

FORMACIÓN FAMILIAS

27 JUNIO DE 2020



1º CONTESTAMOS A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

- ◆ ¿POR QUÉ HE APUNTADO A MI HIJO/A A LOS SCOUTS?
- ◆ ¿QUÉ ESPERO DEL GRUPO?
- ◆ ¿QUÉ HEMOS RECIBIDO DEL GRUPO?



Comienza
Septiembre

¿Extra
escolares?



Movimiento Scout:

Movimiento educativo en el tiempo libre que atiende a la educación integral de los niños y las niñas y de los jóvenes.



Área
cognitiva

Área
física

Área
afectiva

Área
emocional

Área
espiritual

Movimiento Scout:

El método que utiliza tiene más de 100 años y sigue siendo válido y funcional.



Ley Scout



Promesa



El escultismo

- ◆ Proyecto educativo sólido, amplio y bien asentado.
- ◆ Cubre ampliamente las diferentes edades de los educandos (desde los 6 hasta los 21 años).
- ◆ Basado en el sistema de proyectos.
- ◆ Implica un compromiso real y una verdadera acción educativa.



El escultismo

- ◆ Contacto con la Naturaleza: campamentos, marchas, acampadas, etc.
- ◆ Habilidades personales y sociales: hablar en público, capacidad de organización y planificación, liderazgo, trabajo en equipo, etc.
- ◆ Convivir y aprender con un grupo de iguales, en un ambiente diferente.



¿Por qué apuntar a mi hijo a un grupo scout?

Comienza Septiembre y con la vuelta al cole una de las decisiones que las familias deben tomar es qué educación extra escolar queremos darles a nuestros hijos.

Y una de esas opciones es el **Movimiento Scout**, un movimiento educativo en el tiempo libre que atiende a la **educación integral de los niños y jóvenes**. Cubriendo el área cognitiva, física, afectiva, emocional y espiritual de forma global y juega un papel educativo que permite llegar a los niños dónde la escuela o las familias no son capaces de llegar.

Es un movimiento con un método que tiene más de 100 años y que sigue siendo válido y funcionando, habiéndose adaptado a las necesidades y a la realidad que tenemos actualmente. Se basa en unos **valores y principios** que quedan resumidos en forma de la «**Ley Scout**» que desarrolla actitudes como: el respeto, autosuperación, el trabajo, esfuerzo, compañerismo, etc. y que cuando se adquiere el compromiso con estos valores queda reflejado en forma de «**Promesa**» que es la famosa pañoleta que llevan los scouts en el cuello.

El escultismo se basa en un **proyecto educativo** sólido, amplio y bien asentado que cuenta con una finalidad y unos objetivos claros que le dan consistencia y hace que permanezcan en el tiempo. Esta idea de futuro hace que los grupos funcionen.

El movimiento scout cubre ampliamente las diferentes edades de los educandos, que **va desde lo 6 años hasta los 21** y se sigue un método de trabajo común, aunque adaptado a la edad. Uno de los puntos del método es el sistema de proyectos, tan famoso ahora en la escuela y que tiene su precedente precisamente en el escultismo.

El escultismo no se trata de una «guardería» a la que los niños van a pasar el rato si no que **implica un compromiso real** y una verdadera **acción educativa**.

El **contacto con la naturaleza** es uno de sus principios fundamentales y que en la medida de las posibilidades se trata de mantener, desarrollando parte de su actividad en la naturaleza mediante campamentos, marchas, acampadas, etc. Permite conocer lugares y realizar actividades muy diferentes a las que los niños y adultos estamos acostumbrados a hacer.

El escultismo enseña una serie de **habilidades personales y sociales** fundamentales para la persona y para desenvolverse en la vida cotidiana tales como: hablar en público, capacidad de organización y planificación, liderazgo, desenvolverse ante situaciones imprevistas, trabajar en equipo, etc. Sin duda se trata de unas aptitudes y capacidades que son muy útiles para la vida del día a día y también para el desarrollo profesional.

El **poder convivir y aprender con un grupo de iguales**, en un ambiente diferente al habitual es sin duda otra de las posibilidades que enseña el escultismo. Es sin duda un ejercicio de responsabilidad y de autonomía tanto personal como social.

Estas son sólo algunas de las muchas razones por las que formar parte de un grupo scout.

A

B

C

D

**VOCABULARIO DEL JUEGO DE
PISTAS PARA FAMILIAS**

► Bordón

Es un palo fuerte que debe llegar, más o menos, desde el suelo a la altura de la nariz de quien lo utiliza, y está graduado en centímetros.

De acuerdo con B.P., es un aditamento útil del equipo Scout, sobre todo con ocasión de las marchas; para preparar una camilla; para saltar una zanja; para medir la profundidad de un río y para conservarse en contacto con el resto de la Patrulla por la noche, entre otras cosas.

Por otro lado, si se graban en él signos representativos de distintos eventos, se convierte en un registro y un tesoro.

► Caza

Es el nombre que recibe el Proyecto de Progresión comunitario en los Lobatos (ver «Cazar» y «Proyecto»).

► Clan

Rama de los mayores. Integra las Unidades de Escuderos y la Comunidad Rover. Forman parte de ella muchachos y muchachas de 17 a 21 años.

► Flor de lis

Emblema insignia del Movimiento Scout elegida por B.P.

► Grito de patrulla

Cada Patrulla o pequeño grupo elige, de acuerdo con el nombre que lleva si corresponde a un animal, un grito que bien puede imitar el sonido que emite dicho animal o, simplemente, ser un grito propio, sin ninguna relación, inventado por los muchachos/as. También entra dentro de este concepto la expresión de una frase estimulante que anime a la patrulla. En el primer caso, el grito se suele utilizar en juegos de «stalking» y similares; en el segundo, en situaciones singulares de la Patrulla para expresar un estado de ánimo.

► Gran clamor

Saludo ceremonial de la Manada a su Akela. Es una celebración propia de los Lobatos. Expresa, de forma simbólica, la aceptación por el Lobato a dejarse guiar por el adulto, tal y como hacían los lobos que, en El Libro de la Selva, seguían al viejo jefe de la manada. El acto en sí es un saludo a Akela, aunque también se puede utilizar para recibir a un visitante.

Algunos Grupos han adecuado a sus necesidades esta ceremonia, a la que tienen derecho todos los Lobatos con Promesa. El Gran Clamor se lleva a cabo después de las celebraciones de la Manada donde se conceden Promesas y etapas de progreso. Akela dirige El Gran Clamor, salvo cuando lo hace el lobato o lobatos que acaban de conseguir su Promesa o los que, teniendo la misma, van a pasar a la Tropa Scout.

El Gran Clamor se celebra en un corro formado sólo por los Lobatos, en cuyo centro están Akela y el/los lobatos recién nombrados o que van a pasar a Tropa, con los brazos en cruz; el corro, en cuclillas y con el índice y el dedo corazón apoyados en el suelo. El grupo central comienza a bajar los brazos mientras que el exterior se pone de pie entonando el lema: «Akela, haremos lo mejor, sí, sí, sí, lo mejor, lo mejor, lo mejor», al mismo tiempo que saludan con las dos manos y luego bajan la izquierda. De esa forma termina El Gran Clamor.

► Kraal

Es una palabra zulú que define tanto a la Jefatura como a una reunión de Scouters. Por extensión, se aplica también al lugar en el que se lleva a cabo la reunión.

► Ley Scout

Es la base sobre la que se asienta el desarrollo de la persona en el Escultismo. Está pensada como guía positiva para los actos del muchacho y no como represión de sus faltas, porque, como afirmaba B.P., «no se gobierna al muchacho mediante el «no», sino que se le conduce a través del «hazlo».

► Patrulla

El funcionamiento en pequeños grupos es elemento consustancial al Escultismo. Patrulla es la denominación genérica del pequeño grupo, aunque con el transcurrir del tiempo este nombre ha quedado para la Rama Scout, tomando nombres distintos las demás Ramas: Escultas y Clan, Equipo; Lobatos, Seisena y Castores, Madriguera.

El pequeño grupo es la escuela del carácter del individuo; así, leemos en la «Guía para el Jefe de Tropa» que «los Guías de Patrulla adquieren práctica en responsabilidad y en las cualidades de liderazgo. Impulsa a los Scouts a subordinar el yo a los intereses del grupo y desarrolla en ellos los elementos de abnegación y dominio de sí mismos, involucrados en el espíritu de equipo, de cooperación y de buena camaradería». Cada Patrulla tiene un animal tótem, un lema y un grito, considerados dentro de sus tradiciones, que la distingue de las demás.

► Pionerismo

Conjunto de construcciones en las que solamente se emplean los materiales naturales, como madera. Un buen trabajo de pionerismo no utiliza clavos y sin embargo queda seguro y utilizable. Pionerismo es también una especialidad importante en

la Rama Scout y una competencia.

► Posta

Dentro de la estructura del Método Scout para desarrollar los fines educativos se definen unidades integradas por muchachos de edades entre quince a diecisiete años. Reciben el nombre de escultas.

► Raid

Esta palabra, que se ha incorporado al lenguaje más común de los Scouts, viene a significar, de una manera general, marcha especialmente dura y con obstáculos de diferentes tipos. En su acepción original indicaba la marcha en línea recta desde un punto a otro, salvando los obstáculos con diferentes habilidades (raid francés). Se puede hablar también del raid a dos, como actividad concreta de una duración de 48 horas para las evaluaciones específicas de alguna fase en Escultas.

► Ramas

Cada una de las etapas en que está dividida la educación Scout y que corresponde a los diversos momentos de la vida de los jóvenes de ambos sexos. Son: Castores, Lobatos, Scouts, Escultas y Clan (Escuderos y Comunidad Rover).

► Ronda solar

Nombre que recibe el año o el curso en el Escultismo.

► Seisenero

Es un Lobato nombrado por el Consejo para que cuide de la Seisena. Sólo deben tener responsabilidades en la dirección y enseñanza bajo la supervisión directa del Jefe de Manada y sus Ayudantes.

► Seisena

Unidad de la Rama de Lobatos que consta de seis Lobatos, incluyendo al Seisenero y al Segundo de Seisena o Sub seisenero.

SECCIONES



4 RELACIONES

- con uno y una mismo/a
- con los y las demás
- con el mundo
- la transcendencia

9 VALORES

COMPROMISO

Capacidad de adherirnos a una causa, grupo, motivo, lucha, ideal... capacidad de entregar nuestro tiempo, esfuerzo y convicción en esa adhesión, y de vivirla como una entrega generosa e irrenunciable.

LIBERTAD

Capacidad de obrar sin coacción, optando por un camino de vida plenificador. Mantener la posibilidad de tomar, con madurez, la alternativa minoritaria. Generar un criterio propio que posibilite alcanzar mayores cotas de libertad.

HONESTIDAD

Reconocerse con autenticidad, saber quién es uno mismo. Ser sinceros y transparentes con los demás y con nosotros mismos. Ser capaces de llevar la coherencia de los pensamientos a los hechos.

ESPIRITUALIDAD

Poseer y desarrollar una dimensión trascendente, planteando un sentido a su vida. La dimensión espiritual del ser humano constituye la dimensión esencial, pues es la que da sentido a la existencia de cada uno de nosotros.

RESPECTO

Ver en los otros a seres humanos tan dignos de vivir y desarrollarse como nosotros. Conocer, valorar, interesarse, querer entender al otro... no podemos respetar lo que no conocemos ni lo que no valoramos de algún modo.

INQUIETUD

El afán de descubrir, la capacidad de asombrarse y maravillarse, la sensación perenne de tener algo nuevo que aprender. La voluntad de querer desarrollar más y mejor las propias capacidades.

JUSTICIA

Ser capaces de indignarnos ante las violaciones de los derechos elementales de los seres humanos. Decidir ser agentes de cambio, tomar conciencia y dar pequeños pasos.

AUSTERIDAD

Actitud vital que nos lleva a rehusar el consumo y el uso de lo innecesario para la vida. Una concepción que lleva implícita la necesidad de establecer límites, defendiendo el lema «suficiente es mejor».

DIÁLOGO

Disposición a contar con el otro, a ayudarnos a crecer y a vivir. Voluntad de llegar a acuerdos, abrir espacios de encuentro, resolver conflictos entre las personas y defender el derecho de cada persona a hablar y ser escuchada.

COLONIA

- Los subgrupos internos se denominan madrigueras.
- Proyecto se conoce como presa.

Consta 3 etapas:

- Castor/a que entra nuevo/a se llama DIENTES DE LECHE, hasta que realiza su promesa.
- CASTOR/A SIN PALETAS (etapa de acogida) debe aprender a vivir con el resto de la colonia)
- CASTOR/A CON PALETAS (etapa de desarrollo) comienza a valerse por si mismo, y empieza su progresión personal.
- GRAN CASTOR/A/KEEO (etapa de servicio) es el más responsable y debe ser un referente para los demás.



MANADA

- Los subgrupos internos se denominan, seisenas.
- Proyecto se conoce como caza.

Consta 3 etapas:

- PIES TIERNOS (primera etapa):

Objetivo: conseguir la promesa

- PIELES MARRONES (segunda etapa)

Objetivo: trabajar sobre las cuatro relaciones de manera individual (personajes) y así poder conseguir la huella

- PIELES GRISES (tercera etapa)

Objetivo: conseguir el colmillo de Akela realizando actividades de servicio (4 relaciones)



TROPA

- Los subgrupos internos se denominan, patrullas.
- Proyecto se conoce como aventura.
- A partir de esta etapa, la promesa es una reafirmación de compromiso.

Consta 3 etapas:

- ACOGIDA: desde que entran hasta que consiguen su promesa y donde irán asumiendo cargos y donde consiguen su primera insignia.
- DESARROLLO: consiguen una segunda insignia relacionada con la metodología scout
- SERVICIO: consiguen su última insignia, adquiriendo roles de mayor responsabilidad



POSTA

- Los subgrupos internos se denominan, equipos.
- Proyecto se conoce como empresa.

Consta 3 etapas:

- MARINEROS: desde su entrada hasta la promesa (contrato pionero)
 - conocer marco simbólico
- CONTRAMAESTRES: a partir de ahora debe trabajar las 4 relaciones de manera individual, y adquirir responsabilidades dentro de la empresa (revisión contrato)
- CAPITANES: deben coger cargos de mayor responsabilidad así como de guiar a los mas jóvenes, deberán seguir trabajando las 4 relaciones. (revisión contrato)



RUTAS

- Los subgrupos internos se denomina, clan.
- Proyecto se conoce como proyecto

Consta 3 etapas:

- ACOGIDA:
- conocer la propuesta educativa ruta, carta y mapa (proyecto personal y grupal)
- Reflexionar y reafirmar continuidad en el camino

- DESARROLLO: ejecutar proyecto personal entorno 9 valores

- SERVICIO: vive experiencia dentro o fuera del grupo

