técnicas de expresión: oratoria, pintura, manualidades, escritura, etc.
5. PISTAS: Elaboras un sendero con la totalidad de pistas hechas con elementos naturales.
6. MAPAS: Identificas las principales vías de circulación nacionales.
7. ENERGÍA: Investigas sobre distintas formas de energía renovable y empleas una de ellas en un campamento o actividad.
8. CARTA TOPOGRÁFICA: Elaboras una completa carta topográfica de toda la zona de campamento.
9. COMUNICACIONES: Utilizas en juegos y actividades la transmisión/recepción de mensajes en Morse de no menos de veinte palabras.
10. NUDOS DE EMERGENCIA: Utilizas los siguientes nudos de forma ágil y precisa: arnés de hombre, silla de bombero y pico de ave. Estás preparado para usarlos en situaciones reales.
11. CONSTRUCCIÓN: : Diriges una construcción para la patrulla en un campamento.
12. ESTIMACIÓN: Estimas correctamente pesos y volúmenes.
13. RASTREO Y OBSERVACIÓN: Logras seguir el rastro de un animal y observarlo lo suficientemente cerca para elaborar un informe detallado del mismo.
14. RECONOCIMIENTO: Reconoces huellas de distintos animales y hojas de distintos árboles.
15. MANUALIDAD: Preparas o diriges una actividad de manualidades para la Tropa.
16. ORIENTACIÓN: Te orientas de día y de noche por medios naturales en actividades al aire libre. Sabes orientar una carta topográfica con brújula y alcanzar lugares determinandos siguiendo los puntos de referencia.

Carácter

1. LEY SCOUT: Te esfuerzas por vivir la Ley Scout. Evalúas tu comportamiento en la vivencia de la Ley. Te propones metas de superación personal dialogando con el Jefe de Tropa. Ayudas a tus



- compañeros en sus vivencias de la Ley.
2. TRADICIONES: Conoces y expresas algunas tradiciones del escultismo mundial, como historia de los Jamborees, Insignia de Madera, Saludo Scout, etc. Las compartes con tu patrulla y Tropa.
 3. BADEN POWELL: Buscas material detallado sobre hechos importantes de la vida de B.P., particularmente la visita a Uruguay para compartirla con tu patrulla y Tropa.
 4. MOVIMIENTO SCOUT: Describes la organización Mundial del Movimiento Scout.
 5. PROMESA: Te esfuerzas por vivir diariamente tu Promesa Scout en las actividades scouts y en su vida personal.
 6. VIDA DE PATRULLA: Te preocupas por ser un permanente animador de tu patrulla y Tropa.
 7. BUENA ACCIÓN: Participas en la planificación de una buena acción colectiva.
 8. EXCURSIÓN: Realizas con otros scouts una excursión de 48 horas.
 9. TUTOR: Prestas servicio como ayudante técnico, animador o similares a otra unidad de tu Grupo en una actividad determinada.

Afectividad

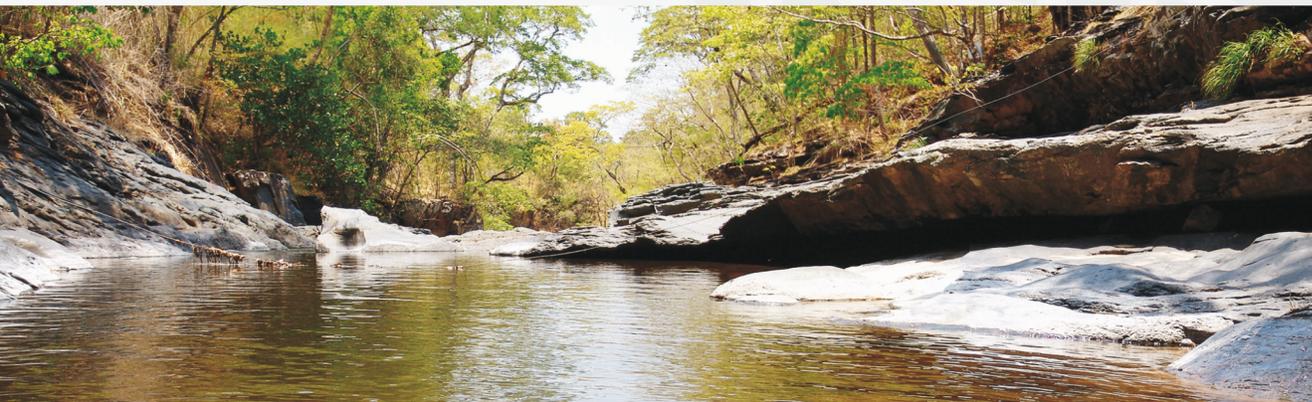
1. AMISTAD: Te preocupas por el buen relacionamiento entre todos los integrantes de tu Tropa y mantienes contacto asiduo con al menos tres scouts de otros países.
2. FAMILIA: Compartes con tu familia tus vivencias scouts, tu compromiso con la Ley y la Promesa.
3. MADUREZ: Demuestras madurez y respeto en tu relación afectiva con otras personas.
4. RELACIÓN: Tratas de que la convivencia entre los semejantes que te rodean en todos los ámbitos sea cordial y pacífica.
5. EVENTOS: Participas de dos eventos nacionales.

Sociabilidad

1. ESTADO: Conoces la división de poderes de nuestro estado y explicas su funcionamiento.
2. DERECHOS HUMANOS: Buscas noticias referente al tema a nivel local o mundial y realizas un trabajo aportando tu punto de vista y propuestas para mejorarlos.
3. ORGANIZACIÓN: Describes la organización de la Región o Distrito Scout, y tratas de contactarte con otros Grupos.
4. COMUNIDAD: Colaboras en la planificación de un servicio a la Comunidad con tu Tropa.
5. HISTORIA: Elaboras un trabajo sobre una fecha importante de la historia nacional.
6. TUTOR: Ayudas a un scout para la obtención de su 2ª. clase.
7. ORGANIZACIÓN INTERNACIONAL: Describes los mecanismos de relacionamiento de la comunidad internacional. Valoras sus ventajas y defectos.
8. DEMOCRACIA: Expresas las características del funcionamiento de una sociedad democrática a través de un trabajo para presentar a la Tropa.

Espiritualidad

1. ORACIÓN: Eres el animador espiritual de tu patrulla.
2. CONSEJO DE LA TARDE. Diriges un C.T.
3. PROPIO SCOUT: Propones un tema y diriges como moderador un Propio Scout con toda la Tropa.
4. DIMENSIÓN ESPIRITUAL: Tienes una vivencia diaria de tu espiritualidad relacionándola con la Promesa y la Ley, así como con tu religión en caso de que profeses una.
5. CANTO: Creas o adaptas una canción para un fogón o actividad.
6. FOGÓN: Preparas y diriges un fogón (solo o con otros scouts).



Tu plan de adelanto

Tacha el cuadradito correspondiente a cada prueba

Aspirante											
Corporalidad				Creatividad				Caracter			
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
Afectividad				Sociabilidad				Espiritualidad			
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
Etapa concluida el :											

3era Clase											
Corporalidad				Creatividad				Caracter			
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
Afectividad				Sociabilidad				Espiritualidad			
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
Etapa concluida el :											

2era Clase											
Corporalidad				Creatividad				Caracter			
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
Afectividad				Sociabilidad				Espiritualidad			
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
Etapa concluida el :											

1era Clase											
Corporalidad				Creatividad				Caracter			
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
Afectividad				Sociabilidad				Espiritualidad			
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											
Etapa concluida el :											

Publicación Oficial Scouts de Uruguay

Equipo Nacional de Programa

Responsable de contenidos: Daniel Karvelis

Diseño y diagramación: Javier Torchiana



Scouts de Uruguay