

CATALOGO DE INSIGNIAS DE LA ASOCIACION



A.S.A.

ASOCIACIÓN SCOUT Y GUIAS DE ANDALUCIA

VER. 3.10 año 2010

Este Catalogo ha sido realizado gracias a la colaboración de:

- *Víctor Pilares por sus fotos de insignias*
- *a Antonio Cuevas Navarrete por las insignias que nos envió de su asociación*
- *A Tejones por su cuaderno de caza nº 11*
- *A la Web de ASA*

Breve historia de la Asociación Guías y Scouts A.S.A. – Andalucía

Nace en Pilas (Sevilla) el día 1 de noviembre de 1982 siendo los miembros fundadores los Jefes que siguen:

- Camello Viejo, Puma, Percherón, Gaviota, Oso Baloo, Lince, Búho Musical, Fazano Nigra, Guarani Sencillo, Paco Carrasco, Padre Lobo, Lince Dorado y Faisán Ligero.

Estos son los Jefes principales que dieron el paso. Tras ellos hubo muchos más que sería largo de enumerar pero que se unieron totalmente a los citados arriba.

La A.S.A. se pone en marcha en una reunión mantenida en el local del Grupo "Sol Naciente" de Algeciras el día 9 de enero de 1983.

Se reconoce oficialmente por los distintos Ministerios el día 25 de noviembre de 1983.

La A.S.A. tiene su carta fundacional con 13 puntos básicos sobre los que descansa.

La A.S.A. tiene sus propios estatutos de régimen interior.

Los primeros Grupos de la A.S.A. fueron:

Clan Alerta de Ronda, Peary de Cartaya, Nueva Juventud de Ronda, Sol Naciente de Algeciras, Cruz del Sur de Cádiz, Agua Viva de Algodonales, Lozania de Jimera, Rhodes de Lepe, Nuevo Amanecer de Zahara de la Sierra, Ursa Minor de Cádiz, Luz de Luna de Taraguilla, Estrella de la Ruta de Cádiz, Fernando I de Ronda, Clan Zodiaco de Cádiz, Nuevo Sendero de Ronda, Santa María la Coronada de San Roque, Estrella del Pinsapo de Cádiz, Nueva Ruta de Lebrija, Alborada de Puente Mayorga, Anunciata del Almonte, Tartessos de Palma del Condado, Al-Andalus de Atajate, San Jorge de Palos de la Frontera, Ciudad de Arcos de Torrox.

En 2004 formaban la asociación 14 Grupos repartidos por las provincias de:

- MÁLAGA: Mare Nostrum (Málaga) - Abad Faro (Málaga) - Nuevo Sendero (Ronda) - Nueva Juventud (Ronda) - Fernando I (Ronda)
- HUELVA: Rhodes (Lepe) - San Jorge (Palos de la Frontera) - Kim (Palos de la Frontera) - Ponciana (Santa Olalla del Cala)
- CÁDIZ: Sol Naciente (Algeciras)
- SEVILLA: Grupos en formación en los pueblos de Los Palacios, Alcalá de Guadaira y Dos Hermanas

En 2009 formaban la asociación 7 Grupos repartidos por las provincias de:

- MÁLAGA: Abad Faro (Málaga) - Nuevo Sendero (Ronda) – Pleyades (Ronda)
- HUELVA: Rhodes (Lepe) - San Jorge (Palos de la Frontera) - Kim (Palos de la Frontera)
- GRANADA: C.R. Imhala-Panzi

La Asociación pertenece a la Confederación Europea de Escultismo (C.E.S. - Confederation European du Scoutisme). Dicha Confederación agrupa a todas aquellas asociaciones y federaciones que, siguiendo los principios básicos del Escultismo de Baden Powell, y a las que les sea imposible estar integrados en la Oficina Mundial del Movimiento Scout (O.M.M.S.),

quieran pertenecer a este organismo internacional. Las actividades principales de esta Confederación (C.E.S.) son:

- Asamblea General de la C.E.S. * Camporee Internacional.
- Campos de Formación de Jefes, Monitores o Scouters.
- Otras actividades scouts que se planifiquen por los órganos competentes.

Su estructura interna es la siguiente:

Comisario de la Asociación, Comisario Fundador, Cargos Burocráticos, Consiliario, Comisarios de Ramas y Comisarios de Distrito. Todos ellos forman el E.P.A. (Equipo pedagógico administrativo)

Guías y Scout ASA-Andalucía- se organiza según su carta fundacional, Estatuto interno y los acuerdos de la Asamblea de Jefes / monitores de la asociación

Esta asociación es muy respetuosa con la tradicional uniformidad scout. Todas sus ramas llevan uniforme identificativo. Cada rama tiene su propio carnet de progresión y es coordinada por su comisario de rama.

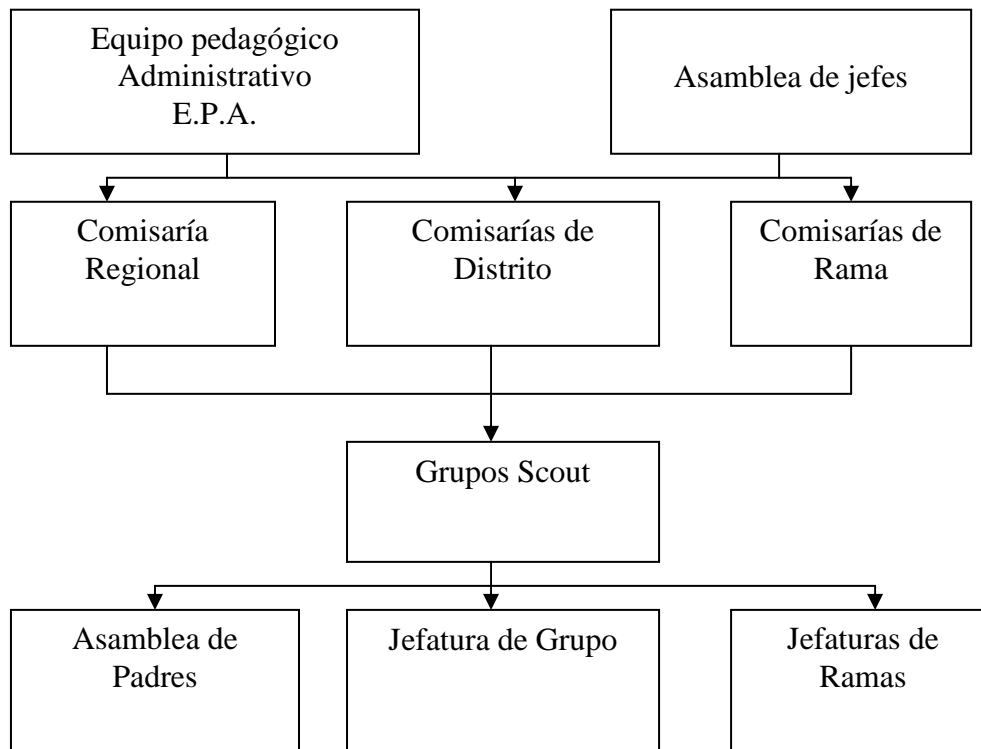
En la actualidad Guías y Scout de Andalucía se forma por los siguientes grupos y distritos:

- 1.- DISTRITO TINTO – ODIEL – HUELVA
- 2.- DISTRITO MALAKA – MALAGA
- 3.- DISTRITO SERRANIA DE RONDA – MALAGA
- 4.- DISTRITO GRANADA

Cuentan con las siguientes ramas

- COLONIA DE CASTORES, de 4 a 7 años
- MANADAS, de 7 a 12 años
- TROPA SCOUT, de 12 a 16 años
- COMPAÑÍA DE GUIAS, de 12 a 16 años
- COMUNIDAD DE EXPLORADORES / ROVERS, de 16 en adelante

Estructura de la Asociación



Guías y Scout de Andalucía, está reconocida oficialmente en los diferentes organismos oficiales de la Comunidad Autónoma de Andalucía y pertenece de pleno derecho a la Confederación Europea de Escultismo





ASA es una asociación apolítica, no lucrativa cuya única meta es EDUCAR PARA LA VIDA, a niños, jóvenes y adultos sin diferencia por sus orígenes, condición social, sexo, credo, etc. Sus actividades son puramente scout combinándolas con otras de carácter lúdico, culturales y sociales

Insignias generales – cintas

	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<p><i>SCOUT DE ANDALUCIA - Cinta Blanca, letras en VERDE tejida</i> <i>Insignia identificativa</i></p>	
<p><i>Tamaño: 6,5 x 1,50 cm</i></p>	
	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<p><i>ANDALUCIA - A.S.A. - SERVICIO. Cinta verde oscuro letras en blanco. Tejida</i> <i>Lema y procedencia geográfica. Se coloca sobre el escudo de la ciudad.</i></p>	
<p><i>Tamaño: 10x2 cm</i></p>	
	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<p><i>ANDALUCIA - A.S.A. - SERVICIO. Cinta verde oscuro letras en blanco. Tejida</i> <i>Lema y procedencia geográfica. Se coloca sobre el escudo de la ciudad.</i></p>	
<p><i>Tamaño:</i></p>	
	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<p><i>ANDALUCIA - A.S.A. - SERVICIO. Cinta verde oscuro letras en blanco. Tejida</i> <i>Lema y procedencia geográfica. Se coloca sobre el escudo de la ciudad.</i></p>	
<p><i>Tamaño:</i></p>	
	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<p><i>GUIAS Y SCOUT A.S.A. - ANDALUCIA. Cinta blanca letras en verde.</i> <i>Tejida reforzada 2000 Identificativa, Se coloca sobre el bolsillo derecho.</i></p>	
<p><i>Tamaño: 8x2 cm</i></p>	

	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<p style="text-align: center;"><i>GUIAS Y SCOUT A.S.A. - ANDALUCIA. Cinta blanca letras y borde en verde. Tejida reforzada 2000 Identificativa, Se coloca sobre el bolsillo derecho.</i></p>	
<p><i>Tamaño: 8x2 cm</i></p>	

Generales – insignias

	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<p style="text-align: center;"><i>Insignia Correspondiente al compromiso, rama scout / guía. Pétalos de color verde y blanco sobre columnas de Hércules en amarillo y rojo. Se lleva en el bolsillo izquierdo de la camisa</i></p>	
<p><i>Tamaño: 7x7 cm</i></p>	
	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<p style="text-align: center;"><i>Insignia de compromiso 2003 reforzada en overlock</i></p>	
<p><i>Tamaño: 40 x 40</i></p>	



Anverso

Reverso

Insignia de compromiso tejida

Tamaño:



Anverso

Reverso

Insignia de compromiso Tejida

Tamaño:



Anverso

Reverso

Insignia Identificativa de la Confederación Europea de Escultismo C.E.S. sobre fondo azul imperial, lis, estrellas y ribete en dorado. Se lleva en el bolsillo derecho

Tamaño: 4,5 cm de diámetro

	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Hebilla con la flor de lis de la asociación sobre cruz sobre verde</i>	
<i>Tamaño: 5x5 cm</i>	
	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>2009</i>	
<i>Tamaño:</i>	
	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Tamaño:</i>	

Castores

COLONIAS DE CASTÓRES

UNIFORME:



- ⇒ Camiseta "polo" de manga corta, color azul celeste.
- ⇒ Pantalón azul marino.
- ⇒ Pañoleta del Grupo (una vez haga su Promesa).
- ⇒ Borlas color "turquesa".
- ⇒ Calcetas grises.
- ⇒ Gorro marrón oscuro (de paño, imitación a piel).

La Colonia

La Colonia se divide en pequeños grupos llamados Madrigueras, con 5 o 6 Castores cada una. Normalmente hay 15 ó 20 Castores en una Colonia. Las Madrigueras reciben el nombre de elementos inanimados del Bosque y el Estanque, como Río, Flor, Pino, etc. Uno de los Castores es el Madero y se encarga de llevar el banderín que usan como símbolo.

La Colonia tiene un Tótem con la figura de un Castor y de ella van colgándose las cintas de los Castores que hacen su Promesa.

Las Colonias y las Madrigueras pueden ser mixtas.

El Gran Castor Marrón, el castor más sabio que conoce todo sobre el Estanque donde viven, es el Jefe de la Colonia. Conoce las costumbres de todos los animales y todo lo relacionado con la Madre Naturaleza.

A Marrón le ayudan también otros jefes, como Keeo, Burbuja, Arco Iris, Rusti, Malak... todos ellos son personajes del libro "Los Amigos del Bosque", donde se inspira la vida de la Colonia. En este divertido libro, se cuenta la historia de una familia de castores que se hacen amigos de una familia de seres humanos.

El **lema** de los Castores es "*Compartir*", porque ellos saben que sólo trabajando unidos pueden

hacer que la presa donde vivan sea fuerte y dure mucho tiempo.

La **Ley de la Colonia**, que todos deben cumplir, es: El Castor trabaja con alegría y juega con todos

El **color** de la rama es el *turquesa*, ya que ese es el color del Estanque donde viven.

El **patrón** de los Castores es el *Niño Jesús*, ya que hizo grandes cosas siendo pequeño como ellos.

La Colonia tiene dos órganos de decisión:

- **Asamblea de Presa:** Está formada por todos los Castores de la Colonia y el equipo de jefes. Se reúne periódicamente para informar a los Castores de las actividades que se van a realizar, decidir la programación y tratar cualquier otro tema que concierna a los Castores.
- **Estanque del Gran Castor Marrón:** Está formado por los padres de los Castores de la Colonia y el equipo de jefes. Se reúne siempre que sea necesario, para informar, solicitar ayuda a los padres, tomar decisiones sobre programación y actividades, etc.

Fines y Métodos

Esta primera rama del Escultismo, la última en crearse, pretende introducir a los niños en la vida en comunidad, conviviendo con sus iguales y aprendiendo valores esenciales para su vida futura. Su fin es formar la base de la educación del niño, de forma complementaria a la escuela y a la familia, y está orientada al inicio de la vida social a través de la relación con otros niños de la misma edad y del acercamiento al mundo fuera de casa, de una manera divertida y agradable para ellos.

Con estas edades (4-7 años), los niños tienen una tendencia natural al egocentrismo, quieren ser el centro de atención, los primeros en todo y les cuesta trabajo colaborar con los demás. También comienzan a sentir la necesidad de sentirse útiles e independientes.

En la Madriguera los Castores comienzan a conocer el trabajo en equipo. La Colonia unida funciona como un gran grupo, y las actividades que se les plantean a los Castores inducen a crear un ambiente de alegría, amistad y participación. Además, los pequeños Castores perciben ya que forman parte de algo más grande, del Grupo Scout donde también conviven chicos y chicas mayores que ellos.

"*Los Amigos del Bosque*" es el libro donde nace el simbolismo usado en esta rama. Al igual que en otras ramas, especialmente en la Manada, la simbología de los personajes, sus nombres y aventuras, introducen a los niños en un ambiente mucho más receptivo, un mundo imaginario amable y dinámico, donde se transmiten valores y mensajes con fines educativos.

Compartir es el lema de los Castores, que lo hacen suyo a modo de lazo de unión y de superación personal y grupal. Se intenta que el Castor se supere a sí mismo, reconociendo a los demás como parte de él, de forma que antes las necesidades de los demás compañeros

sepa responder sin importarle que da algo de sí mismo. Es decir, se trata de que se supere satisfactoriamente la fase de egocentrismo que se da en los niños de estas edades.

Los jefes de la Colonia son los encargados de vigilar la evolución educativa, organizativa, etc. de las Madrigueras. El equipo de jefes se compone normalmente de 1 a 3 personas (incluso más, dependiendo del número de Castores y de las necesidades de la Colonia), es mixto y está formado por personas con una alta preparación y vocación educativa.

Los fines educativos que persigue la pedagogía de esta rama son que, cuando el Castor salga de la Colonia para pasar a la siguiente rama, sea capaz de:

- Desarrollar en su vida diaria las vivencias experimentadas en la Colonia
- Comenzar a asumir los nuevos objetivos pedagógicos de la Manada
- Adquirir un nivel de autoestima y seguridad suficientes para valerse en su vida cotidiana, en la escuela, en la familia, con sus amigos, etc.
- Mostrar una actitud positiva en el cuidado de su cuerpo usando destrezas de higiene corporal y desarrollando una buena coordinación de movimientos.
- Mostrar interés por la naturaleza y su cuidado.
- Relacionarse de manera positiva con los demás, colaborando en las tareas colectivas y contando con la ayuda de los adultos.
- Iniciarse en la vivencia de la religión o creencia que profese su familia.

Progresión Personal

Durante su vida en la Colonia, los Castores pasan por varias etapas de progresión personal, conforme avanzan en su aprendizaje, que se evidencian a través de diversos símbolos e insignias.

Se distinguen cuatro etapas:

- **Chapoteo:** Etapa de adaptación e integración en la Colonia. El Castor adquiere nociones básicas del libro "Los Amigos del Bosque", el lema, el color de la rama, el patrón,...
- **Promesa:** Etapa de participación. El Castor participa en las actividades, conoce las tradiciones de la Colonia y a los demás Castores, demostrando una actitud positiva. Una vez superada esta etapa, realiza la Promesa de Castor y lleva la Pañoleta, sujeta con un nudo de rizo. Cuando el Castor realiza su Promesa, ya puede utilizar el Saludo del Castor: los dedos de la mano derecha se agrupan en la palma, menos el índice y el medio, que se doblan simbolizando las dos paletas del Castor y las dos partes de la Ley.
- **Paletas:** Etapa de descubrimiento. Va enfocada tanto al desarrollo individual del niño, como a su acercamiento al entorno inmediato. La Paletas se otorgan al Castor que

sirve de referencia a los jefes y a los demás Castores, conoce todos los secretos de la Colonia y el funcionamiento de otras ramas mayores.

- **Keeo:** Etapa de animación. El Castor ayuda a sus compañeros y se preocupa por ellos, destacando dentro de la Colonia, en su Grupo y en la Asociación.

Actividades

En la Colonia los Castores desarrollan numerosas y diversas actividades:

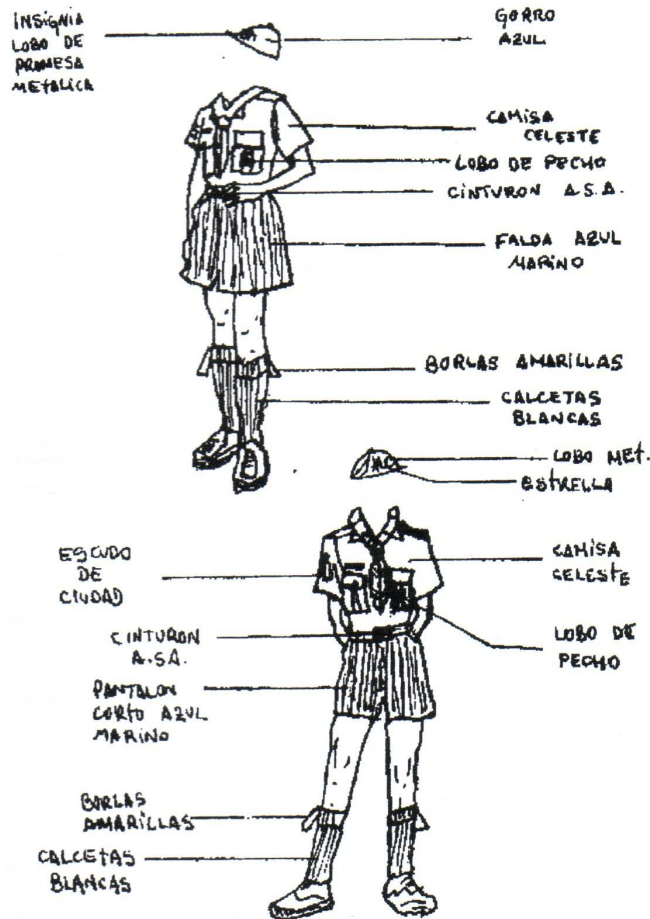
- Talleres de manualidades, dibujos, expresión corporal, expresión musical, etc.
- Cuentacuentos
- Juegos cooperativos
- Grandes Juegos
- Visitas culturales a centros de interés
- Salidas de un día al campo
- Acampadas con el resto del Grupo
- Celebraciones diversas (Navidad, primavera, cumpleaños, etc.)
- Teatro, Mimo, Danzas y Cantos...
- Animación a la lectura
- Actividades asociativas

Entre las actividades asociativas o regionales que se plantean para los Castores destacan:

- **Niño Jesús**
Es la concentración anual de los Castores y cada año se celebra en una localidad distinta, normalmente en el primer trimestre de la Ronda Solar (año scout que comienza en septiembre).
En esta actividad de fin de semana, las Colonias de la Asociación se encuentran y realizan juntas diversas actividades lúdicas y formativas, adaptadas a su edad.
- **Festival de la Canción Guía y Scout Andaluza - ASA**
Durante esta actividad regional, la más importante de la Ronda Solar ya que en ella se dan cita todos los miembros de la Asociación, los Castores siempre tienen un buen rato para realizar actividades divertidas pensadas sólo para ellos.

Lobatos

Uniforme del lobato/a



La Manada

La Manada se divide en pequeños grupos llamados Seisenas, con 6 Lobatos cada una. Normalmente hay cuatro Seisenas en una Manada, con un máximo de 24 Lobatos en total. Las Seisenas se nombran con colores. El Lobato más preparado de la Seisena es el Seisenero, que lleva el banderín de la Seisena. El Seisenero es un niño que ha comprendido mejor que los demás el ideal contenido en el Lobatismo, y que tiene una personalidad capaz de liderar a sus compañeros, ayudando así a los jefes de la Manada durante los juegos, en el Campamento y en otras muchas actividades. El Subseisenero ayuda al Seisenero en todos estos cometidos.

El Seisenero más preparado es el Seisenero Mayor, él lleva el tótem de la Manada y la presenta en las actividades. El tótem es un símbolo con la figura de un lobo, de donde cuelgan las cintas de los Lobatos que ya han hecho su Promesa.

Las Manadas y las Seisenas pueden ser mixtas.

La Manada es así una familia feliz, donde el niño satisface su necesidad de ser querido,

comprendido y vivir en paz y armonía.

Akela, el lobo más viejo y sabio, es el Jefe de la Manada. Además de conocer los secretos de la Selva, quiere y comprende a los Lobatos, ya que él mismo es un "niño grande".

A Akela le ayudan otros jefes, como el oso Baloo y la pantera Bagheera, y a veces otros muchos animales que enseñan a los Lobatos todo lo necesario para cazar y ser felices en la Selva. Todos ellos, que en conjunto se llaman Viejos Lobos, son adultos que asumen roles de personajes de El Libro de la Selva, la obra donde se inspira la vida de la Manada. En este libro, se cuenta la historia de Mogwli, el niño abandonado en la jungla que aprende a vivir con los lobos, ayudado por otros animales.

El lugar de reunión de la Manada es el cubil.

El **lema** de los Lobatos es Haremos Lo Mejor, porque ellos saben que serán más felices dando lo mejor de sí mismos en todas sus correrías por la Selva.

La **Ley de la Manada**, que todos deben cumplir, es:

El Lobato escucha al Viejo Lobo. El Lobato no se escucha a sí mismo.

El **color** de la rama es el amarillo, ya que ese es el color de la luna llena en la Selva y representa el oro de la pureza de los pequeños Lobatos.

El **patrón** de los Lobatos es San Francisco de Asís, que fue amigo de los lobos y de todos los animales.

La Manada tiene dos órganos de decisión:

- **Roca del Consejo:** Está formada por todos los Lobatos de la Manada y el equipo de jefes. Se reúne periódicamente para presentar dudas y opiniones, informar a los Lobatos de las actividades que se van a realizar, dar la bienvenida a los nuevos lobeznos y tratar cualquier otro tema que concierna a la Manada. Se inicia con la canción "La Roca del Consejo".
- **Consejo de Akela:** Está formado por los Seiseneros, Subseiseneros, otros Lobatos con Promesa y el equipo de jefes. Se reúne siempre que sea necesario para tratar temas de interés y evaluar la marcha general de la Manada.

Fines y Métodos

Esta rama del Escultismo busca continuar el proceso de socialización del niño, iniciado en la Colonia, a través de la relación directa con otros niños de edad similar y la asimilación de valores mediante actividades que le sean interesantes y atractivas.

También se inicia al niño en la adopción de compromisos y el desempeño de pequeñas responsabilidades, a la par que se potencia su autonomía.

En estas edades (7-11 años), sea cual sea su entorno familiar o social, los niños tienen características e intereses comunes mucho más claramente definidos que en períodos posteriores. Ante todo, para ellos el Juego es el "verdadero quehacer de la vida" (Vera Barclay) y todo aquello que no es juego carece de interés.

En la Seisena el Lobato empieza a comprender la importancia del equipo, de formar parte de algo único en el que él es parte esencial. La Seisena le prepara así para lo que encontrará cuando pase a la Tropa y forme parte de una Patrulla única e irrepetible.

Pero la vida del Lobato tiene como gran referente a toda la Manada, la familia feliz donde conocen el significado de la amistad en un ambiente alegre y participativo. Los Lobatos saben que forman parte de un Grupo Scout, ven lo que hacen los mayores y comprenden cual es su papel, siendo en gran medida el centro de atención en muchas ocasiones.

"*El Libro de las Tierras Vírgenes*", más conocido como "*El Libro de la Selva*", de Rudyard Kipling, es el libro donde nace el simbolismo usado en esta rama. Al igual que en la Colonia de Castores, la simbología de los personajes, sus nombres y aventuras, forman un ambiente mágico muy atractivo para los niños, agradable y divertido, donde pueden aprender sus enseñanzas y mensajes apenas sin darse cuenta.

Haremos Lo Mejor es el lema de los Lobatos. El plural refuerza la idea de grupo, de comunidad, de cooperación. La búsqueda de lo positivo, de lo que construye, de lo mejor, marca un camino con una meta clara: esforzarse para encontrar la felicidad creciendo día a día. El Lobato busca hacer lo mejor, no sólo en la Manada, sino también en su casa y en su escuela.

Los jefes de la Manada son el referente adulto para los Lobatos. Ellos vigilan los pasos del Lobato, para ayudarlo si tropieza en su camino por la Selva. Supervisan la marcha de la Manada y su organización, programando actividades que respondan al fin que se persigue. El equipo de jefes se compone normalmente de 1 a 3 personas (puede haber más en función de las necesidades de la Manada), es mixto y está formado por personas con una alta cualificación, vocación pedagógica y empatía con los más pequeños.

La metodología empleada en esta rama se basa en tres pilares fundamentales:

- **El simbolismo de "*El Libro de las Tierras Vírgenes*"**
A los niños siempre les han gustado las historias: incluso los más inquietos se quedan en silencio y tranquilos cuando una bonita historia se les cuenta bien. Es por esto por lo que Baden-Powell, fundador del Escultismo, tomó esta obra de Rudyard Kipling, y particularmente la historia de Mowgli, como fundamento y método del Lobatismo. Esta historia en la que Akela, el viejo Lobo, desempeña el papel principal y en la que Mowgli, el "*cachorro humano*" aprende a vivir en medio de los habitantes de la jungla, está repleta de sabias lecciones que "hablan" a la imaginación de los niños con mucha fuerza.
- **La obediencia activa**
El natural individualismo de los niños les lleva a actuar cada uno por su cuenta, y a rebelarse contra cualquier coacción. Tomando como ejemplo la obediencia del lobo joven al viejo lobo que le enseña los secretos de la jungla, los Lobatos aprenden la

primera lección en la Selva. Pero la obediencia no es impuesta, sino que se basa tanto en el respeto mutuo como en la comprensión, el razonamiento y el diálogo sobre lo que es mejor para todos.

- **El sistema de Seisenas**

El sistema de Seisenas es el precursor del que encontrarán los niños cuando años más tarde entren en la Tropa. Con este sistema se trata de implicar a los Seiseneros, que generalmente son los Lobatos mayores, en la buena marcha de la Manada y en la formación de los demás Lobatos. Se les hace así partícipes, conforme a su edad y madurez, en la toma de decisiones y en la búsqueda de soluciones para los pequeños problemas que se vayan planteando. Por esto, los jefes se reúnen periódicamente con ellos para ponerles al corriente de la programación de actividades de la Manada y para pedirles su opinión sobre ciertas cuestiones. Muchas veces, los Lobatos tendrán un conocimiento instintivo de lo que podrá gustar o tener éxito en la Manada, lo que será muy útil para los jefes de la rama.

Los fines educativos de esta rama son los mismos que se dan para las otras ramas mayores, pero adaptados a las edades con las que se trabaja:

- **Carácter**

En la Manada el Lobato aprende día a día a vencer su natural individualismo, a dejar de escucharse a sí mismo para lograr que *"la Manada tenga éxito y sea la alegría de todos los que forman parte de ella"* (Vera Barclay). La Ley y las Máximas de la Manada, las reglas de los juegos y las normas del Campamento modelan su naciente personalidad y le hacen sentir que la felicidad ha de ser comunitaria. La responsabilidad dada al Seisenero, aunque limitada, contribuye positivamente al desarrollo de su carácter.

- **Salud y Vigor**

En esta etapa del desarrollo, el niño sienta las bases para su salud futura, adquiriendo buenos hábitos en diversas facetas de su vida. En la Manada aprende a ser limpio, a asearse correctamente, a buscar el aire fresco, a respirar bien,... Los juegos y las danzas contribuyen a desarrollar su agilidad, a mejorar la coordinación psicomotora. Las actividades al aire libre compensan el encierro en casa o en la escuela y aportan indudables beneficios a su desarrollo físico y psíquico.

- **Servicio. Desarrollo Social**

El niño busca la aprobación de los demás y comprende que ayudándoles les hará más felices. Sabe también que la satisfacción será mayor si hace las cosas de manera alegre y con diligencia. Así, le gustará dar una sorpresa a sus padres o ayudarles en las tareas de la casa ya que, aunque tenga que dejar de jugar por un momento, sabe que también ha de colaborar con ellos. En la Manada se trata de potenciar esta tendencia positiva, frente a otras más individualistas. Los jefes de Manada le ayudarán mediante sugerencias, dejándole libertad de obrar, recordándole que, el día de su Promesa, prometió realizar cada día una buena acción.

- **Artes Manuales y Expresión**

Las actividades manuales agradan a los niños: les gusta dibujar, pintar, hacer construcciones, fabricar juguetes, trabajar la madera, etc. Estas actividades también responden a su necesidad de imitar a los mayores. En la Manada, cualquier tarea será

presentada de tal manera que parecerá al niño tan apasionante como un juego. Los múltiples trabajos, realizados para una fiesta o para decorar el Cubil, son a la vez medios de expresión que permiten al niño reafirmarse, y le proporcionan la alegría de haber creado algo. Al mismo tiempo, desarrollan la paciencia, la perseverancia y el dominio de sí.

- **Sentido de la Espiritualidad**

El niño es particularmente sensible a lo sobrenatural: generalmente no tiene, respecto a los grandes misterios de la fe, nuestras objeciones de adultos. Los jefes de Manada se inspiran en la espiritualidad de San Francisco, patrón de los Lobatos, para transmitirles el sentido de la belleza de la naturaleza, el amor a las criaturas, incluso a las más humildes, siempre desde el respeto a las opciones familiares.

Progresión Personal

Durante su vida en la Manada, los Lobatos pasan por varias etapas de progresión personal, conforme avanzan en su aprendizaje, que se evidencian a través de diversos símbolos e insignias.

- **Compromiso de Rama:** Etapa de adaptación e integración. Se pretende que el Lobeño participe en las actividades, conozca las tradiciones de la Manada y a los demás Lobatos. Una vez superada esta etapa, realiza el Compromiso de Rama y se le entrega el Lobo de Pecho.
- **Promesa:** Etapa de compromiso y participación. Va enfocada tanto al desarrollo individual del niño, como a su acercamiento al entorno social. Una vez concluye esta etapa, el Lobeño realiza su Promesa, convirtiéndose en Lobato, y se le entrega la Pañoleta, con el nudo típico. El Lobato se compromete a hacer "lo mejor". La Ley de los Lobatos le llama a ser un chico limpio, atento, servicial, alegre y sincero. A partir de entonces puede realizar el saludo del Lobato, con los dedos índice y medio de la mano derecha levantados como las orejas del lobo y recordando las dos partes de la Ley.
- **Primera y Segunda Estrellas:** Etapa de descubrimiento. El Lobato continúa su progresión dentro de la Manada. Conoce y comparte
- **Piel de Shere-Khan:** Etapa de animación. El Lobato profundiza en todos los aspectos anteriores y dinamiza al resto de Lobatos, siendo un modelo para ellos y una referencia para el Grupo y la Asociación.
- **Pistas:** son las especialidades dentro de la Manada. Son sencillas y responden a las habilidades y preferencias de cada Lobato.

Actividades

En la Manada los Lobatos desarrollan numerosas y diversas actividades, donde lo lúdico y lo pedagógico se dan la mano.

En todas ellas el juego toma un papel relevante. Para el niño, vivir es jugar. El juego no es para

él una mera distracción o una actividad secundaria, sino la expresión constante de un instinto.

La habilidad del Jefe de Manada es la de saber ver el juego con los ojos de sus Lobatos, de modo que pueda intuir qué reglas lo harán más divertido, aumentando su éxito, sin perder nunca de vista su valor educativo.

Entre las actividades en las que las Manadas participan, se encuentran:

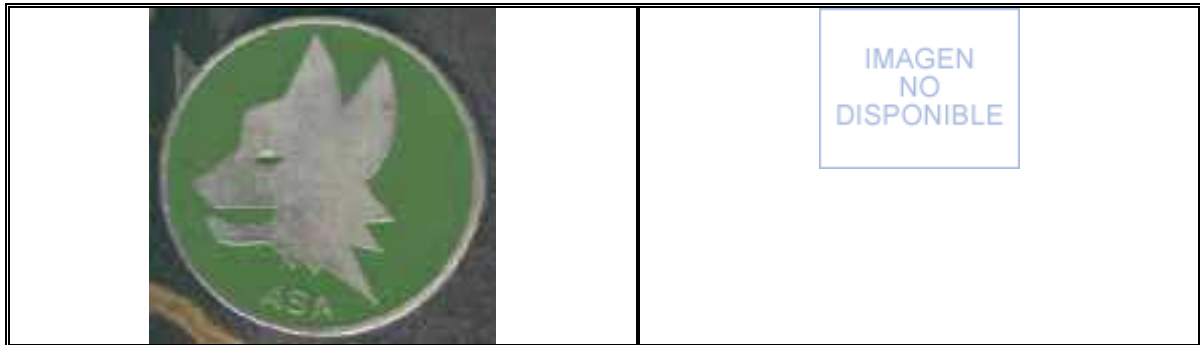
- Talleres de manualidades, dibujos, expresión corporal, expresión musical, etc.
- Cuentacuentos
- Marchas de Bagheera, exploraciones,...
- Juegos cooperativos
- Grandes Juegos
- Visitas culturales a centros de interés
- Actividades de educación ambiental
- Salidas de un día al campo
- Acampadas con el resto del Grupo
- Celebraciones diversas (Navidad, primavera, cumpleaños, etc.)
- Teatro, Mimo, Danzas y Cantos...
- Animación a la lectura
- Actividades asociativas
- Campamentos

Las principales actividades asociativas o regionales que se plantean para los Lobatos son:

- **San Francisco**
Es la concentración anual de los Lobatos y cada año se celebra en una localidad distinta, normalmente en el primer trimestre de la Ronda Solar (año scout que comienza en septiembre). En esta actividad de fin de semana, las Manadas de la Asociación se encuentran y realizan juntas diversas actividades lúdicas y formativas, adaptadas a su edad.

Festival de la Canción Guía y Scout Andaluza - ASA

Durante esta actividad regional, la más importante de la Ronda Solar ya que en ella se dan cita todos los miembros de la Asociación, los Lobatos siempre tienen un buen rato para realizar actividades

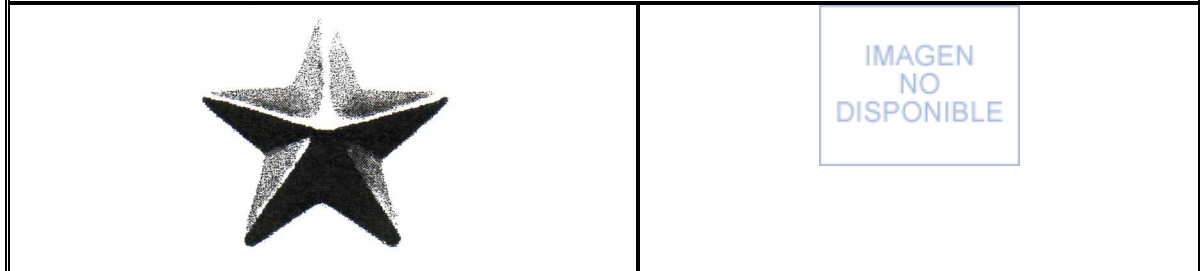


Anverso

Reverso

Promesa Metal para casquete, silueta de lobo sobre siglas ASA, todo verde sobre color metal plata.

Tamaño: 3,5 cm de diámetro



Anverso

Reverso

Estrella de cinco puntas plateada, se coloca una vez obtenida la promesa una a cada lado de la promesa

Tamaño:

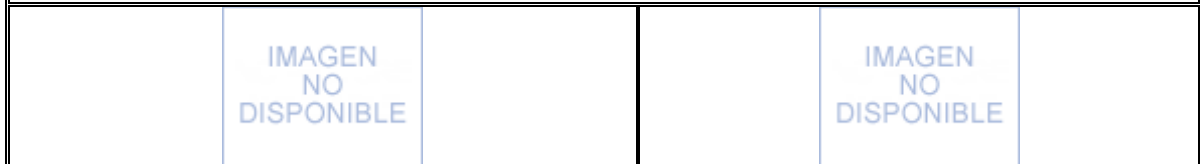


Anverso

Reverso

*Piel de Sherekhan. Máximo galardón de la manada. Rectángulo dorado con imagen de Mowgli arrastrando la piel de un tigre junto a las siglas ASA, imagen en verde
Esta insignia se puede llevar en las demás ramas*

Tamaño: 3x2 cm.

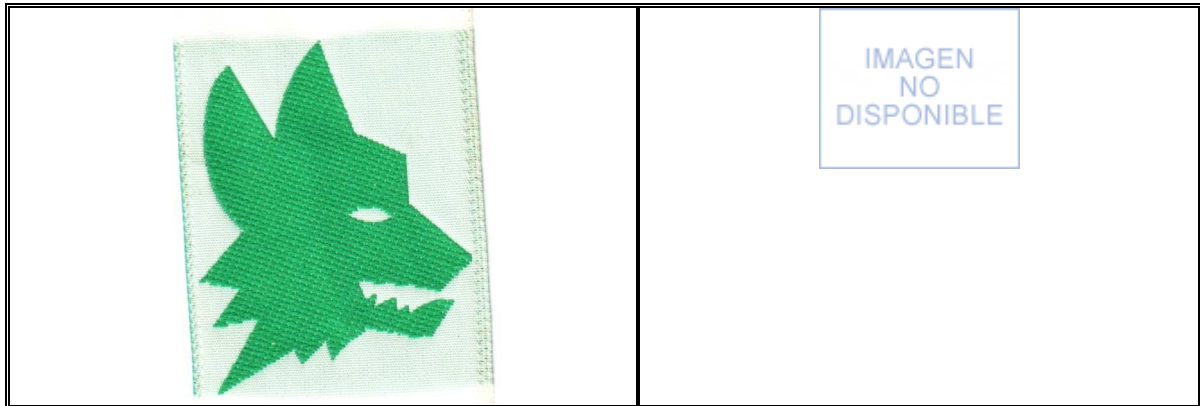


Anverso

Reverso

Cintas seisenero y subseisenero- bolsillo izquierdo

Tamaño:



Anverso

Reverso

Insignia correspondiente al compromiso

Tamaño:



Anverso

Reverso

Insignia correspondiente al compromiso reforzada en overlock 2003

Tamaño: 40 x 40








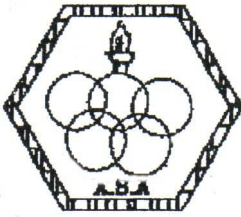
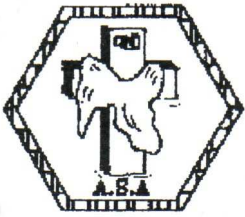
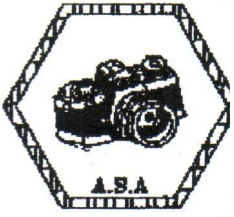

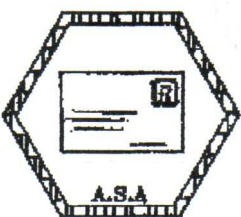
Anverso

Reverso

Piel de Sherekhan 2003 bordado suizo, letras verdes sobre fondo amarillo

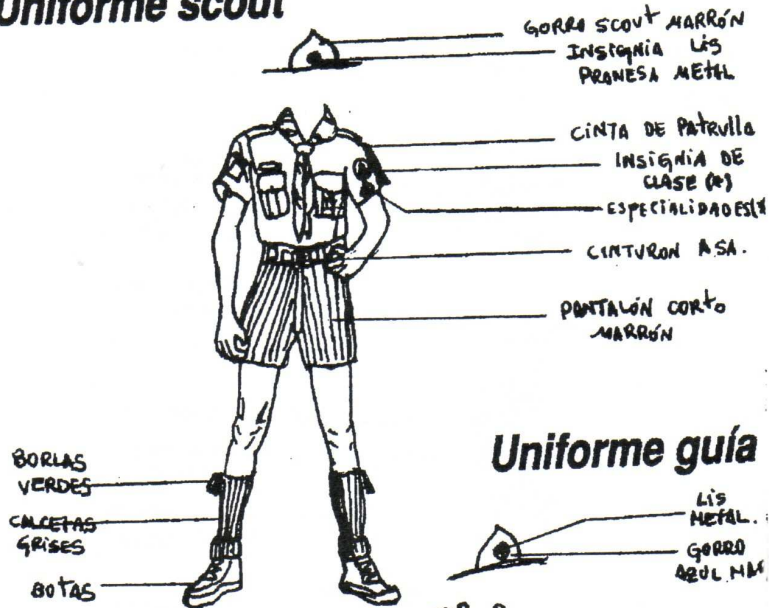
Tamaño: 5,5 x 1,5 cm

Especialidades lobatos (pistas)

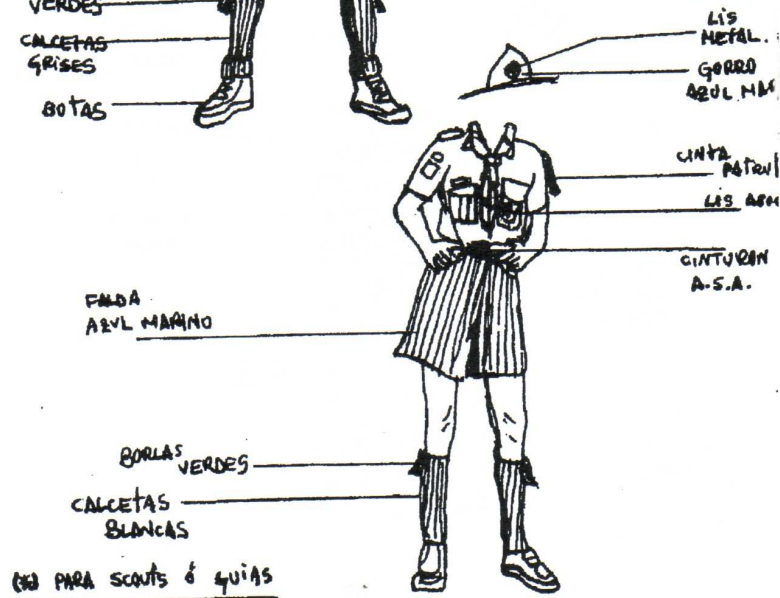
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Señalista</i>		<i>Socorrista</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Juglar</i>		<i>Pequeño andaluz</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Buen acampador</i>		<i>Deportista</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Acolito</i>		<i>Fotógrafo</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Lobatismo</i>		<i>Mensajero</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	

Guías – Scout

Uniforme scout



Uniforme guía



La Tropa

La Tropa se divide en pequeños grupos funcionales llamados Patrullas, con 3-8 Scouts/Guías cada una. Normalmente hay cuatro Patrullas en una Tropa, con un máximo de 32 troperos en total. Las Patrullas se nombran tradicionalmente con el nombre de un animal, al cual se asocian dos colores (el principal y el secundario) y un grito, que sirve de presentación para la Patrulla.

La persona más preparada de Patrulla es el Guía. El Guía ha comprendido mejor que los demás el ideal contenido en el Escultismo, y tiene una personalidad capaz de liderar a sus compañeros, ayudando así al equipo de jefes en el desarrollo de las actividades. El Subguía de Patrulla ayuda al Guía en todos estos cometidos.

El Guía más preparado es el Primer Guía, que lleva el guión de Tropa y la presenta en las

actividades. El guión es una bandera triangular, verde en una cara y con los colores del Grupo Scout en la otra.

La Tropa es una unidad mixta. Las Patrullas no son mixtas.

La Tropa, que tradicionalmente ha sido entendida como la rama central del Escultismo, por su temprana aparición y por el importante peso que ha tenido a lo largo de la historia escultista, representa una pequeña sociedad donde las Guías y los Scouts participan, deciden y construyen su propia historia. Sin embargo, la vida de los Scouts y las Guías gira en torno a un centro de gravedad más pequeño: la Patrulla. La Patrulla es la traslación de la pandilla, del grupo de iguales, al mundo scout. En ella cada miembro tiene un importante papel que desempeñar, lo conoce y lo desarrolla contribuyendo así a la buena marcha de todo el grupo. Uno será secretario, otra llevará al día las cuentas y los pequeños ahorros, otro transformará las aventuras vividas en un legado precioso a través del Libro de Oro,... pero en cada grupo, sea cual sea su origen y naturaleza, hay un líder natural que marca el camino a seguir y ayuda a los demás a descubrirlo, aquí es el Guía el que cumple este cometido, sirviendo también de enlace entre toda la Patrulla y el equipo de jefes.

El equipo de jefes está formado típicamente por un jefe de rama y dos ayudantes o subjefes, en función del número de miembros de la rama.

Los libros fundamentales en esta rama son *Escultismo para Muchachos*, de Baden-Powell, y *El Sistema de Patrullas*, de Roland E. Philips.

El lugar de reunión de la Patrulla es el Rincón de Patrulla.

El **lema** de los Scouts y Guías es Siempre Alerta, una adaptación del inglés Be Prepared, que también ha sido traducido como Siempre Listo. Este lema hace alusión a que los Scouts han de estar, en todo momento, preparados, tanto en actitud como en aptitud, para ayudar a los demás.

La **Ley Scout**, común a la Tropa y la Comunidad Rover (y en general a todo el Movimiento Scout) contiene diez principios fundamentales:

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
2. El Scout es leal toda la vida.
3. El Scout es útil y ayuda a los demás.
4. El Scout es amigo de todos y hermano de cualquier Scout.
5. El Scout es cortés y educado.
6. El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios, la ama y la protege.
7. El Scout es obediente y constante.
8. El Scout sonríe y canta ante las dificultades.
9. El Scout es económico y cuidadoso de lo ajeno.

10. El Scout es puro, limpio y sano.

El **color** de la rama es el verde, que simboliza el color de la naturaleza.

Los **patrones** de las Guías y los Scouts son la Inmaculada Concepción y San Jorge.

La Tropa tiene tres órganos de decisión:

- **Consejo de Patrulla:** Es la reunión de toda la Patrulla para tratar temas de su interés.
Alta Patrulla: Está formada por los Guías, Subguías y el equipo de jefes de la Tropa. Se reúne periódicamente para programar actividades y evaluar la marcha de la rama (a estas reuniones también se les llama Corte de Honor Ejecutiva). La Alta Patrulla puede funcionar como otra Patrulla más, teniendo nombre, banderín, actividades, etc. Una función muy importante de la Alta Patrulla es fomentar la formación y progresión de los Guías y Subguías, para que luego lo trasladan a sus Patrullas.
- **Corte de Honor:** Es la reunión solemne de la Alta Patrulla (los que tengan Promesa Scout) para tratar temas más importantes y delicados de la Tropa, como evaluar a los aspirantes a realizar la Promesa, problemas internos, etc. Se realiza con una ambientación adecuada y de uniforme.

Fines y Métodos

Se puede decir que la Rama Scout, la Tropa, es la principal del Escultismo: la Colonia lo introduce, la Manada lo prepara, la Tropa lo desarrolla, la Comunidad Rover lo continua. La Patrulla fue el elemento que primero surgió en la historia scout, a principios del siglo XX, de una manera espontánea, tan sólo inspirada por estímulos indirectos y motivada por las inquietudes naturales de los chicos de la época. La aparición de estas Patrullas llevó a los adultos a implicarse en el Movimiento entonces incipiente, mostrando el camino a seguir por los chicos, estableciendo para ello unos principios, fines y métodos.

Durante su paso por la Tropa, los chicos y chicas viven un periodo crítico de su desarrollo vital, físico y psicológico, que dura 4, 5 e incluso más años (en la última década se observa que la adolescencia se prolonga durante mucho más tiempo).

Poniéndose a su altura, la Tropa propone al chico una sociedad a su medida, unos fines accesibles, un método apropiado y unas actividades afines a sus gustos.

La Patrulla, compuesta de 3 a 8 chicos, de edades diferentes aunque cercanas, provenientes de medios diversos, es una pequeña sociedad, imagen de la verdadera. En ella, cada asume un cargo, un papel, en función de su edad, de sus aptitudes y capacidades. Los más mayores ayudan a los más jóvenes, el que sabe algo lo transmite a los demás y todos se mueven siguiendo unos mismos objetivos que entre todos se han marcado. En la Patrulla, y en la Tropa, el chico y la chica encuentran su lugar, aportan y reciben, toman parte de la vida del grupo y se sienten uno más.

La simbología de la Tropa, más allá de los símbolos físicos, recrea un marco donde la Aventura

es un medio natural donde los chicos se desenvuelven: todo se vive como algo apasionante, como pequeños y grandes logros de la Patrulla en su vida cotidiana, desde montar una tienda cuando amenaza lluvia, hasta ganar un Gran Juego de Vikingos o Pieles Rojas.

Todo lo anterior constituye el denominado **Sistema de Patrullas**, la **metodología** de la rama. Esta innovación genial toma como motor el interés, la acción, la responsabilidad, asocia íntimamente la educación personal y la educación comunitaria y "*pone a los jóvenes en condición de tomar en sus manos su propia formación*" (B-P).

El equipo de jefes tiene en la Tropa un papel crucial y muy difícil de lograr: acompañar a los troperos en su difícil camino a través de la adolescencia... serán así confidentes, compañeros, consejeros, etc. sin olvidar nunca el rol que como adultos les otorga el Escultismo: participar indirectamente, desde la distancia que les da su edad, madurez y preparación.

En su faceta más práctica, el equipo de jefes, como parte del Consejo de Grupo, diseñará la programación de actividades a desarrollar, realizará el seguimiento de la progresión personal de los troperos, coordinará las reuniones de los órganos de decisión, etc.

El equipo de jefes se compone de 1 a 3 personas, en función del número de miembros de la rama, es mixto y está formado por personas con una alta cualificación, madurez y vocación pedagógica.

Los **finés** educativos de esta rama son comunes a todo el Escultismo, pero adaptados a las edades con las que se trabaja:

- **Carácter** Frente a la tendencia actual a la búsqueda del bienestar material, de la comodidad intelectual y moral, que llevan cada vez más al conformismo y a la inercia social, las actividades que se viven en la Tropa buscan formar, de manera natural, el carácter del chico y el desarrollo de una personalidad propia. Se persigue el desarrollo del sentido de la observación, el análisis objetivo de los hechos, el juicio personal, la voluntad de mirar las dificultades de frente y la capacidad de superarlas. Los juegos de equipo, los campamentos, el control personal de la propia progresión, el ejercicio de responsabilidades, la práctica inteligente y abierta de los diferentes consejos, la iniciación en la información, contribuyen, día a día, a su consecución.
- **Salud y Vigor** Las grandes concentraciones urbanas, la ardua competencia escolar, la incoherencia de la vida cotidiana, atacan al adolescente en pleno crecimiento y le impiden a menudo llegar a madurar, a pesar de la considerable expansión de los hobbies y de los deportes. Más que mediante la búsqueda de la hazaña deportiva, la salud se desarrolla por la vida al aire libre, la práctica de hábitos sanos, los recorridos deportivos y los deportes de equipo, constituyendo todo un entrenamiento físico variado pero moderado, sin ocasionar cansancio excesivo.
- **Servicio. Desarrollo Social** Inquieta por su porvenir, dudando de sí misma, la juventud actual tiende a refugiarse en una especie de egoísmo místico, mientras un viento de solidaridad sopla en el mundo, haciendo sentir que los hombres deben unirse para salir adelante. El desarrollo del sentido de los demás es más que nunca necesario para propagar el mensaje de bondad y de paz. En la Tropa, las actividades ayudan al chico a descubrir a su prójimo, a amarlo y a ayudarlo con obras, y en último término a inclinarse hacia un oficio al servicio de la sociedad. La práctica de la "Buena Acción" confiada al honor, los ejercicios de socorrismo, la iniciación profesional, la fraternidad scout internacional, la apertura del espíritu al civismo,

incitan al chico a salir de su egoísmo y a comprometerse, cuando entre en la Comunidad Rover, en la vía del Servicio.

- **Artes Manuales y Expresión** En el mundo en el que vivimos, altamente industrializado, donde cada día se realizan progresos científicos y avances técnicos fabulosos que finalmente afectan a nuestro modo de vida, la juventud se siente llevada, con cierto apresuramiento, hacia un porvenir en el que todo le parece posible, de la mano de la tecnología. Es cierto que el ser humano de hoy, y con mayor razón el del futuro, no podrá tener éxito en la vida sin tener una cualificación técnica. Pero la Tropa no es una escuela profesional. Sólo pretende que los chicos adquieran algunas técnicas sencillas, variadas, de aplicación práctica real, poco onerosas, sin hacer de ellos técnicos encerrados en su especialidad. Así, las técnicas experimentadas en el Campamento y en la naturaleza se completan mediante talleres (trabajos manuales, actividades de expresión, etc.), de manera que den al chico y a la chica una cierta polivalencia, capacitándoles con una serie de destrezas y habilidades que les serán útiles en muchos momentos de su vida. Se buscará el trabajo bien hecho antes que la eficacia a toda costa, subordinando siempre la técnica al fin pedagógico que persigue. Todas estas experiencias, vivenciadas en Patrulla tanto en el Campamento como en la ciudad, desarrollarán el sentido de lo concreto, la destreza manual, la continuidad en el esfuerzo, el gusto por el trabajo en equipo, pero tenderán también a abrir el espíritu del chico a los problemas de la vida profesional, y finalmente a facilitarle su adaptación posterior a la vida de adulto.

- **Sentido de la Espiritualidad** La invasión del materialismo conduce a un empobrecimiento que cada vez padecen más hombres y mujeres, quienes han perdido todo sentido de la espiritualidad, de la trascendencia, y viven en la indiferencia o la desesperación. En la edad de Tropa, donde la transformación fisiológica se acompaña a menudo de una puesta en duda de los valores religiosos, es importante que el chico haga el descubrimiento personal de su propia espiritualidad.

Progresión Personal

Durante su vida en la Tropa, las Guías y los Scouts pasan por varias etapas de progresión personal, conforme avanzan en su aprendizaje, que se evidencian a través de diversos símbolos e insignias.

- **Compromiso de Rama:** Etapa de adaptación e integración. Se pretende que el pieterno participe en las actividades, conozca las tradiciones de la Tropa y a los demás Scouts y Guías, además de tener el uniforme completo. Una vez superada esta etapa, realiza el Compromiso de Rama y se le entrega la Lis de Pecho.
- **Promesa:** Etapa de compromiso y participación. Va enfocada tanto al desarrollo individual de la persona, como a su acercamiento al entorno social y su integración en el Escultismo. Una vez concluye esta etapa, el pieterno realiza su Promesa, convirtiéndose en Scout/Guía, y se le entrega la Pañoleta y la Lis de Promesa. A partir de ese momento puede realizar el Saludo Scout, con los dedos índice, medio y anular levantados, representando las tres partes de la Promesa Scout, los tres Principios Scouts y las tres Virtudes Scouts; además, el dedo pulgar se coloca sobre el dedo meñique, simbolizando que el fuerte siempre ha de proteger al más débil.
- **Primera y Segunda Clases:** Etapa de descubrimiento. El Scout/Guía continúa su progresión dentro de la Tropa, tomando un papel activo en la vida de la Patrulla.

- **Impeesa:** Etapa de animación. El Scout/Guía profundiza en todos los aspectos anteriores y dinamiza al resto de troperos, siendo un modelo para ellos y una referencia para el Grupo y la Asociación.
- **Especialidades:** Desde que realizan la Promesa Scout, las Guías y los Scouts pueden profundizar en diversos temas, según sus capacidades y preferencias personales.

Actividades

En la Tropa, los Scouts y las Guías desarrollan numerosas y diversas actividades, donde lo lúdico y lo pedagógico se dan la mano.

Además, juegan un papel activo en la programación de esas actividades, llegando a realizar algunas sólo para la Patrulla. Las actividades al aire libre y la vida en la naturaleza son también características de esta etapa.

En la Tropa, los juegos siguen teniendo un papel principal. Pero no hay juego sin regla. La Ley Scout, que es una ley de vida, es también la normal general de todo juego, completada mediante reglas particulares. Y los Scouts y las Guías se adhieren voluntaria y libremente a las reglas del juego, otorgándole a esta actividad todo su valor educativo.

La Patrulla, unidad de la vida en la Tropa durante toda la Ronda Solar (año scout), es también el equipo de juego. Un trofeo, de la naturaleza que sea, temporal o permanente, puede recompensar a la mejor Patrulla, introduciendo así un afán de emulación entre las Patrullas, sin desarrollar por ello un espíritu de competición o de rivalidad, sino el juego limpio unido al Espíritu Scout para aceptar el éxito sin orgullo y la derrota sin amargura.

Los temas de juego son elegidos con cuidado, para evitar las fabulaciones excesivas o infantiles que no atraen ya o hacen sonreír a los chicos. Pero no por ello el juego deja de revestirse, en muchas ocasiones, de gran Aventura. El juego, bajo todas sus formas, si está bien montado y es bien conducido, adaptado cabalmente a la edad scout, es a la vez ocasión de relajación, fuente de alegría y medio de educación.

Entre las actividades en las que las Patrullas y las Tropas participan, se encuentran:




- Salidas
- Acampadas
- Campamentos
- Marchas, Exploraciones, Raids,...
- Juegos: cooperativos, competitivos, de expresión,...
- Grandes Juegos
- Juegos de Ciudad
- Recorridos Herbert

- Gymkhanas
- Juegos Nocturnos
- Talleres: manualidades, cabuyería, construcciones, astronomía,...
- Concursos
- Técnicas de Grupo
- Visitas culturales a centros de interés
- Actividades de educación ambiental
- Celebraciones diversas (Navidad, aniversario de Patrulla, etc.)
- Teatro, Mimo, Danzas y Cantos...
- Cursos y actividades formativas
- Actividades asociativas

El Campamento es la actividad más importante de la Rama Scout, ya que es en él donde la vida scout y el Sistema de Patrullas encuentran su realización plena. El campamento de verano es la culminación de todas las actividades de la Ronda Solar, donde se pone en juego tanto lo aprendido los meses anteriores, como la realización del espíritu de Patrulla a través de la vida en comunidad, en plena naturaleza.

Las principales actividades asociativas o regionales que se plantean para la Tropa son:

- **San Jorge y La Inmaculada**
Es la concentración anual de las Guías y los Scouts. Cada año se celebra en una localidad distinta, normalmente en el primer trimestre de la Ronda Solar (año scout que comienza en septiembre). En esta actividad de fin de semana, las Tropas de la Asociación se encuentran y realizan juntas diversas actividades lúdicas y formativas, adaptadas a su edad.
- **Raid del Espíritu**
Esta tradicional actividad se realiza cada año, en las vacaciones de Semana Santa. Durante cinco días, los Scouts, las Guías y los Rovers de la Asociación realizan juntos marchas a pie por diferentes entornos naturales de nuestra región, conviviendo y participando en actividades que contribuyen a crear un clima de hermandad y crecimiento personal.
- **Festival de la Canción Guía y Scout Andaluza - ASA**
Durante esta actividad regional, la más importante de la Ronda Solar ya que en ella se dan cita todos los miembros de la Asociación, los Scouts y las Guías siempre tienen un buen rato para realizar actividades divertidas pensadas sólo para ellos.

	<p>IMAGEN NO DISPONIBLE</p>
<p>Anverso</p>	<p>Reverso</p>
<p><i>Promesa de metal para sombrero. Escudo FDL para sombrero, sobre siglas ASA todo en metal sobre fondo verde,</i></p>	
<p><i>Tamaño: 2,5 cm de diámetro</i></p>	
	<p>IMAGEN NO DISPONIBLE</p>
<p>Anverso</p>	<p>Reverso</p>
<p><i>Insignia de segunda clase, serigrafiado en tela fondo verde filo blanco y lis blanca. Se coloca en la manga izquierda debajo de la costura, una vez conseguidas las cuatro bandas de progreso</i></p>	
<p><i>Tamaño:</i></p>	
	<p>IMAGEN NO DISPONIBLE</p>
<p>Anverso</p>	<p>Reverso</p>
<p><i>Insignia de Primera clase, serigrafiado en tela fondo rojo filo blanco y lis blanca. Se coloca en la manga izquierda bajo la costura, retirando la segunda clase, una vez conseguidas las cuatro bandas</i></p>	
<p><i>Tamaño:</i></p>	



Anverso

Reverso

*Insignia de Primera clase, serigrafiado en tela fondo blanco filo verde y lis verde.
Para uniforme de gala*

Tamaño:



Anverso

Reverso

Insignia de Segunda clase verde reforzada en overlock 2003

Tamaño:



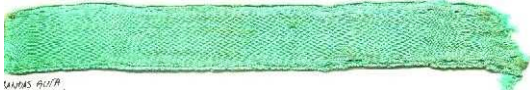



Anverso

Reverso

Insignia de Primera clase rojo reforzada en overlock 2003

Tamaño:





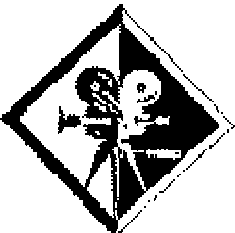
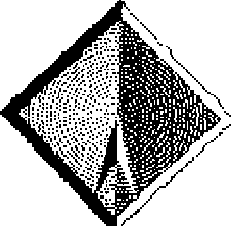
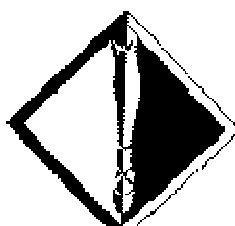
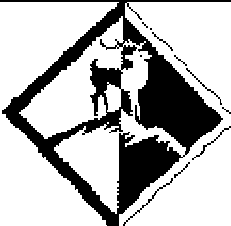
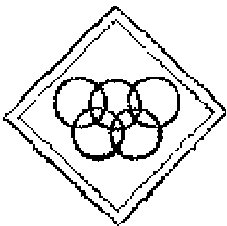

Bandas de Progreso

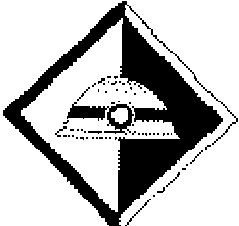
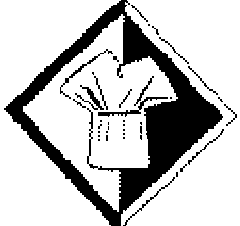

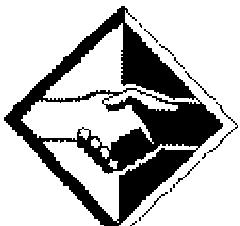
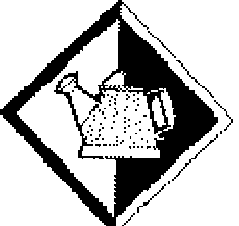
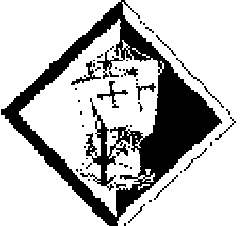
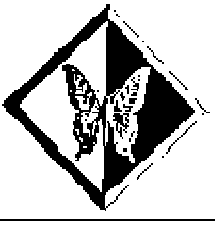
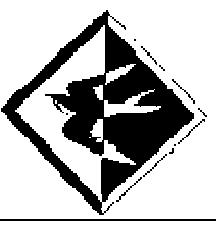
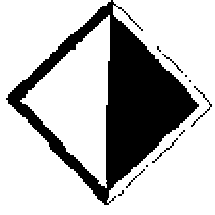
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Insignia Impesa (lobo que nunca duerme). Máximo galardón Lobo en actitud rampante. Se coloca encima del bolsillo Izquierdo. Desaparece la Primera Clase</i>	
<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Cintas Guía y Subguía</i>	
<i>Tamaño:</i>	
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Banda de progreso Blanca – vida cristiana</i>	
<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Banda de progreso Naranja – Campismo</i>	
<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Banda de progreso Roja - Socorrismo</i>	
<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Banda de progreso Amarilla – Asociación</i>	
<i>Tamaño:</i>	

<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Insignia Impesa 2003 bordado suizo</i>	
<i>Tamaño: 45 x 20 cm</i>	











Especialidades scout años





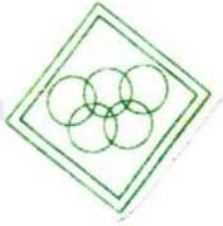





<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Espiritualidad</i>		<i>Asociación</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Artesanía</i>		<i>Comediante</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Naturaleza</i>		<i>Topografía</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	





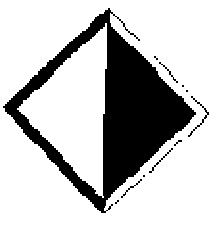



	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Intendente</i>		<i>Acampador</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Música</i>		<i>Teatro</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Cinematografía</i>		<i>Radio</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Danza</i>		<i>Montañismo</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Deportista</i>		<i>Socorrista</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	

	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Espeleólogo</i>		<i>Cocinero</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Ecología</i>		<i>Amigo del mundo</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Jardinero</i>		<i>Mar</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Entomatólogo</i>		<i>Ornitólogo</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Informatico</i>			
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	

Especialidades scout años

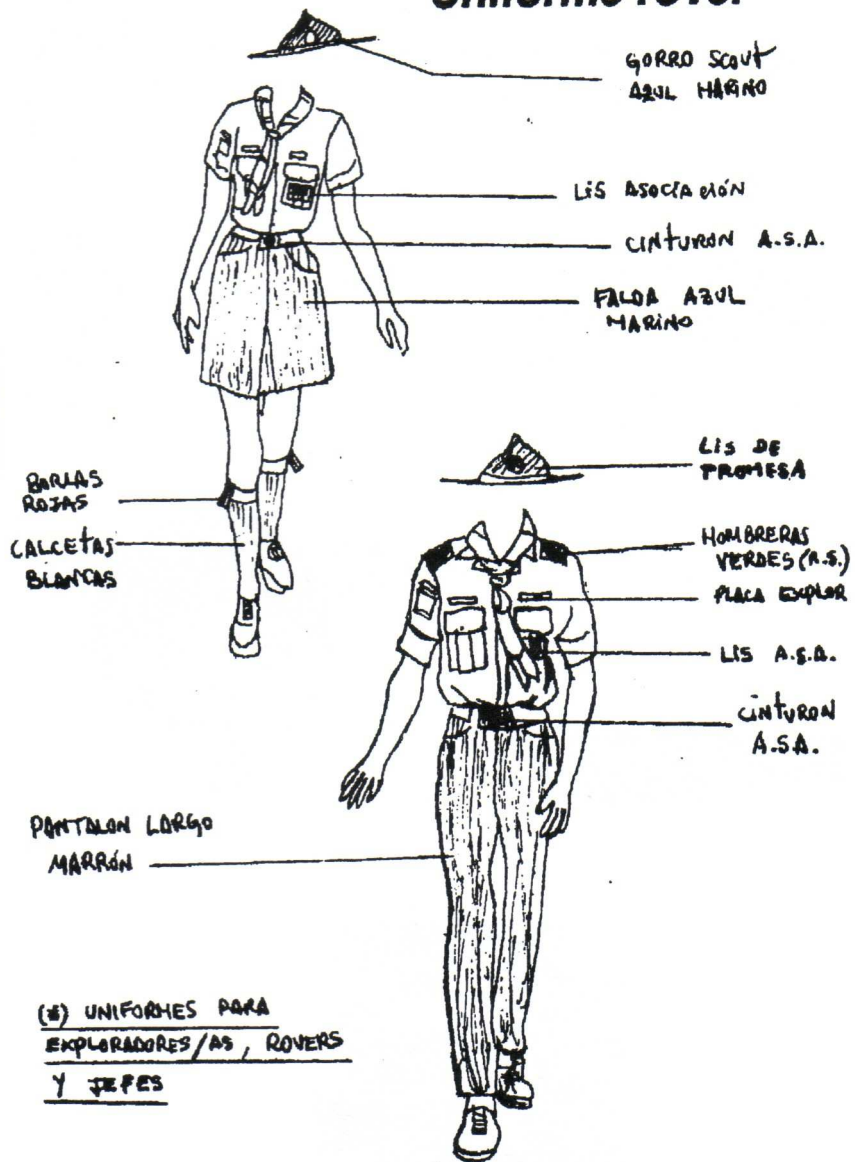
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Espiritualidad</i>		<i>Asociación</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Artesanía</i>		<i>Comediante</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Naturaleza</i>		<i>Topografía</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Intendente</i>		<i>Acampador</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>

<i>Música</i>		<i>Teatro</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Cinematografía</i>		<i>Radio</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Danza</i>		<i>Montañismo</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Deportista</i>		<i>Socorrista</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Espeleólogo</i>		<i>Cocinero</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>

<i>Ecología</i>		<i>Amigo del mundo</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Jardinero</i>		<i>Mar</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Entomatólogo</i>		<i>Ornitólogo</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
		<i>Informatico</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>	<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
		<i>Informatico</i>	
<i>Tamaño:</i>		<i>Tamaño:</i>	

Exploradores y rovers

Uniforme rover



La Comunidad

La Comunidad Rover se divide en pequeños grupos funcionales llamados Clanes, con 3-5 Rovers cada uno. El número de Clanes dependerá del número de Rovers que haya en la Comunidad, así como de las actividades que desarrollen y la forma de organización que se plantee como más eficaz en cada momento. No obstante, el Clan ha de tener cierta permanencia temporal, para afianzar los lazos de unión entre los Rovers que lo forman y potenciar al máximo las formas de trabajo que comunitariamente se planteen.

Los Clanes suelen nombrarse con el nombre de pueblos y civilizaciones, aunque no hay ninguna regla que limite la elección del nombre a esta categoría. A diferencia de las demás unidades menores (Madrigueras, Seisenas y Patrullas), los Clanes no tienen banderín, ya que desde la Promesa, el Rover lleva su propio banderín personal con los colores de su Tótem. Los Clanes sí tienen, al igual que la Comunidad, un grito de presentación que les identifica. Al igual que la Tropa, la Comunidad tiene como símbolo un Guión, que es una bandera triangular con una cara roja y la otra con los colores del Grupo Scout al que pertenece. Uno de los miembros asume la tarea de ser Jefe de Clan, coordinando al resto de miembros. También puede haber un Secretario y un Tesorero, aunque las responsabilidades y tareas a realizar se reparten entre todos los componentes en función de las necesidades concretas de cada actividad que se esté desarrollando.

La Comunidad Rover y los Clanes son unidades mixtas.

Como parte integrante de la Comunidad Rover, los jefes del Grupo Scout pueden constituir un Clan de Jefes, cuya empresa principal será el desarrollo de su labor como educadores en las ramas y en otros cargos del Grupo, sin olvidar la vida Rover, la autoformación constante y otras actividades rovers.

Además de estos dos tipos de Clanes, en nuestra Asociación cabe la posibilidad de que varios Rovers constituyan un Clan Rover Independiente. Estos Clanes no están vinculados a ningún Grupo Scout, sino que dependen directamente de la Comisaría de Roverismo y del Equipo Pedagógico Administrativo (EPA). Estos Clanes funcionan ante la Asociación como cualquier otro Grupo Scout, aunque sus actividades y su plan de funcionamiento se centren en desarrollar y potenciar la vida Rover de sus integrantes. En ocasiones, estos Clanes Rover son el germen de un futuro Grupo Scout.

La Rama Rover es la última etapa del Escultismo, por lo que en ella ha de lograrse el objetivo final del Movimiento Scout: formar personas, mujeres y hombres, plenamente integrados en su entorno, útiles a la sociedad, con unos ideales firmes que les lleven a trabajar activamente, en su vida cotidiana, en la construcción de un mundo mejor. La Comunidad Rover acoge así a todos los jóvenes y adultos que desean lograr este ideal vinculados al Movimiento Scout. En ella no hay límites de edad, sino que cada uno trabaja, desde la honestidad, en la medida de sus posibilidades y capacidades. Una vez que el Rover ha completado su progresión personal, a través de la autoformación y la vida en comunidad, puede decidir libremente realizar su Partida Rover, dejando el Escultismo activo pero sin perder los ideales de la Ruta.

Sea cual sea el tipo de unidad, el Jefe de Clan tiene como única misión coordinar la vida del Clan, y dinamizar, como uno más, a los otros en el desempeño de las tareas que en cada actividad les correspondan. No es, sin embargo, el equivalente al Guía de Patrulla, ya que en el Roverismo la responsabilidad personal ha de primar sobre la dirección de otros. El término comunidad adquiere aquí todo su significado, ya que esta unidad es un grupo de iguales, donde cada uno contribuye al bien común siguiendo el camino (la Ruta) que libre y personalmente se ha marcado.

El equipo de jefes de la Comunidad Rover puede estar formado por un jefe de rama y dos ayudantes o subjefes. Sin embargo, en una Comunidad Rover que funcione bien la figura del jefe pasa a un plano muy secundario, ya que es la propia Comunidad la que se autorregula y marca su camino, sin que el jefe sea más que un referente y un portavoz, que en todo momento mantiene relaciones con los demás de igual a igual.

El libro que da fundamento a esta rama es Roverismo Hacia el Éxito, de Baden-Powell. Esta obra, escrita en una época y lugar determinados, ha de leerse con la debida cautela para trasladar sus enseñanzas a nuestras circunstancias actuales. El lugar de reunión del Clan Rover es la Cueva.

El **lema** de los Rovers es Siempre Alerta Para Servir, que conjuga tanto el estar preparados como el servicio a los demás como vía de crecimiento.

La **Ley Scout**, común a la Tropa y la Comunidad Rover (y en general a todo el Movimiento Scout) contiene diez principios fundamentales:

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
2. El Scout es leal toda la vida.
3. El Scout es útil y ayuda a los demás.
4. El Scout es amigo de todos y hermano de cualquier Scout.
5. El Scout es cortés y educado.
6. El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios, la ama y la protege.
7. El Scout es obediente y constante.
8. El Scout sonríe y canta ante las dificultades.
9. El Scout es económico y cuidadoso de lo ajeno.
10. El Scout es puro, limpio y sano.

El **color** de la rama es el rojo, que simboliza el sacrificio necesario para mejorar día a día y servir a los demás.

El **patrón** de los Rovers es San Pablo.

La Comunidad Rover tiene tres órganos de decisión:

- **Consejo de Clan:** Es la reunión de todo el Clan Rover para tratar temas de interés para el mismo.
- **Asamblea de Comunidad:** Es la reunión de todos los miembros de la Comunidad Rover, para programar y evaluar la marcha de la rama, tratar temas de interés común, programar actividades, presentar y elegir empresas, etc.
- **Consejo de Comunidad:** Es la reunión solemne de los Jefes de Clan con el equipo de jefes de la Comunidad Rover, para tratar temas delicados, evaluar a los candidatos a realizar la Promesa, etc. Se realiza con una ambientación adecuada y de uniforme.

Fines y Métodos

En el Mundo Scout, los Rovers son los mayores, de 16 años en adelante, sin límite superior de edad. La Rama Rover se concibe como la continuación de la Rama Scout. Toma al joven, a menudo todavía adolescente, ayudándole a llegar a ser una persona adulta, capaz de "remar él mismo su propia canoa" (B-P).

La meta principal de esta rama es que los Rovers profundicen en los valores y habilidades sociales que les permitan participar y desenvolverse con éxito en su entorno social, así como en el desarrollo de destrezas y técnicas para la vida en la naturaleza, hasta llegar a ser hombres y mujeres comprometidos, íntegros, maduros y responsables, verdaderos agentes de cambio en pos de un mundo mejor. Para ello, la Comunidad Rover se apoya en dos tipos fundamentales de actividad: el Raid y la Empresa Rover, y en varios conceptos clave: servicio, autoformación, autogestión, responsabilidad, compromiso, superación, vida en comunidad,...

Ese período del desarrollo humano está caracterizado en el joven, de un lado por la disposición a llegar a ser una persona completa, capaz de obrar sola, autónoma, oponiéndose incluso a los que pretendan frenar sus deseos, y de otro lado por cierta inquietud frente a lo desconocido que representa en gran medida la sociedad de los adultos: vida familiar, social, profesional.

Queriendo ayudar al Rover a "conducir su vida", el Roverismo le sitúa progresivamente en un marco "adulto", donde cada uno puede, a la vez, desarrollar su personalidad y participar en equipo en un trabajo común: acción y reflexión.

La Patrulla scout era la unidad de juego y de acampada; el Clan Rover es ante todo la unidad de trabajo y de servicio. Un Clan Rover comporta una vida de equipo intensa y consagra una parte importante de su tiempo a la formación y autoformación de sus miembros.

El equipo de jefes se compone de 1 a 3 personas, en función del número de miembros de la rama, es mixto y está formado por personas con una alta cualificación, madurez y vocación pedagógica.

La misión del equipo de jefes es orientar y acompañar, sugerir, más que dirigir, ya que no han de olvidar nunca que el jefe mismo es un igual dentro de la Comunidad Rover. Su trabajo consistirá en crear un clima proactivo y democrático, inspirador, donde las ideas y las iniciativas de todos tengan cabida.

La progresión personal de cada Rover y su mayor o menor participación activa en la vida de la Comunidad determinarán su papel dentro de la misma, y no tanto su edad o su cargo. Cada uno ha de encontrar su lugar dentro del Clan y de la Comunidad Rover, en su momento y a su ritmo, ya que cada Rover se verá influido por múltiples intereses y deberes (estudios, vida familiar, profesión,...) que determinarán su grado de compromiso a lo largo del tiempo.

La metodología que se emplea en esta etapa se basa, pues, en la autoformación constante, el apoyo y conocimiento mutuo como inspirador del crecimiento personal, la autogestión del Clan Rover, la Comunidad Rover como grupo de iguales, la decisión grupal, la gestión cooperativa de las unidades, y el ideal de Servicio a los demás como vía de desarrollo.

El Servicio, fin primordial del Rover, es pues también método. Es mediante el Servicio y mediante el estudio que este Servicio exige de sí, como el Rover completa su formación. Es muy cierto que no hay Servicio válido sin un estudio previo del medio en el que se ejerce. Mediante este estudio, el Rover descubre datos psicológicos y sociológicos que ensanchan sus horizontes. Mediante la misma práctica del Servicio, las técnicas que necesita, las responsabilidades que implica, el Rover desarrolla su sentido de los demás, aumenta su eficacia y reafirma su personalidad. El Servicio es, pues, eminentemente formador.

La Ruta Rover, marco simbólico de la Rama, representa el camino por el que el Rover ha de ir avanzando, adoptando decisiones personales que le enseñarán que cada acción que ejerza tiene consecuencias, tanto para él como para la comunidad.

La Rama Rover toma los cinco fines del Escultismo en su totalidad. Preparado mediante el Castorcismo y el Lobatismo, orientado mediante la Rama Scout, el joven culmina en la Comunidad Rover su formación hasta el completo desarrollo de su personalidad. Técnicamente capaz, también es una persona de carácter, consagrada al Servicio. Puede enfrentarse a la vida.

- **Carácter** Nuestra época se caracteriza por la abundancia material y la parcialidad y manipulación de la información. El paradigma de hombre moderno es lo que proclaman la propaganda y la publicidad. Falto de lucidez y de voluntad, corre el riesgo de ser arrastrado a los peores compromisos.
Uno de los rasgos particulares del Escultismo es el de haber puesto el acento en la formación del carácter. El Roverismo toma este fin en consideración con plena acepción: quiere formar hombres y mujeres capaces de fijar libremente sus elecciones y que tengan el coraje de mantenerlas.
El dominio de sí, fruto de un desarrollo físico armonioso, el sentido de los demás, desarrollado mediante el Servicio, la aptitud, resultado de la habilidad técnica, dan un cierto equilibrio de facultades. Pero la formación del carácter en la edad adulta necesita además una información precisa y objetiva acerca de los grandes problemas de la vida, social, profesional y cívica: el Rover toma conciencia de su mundo y lo reconstruye para mejorarlo.
- **Salud y Vigor** La vida urbana que se impone a la mayoría de la población, constituye un factor de desgaste físico y psicológico contra el cual muchas personas no reaccionan o luchan con medios artificiales.
Partiendo de la base de que un cuerpo sano y equilibrado es el punto de partida para una vida feliz, la Rama Rover quiere transmitir al joven la nobleza de su cuerpo,

considerado no como un fin sino como un medio.

El entrenamiento físico y deportivo constituyen, pues, una parte importante de las actividades de la Comunidad, cara a acrecentar la resistencia al cansancio y a la intemperie, el dominio de sí, el gusto por el riesgo controlado, la rapidez de reflejos. Además de los Campamentos y Raids que desarrollan la resistencia, se potencia la práctica de deportes que respondan a estos objetivos tales como: judo, vela, canoa, espeleología, escalada, natación, inmersión submarina, etc. La elección vendrá determinada por el gusto de los Rovers y las circunstancias locales.

- **Servicio. Desarrollo Social** Si nos limitáramos a los dos fines anteriores, la formación dada en la etapa Rover resultaría individualista y no se distinguiría apenas de las corrientes del mundo actual donde la afirmación de uno mismo equivale a menudo a egoísmo y deseo de poder.

El ser humano no encuentra su plenitud nada más que en una tarea que le lleve a superarse; el Escultismo desea, pues, ver a los Rovers participar ampliamente en la vida de la sociedad a la que pertenece, poniéndose de forma desinteresada al servicio de las comunidades de vida: familia, talleres, parroquias, empresas, ciudades, etc. Toda la formación y todas las actividades de los Rovers encuentran así su razón de ser y su convergencia con el fin que es lema de la Rama, Siempre Alerta Para Servir.

- **Artes Manuales y Expresión** Pero para servir la buena voluntad no es suficiente. En un mundo en plena transformación técnica, sólo las aptitudes reconocidas tendrán el derecho y la posibilidad de hacerse valer.

El Roverismo, incitando a sus miembros a desarrollar su valía profesional en el oficio que han elegido o van a elegir, les ofrece la posibilidad de adquirir técnicas utilizables en los servicios a los que han decidido consagrarse.

Así es como, mediante su experiencia, el equipo de jefes puede ayudar a los Rovers en su vida profesional, ilustrándolos, guiándolos y proporcionándoles los apoyos oportunos en sus necesidades. Además, en función de los servicios escogidos, los orienta hacia técnicas tales como: socorrismo, canto, grupos de expresión, técnicas de trabajo en grupo, desarrollo de proyectos, trabajo de la madera, enseñanza de educación física y de deportes...

- Sentido de la Espiritualidad

En el ambiente materialista que nos rodea por todas partes, sólo a través del servicio podemos mantener el sentido espiritual que da un valor trascendente a nuestros actos.

El Rover confiere a su vida un estilo que le es propio y que le lleva a practicar su espiritualidad al aire libre, de forma abierta y fraternal.

Progresión Personal

Durante su vida en la Comunidad o el Clan Rover, los Rovers pasan por varias etapas de progresión personal, conforme avanzan en su aprendizaje, que se evidencian a través de diversos símbolos e insignias.

- **Compromiso de Rama:** Etapa de adaptación e integración, sólo para los Rovers que no lo han realizado en la Tropa. Se pretende que el Rover participe en las actividades, conozca las tradiciones de la Comunidad Rover y a los demás Rovers, además de

tener el uniforme completo. Una vez superada esta etapa, realiza el Compromiso de Rama y se le entrega la Lis de Pecho.

- **Promesa:** Etapa de compromiso y participación, sólo para los Rovers que no la han realizado en la Tropa. Va enfocada tanto al desarrollo individual del joven, como a su acercamiento al entorno social y su integración en el Escultismo. Una vez concluye esta etapa, realiza su Promesa y se le entrega la Pañoleta y la Lis de Promesa. A partir de ese momento puede realizar el Saludo Scout, con los dedos índice, medio y anular levantados, representando las tres partes de la Promesa Scout, los tres Principios Scouts y las tres Virtudes Scouts; además, el dedo pulgar se coloca sobre el dedo meñique, simbolizando que el fuerte siempre ha de proteger al más débil.
- **Explorador Cuero:** Etapa de descubrimiento. El Rover Explorador continúa su progresión dentro de la Comunidad Rover, tomando un papel activo en la vida de la Comunidad e iniciándose en la proyección social y escultista a través del Servicio. Tras esta etapa, recibe la insignia de Explorador Cuero, que se lleva en el bordón personal, y se convierte en Rover Escudero.
- **Investidura Rover:** Etapa de animación. El Rover Escudero profundiza en todos los aspectos anteriores y dinamiza al resto de Rovers, siendo un modelo para ellos y una referencia para el Grupo y la Asociación. Al final de esta etapa, se realiza la Noche del Escudero y la Ceremonia de Investidura Rover, convirtiéndose en Rover Scout. Una vez realizada la Investidura Rover, el Rover Scout puede decidir cuándo y cómo realizar su Partida Rover.

Actividades

Las Comunidades y Clanes Rover planifican y desarrollan multitud de actividades, donde se combinan el aspecto formativo con los servicios, tanto al Escultismo como al entorno social. Sin embargo, el Roverismo no pierde nunca el sabor de las ramas anteriores: la magia, el juego, la aventura y la vida en la naturaleza continúan teniendo su papel, ya que también aquí siguen estando vigentes todas las ventajas y beneficios que reportan.

La sana competitividad de la Tropa da paso a la camaradería, a la hermandad y a la cooperación entre todos los Rovers, sea cual sea su origen. Entre las actividades que los Rovers plantean, se encuentran:

- Raids
- Empresas Rovers
- Servicios al Grupo y a la Asociación
- Servicios al entorno social
- Cursos y actividades formativas
- Extrajobs
- Acampadas

- Campamentos
- Campamentos volantes
- Marchas, Exploraciones,...
- Técnicas de Grupo
- Visitas culturales a centros de interés
- Actividades de educación ambiental
- Talleres: manualidades, pionerismo, astronomía, supervivencia, electricidad, expresión,...
- Juegos: cooperativos, competitivos, de expresión,...
- Grandes Juegos, Juegos de Ciudad, Juegos Nocturnos
- Recorridos Herbert, Gymkhanas
- Celebraciones diversas (Navidad, etc.)
- Teatro, Mimo, Danzas y Cantos...
- Actividades asociativas

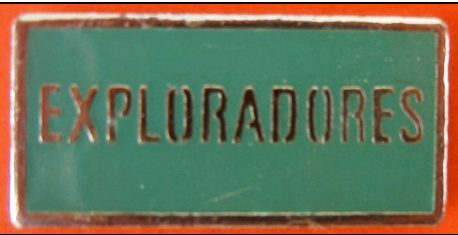



Para los Rovers, la acampada de fin de semana sirve sobre todo para afianzar técnicas scouts clásicas, pero muy pronto se orienta hacia el Raid, donde puede darse rienda suelta al espíritu de aventura poniendo voluntad y tesón en la búsqueda de los objetivos marcados, y hacia la descubierta del mundo, a la vez apertura del espíritu y preludio del servicio. Para el Rover adulto o cercano a la adultez, muy liado ya con sus ocupaciones profesionales y familiares, la acampada de fin de semana es, sobre todo, la ocasión de reencontrarse con la calma y de mantenerse en forma.












Para toda la Comunidad Rover, el campamento de verano debe ser una gran aventura. Diseñado como un campamento volante, o como un campamento estable durante el cual los Rovers salen a menudo para realizar Raids, es una ocasión única para descubrir aspectos grandiosos o poco conocidos de algunas regiones, para entrenarse en el mar o en la montaña, para conocer otros y para no perder con la edad su juventud.



Pero sin duda, junto a los Raids, el centro de la vida rover ha de ser la Empresa. La Empresa Rover, concebida como un proyecto con diversas etapas previamente establecidas, puede desarrollarse por un Clan o por toda la Comunidad. Los Rovers que participan en la Empresa deciden grupalmente qué, por qué, cómo, cuándo y dónde realizarán este trabajo conjunto, esta acción de equipo. La Empresa se orienta a menudo hacia el Servicio, aunque tiene implícitos otros componentes importantes, como la autoformación, la unión del grupo, la asunción de métodos de trabajo cooperativos, la autogestión, etc.

Las principales actividades asociativas o regionales que se plantean para los Rovers son:

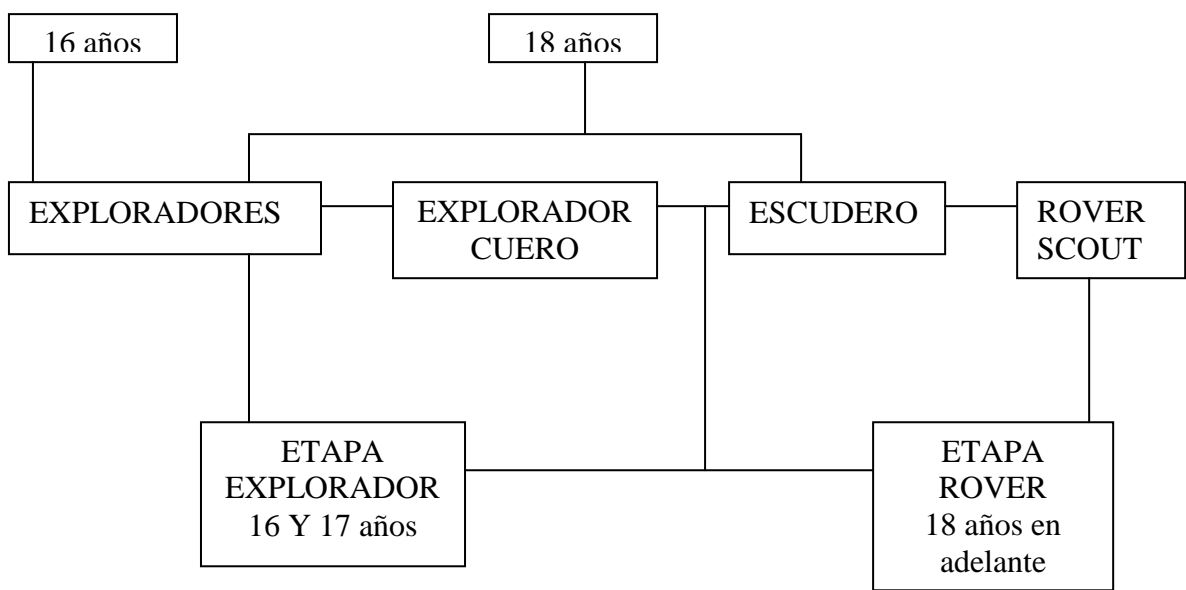
- San Pablo**
 Es la concentración anual de los Rovers. Cada año se celebra en una localidad distinta, normalmente en el primer trimestre de la Ronda Solar (año scout que comienza en septiembre). En esta actividad de fin de semana, las Comunidades y Clanes Rover se encuentran y realizan juntos diversas actividades lúdicas y formativas, adaptadas a su edad.
- Raid del Espíritu**
 Esta tradicional actividad se realiza cada año, en las vacaciones de Semana Santa. Durante cinco días, los Scouts, las Guías y los Rovers de la Asociación realizan juntos marchas a pie por diferentes entornos naturales de nuestra región, conviviendo y participando en actividades que contribuyen a crear un clima de hermandad y crecimiento personal.
- Festival de la Canción Guía y Scout Andaluza - ASA**
 Durante esta actividad regional, la más importante de la Ronda Solar ya que en ella se dan cita todos los miembros de la Asociación, los Rovers siempre tienen un buen rato para realizar actividades pensadas sólo para ellos.
- Jornadas Formativas**
 Durante la Ronda Solar, suelen realizarse una o varias Jornadas Formativas abiertas a la participación de los Rovers, formen parte o no de los Consejos de Grupo. En ellas se tratan tanto temas de interés común como temas de iniciación y profundización en el conocimiento de la pedagogía y funcionamiento de las cuatro ramas scouts, orientados especialmente a la formación como educadores scouts.

	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Escudo de compromiso de rama (exploradores). Pin rectangular de metal con fondo verde y leyenda Explorador en plateado. Se coloca en el bolsillo derecho.</i>	
<i>Tamaño: 1,5 x 3 cm</i>	
	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
<i>Explorador de cuero. Máximo galardón. Consiste en superponer el pin EXPLORADORES en una placa un poco mayor de cuero</i>	
<i>Tamaño: 4,5 x 3,5 cm</i>	

			IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
<i>Anverso</i>			<i>Reverso</i>		
<i>Años de antigüedad 1-2-3. Usada tanto por exploradores como por rovers, se lleva encima de la costura del bolsillo izquierdo, N° en metal sobre fondo rojo</i>					
<i>Tamaño: 1,5 cm diámetro</i>					
					
<i>Anverso</i>			<i>Reverso</i>		
<i>Cintas de jefe y subjefe, en rojo. Bolsillo izquierdo</i>					
<i>Tamaño:</i>					
					
<i>Anverso</i>			<i>Reverso</i>		
<i>Insignia rovers en plástico y fieltro 1992 - 1996</i>					
<i>Tamaño: 3,5, x 2 cm</i>					
					
<i>Anverso</i>			<i>Reverso</i>		
<i>Letras R-S. Investidura Rover. Jefe Reconocido. Letras en metal dorado que se colocan encima de ambas hombreras. Estos jefes llevan las borlas compuestas por todos los colores de las ramas</i>					
<i>Tamaño: 2x1 cm</i>					
					
<i>Anverso</i>			<i>Reverso</i>		
<i>Insignia rovers, bordado cabezal suizo 2003</i>					
<i>Tamaño:</i>					

	
<i>Anverso</i>	<i>Reverso</i>
2008	
<i>Tamaño:</i>	

Progresión rover



GALARDONES DE LOS JEFES Y COMISARIOS

Hombreras

- *Consiliario: morado en cada hombrera*
- *Comisario Asociación: Blanco en cada hombrera*
- *Comisario de rama: Blanco en hombrera izquierda*
- *Comisario de distrito: Corinto en cada hombrera*
- *Jefes de Grupo: Naranja en cada hombrera*
- *Ayudantes de Grupo: Naranja en hombrera izquierda*
- *Jefes de Manada: Amarillo en cada hombrera*
- *Subjefes de manada: Amarillo en hombrera izquierda*
- *Jefes de tropa / compañías: Verde en cada hombrera*
- *Subjefes tropa/ compañías: Verde en hombrera izquierda*
- *Jefes Rover: Rojo en cada hombrera*
- *Subjefes rovers: Rojo en hombrera izquierda*
- *Especialista E.P.A.: Azul marino en cada hombrera*

Otras insignias y parches

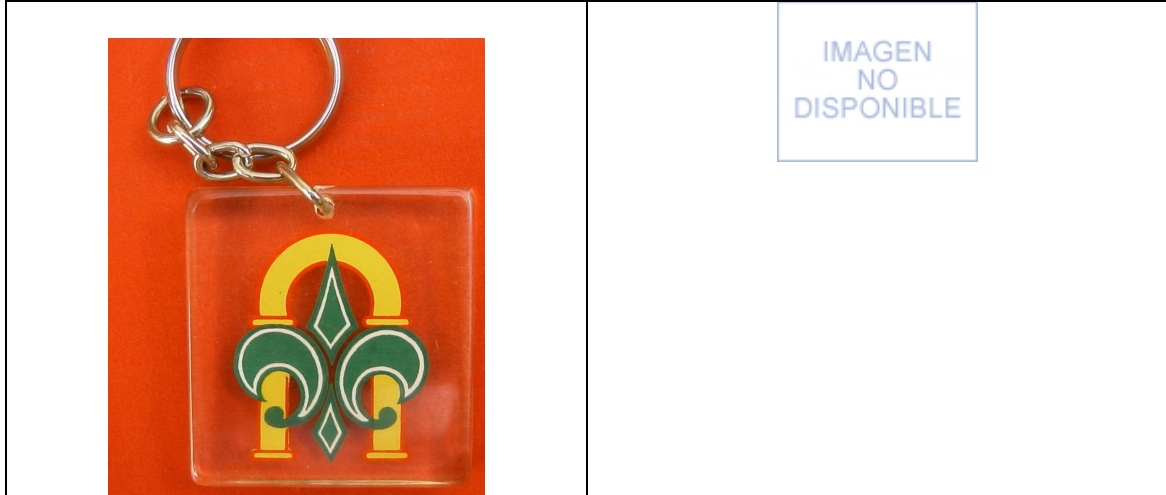


Anverso

Reverso

Pentecostés 99

Tamaño:



Anverso

Reverso

LLAVERO ASA

Tamaño:

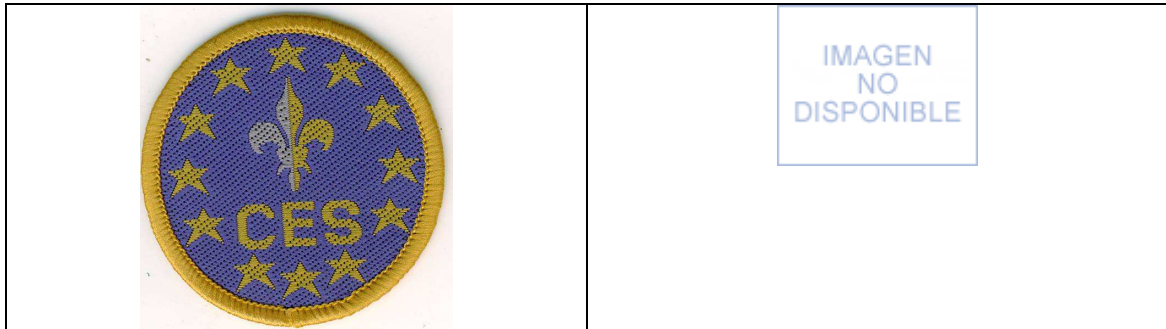


Anverso

Reverso

Pins

Tamaño:



Anverso

Reverso

INSIGNIA CONDEFERACION EUROPEA DE ESCULTISMO

Tamaño:



Anverso

Reverso

Tamaño:



Anverso

Reverso

Tamaño:

Escudos de Grupos y Escudos

GRUPO	LOCALIDAD	FECHA FUNDACION	COLORES
<i>Rhodes</i>	Lepe (HU)	31/03/1979	Amarillo y azul marino
<i>S. Jorge</i>	Palos de la Frontera (HU)	12/09/1980	Marino y Beige
<i>Nuevo Sendero</i>	Ronda (MA)	12/02/1981	Marron y verde
<i>Abad-Faro</i>	Malaga	29/10/1988	Morado y Blanco
<i>Kim</i>	Palos de la Frontera (HU)	11/02/1995	Burdeos y beige
<i>CR Imhala-Panzi</i>	Granada	03/11/2001	Amarillo corinto
<i>Pleyades</i>	Ronda (MA)	04/05/2003	Burdeos y naranja

		
Ronda - Malaga	Palos de la frontera - Huelva	Sevilla
Lepe - Huelva	Granada	Malaga

Santa Olaya		

Menciones de Honor

*Sombrero de bronce, para jefes que cumplan
15 años en la asociación
Se coloca encima del bolsillo izquierdo de
la camisa*

*Sombrero de Plata, para jefes que cumplan
25 años en la asociación
Se coloca encima del bolsillo izquierdo de
la camisa*

*Sombrero de Oro, para jefes que cumplan
50 años en la asociación
Se coloca encima del bolsillo izquierdo de
la camisa*

*Penacho premio Faisán
Penacho tradicional en verde con una F
en su cara externa*

Pañoletas

Verde con lis de bandera bordada atrás
CARGOS ASOCIACIÓN Y BUROCRATICOS

Verde con lis de pecho bordada atrás
COMISARIOS DE RAMA

Verde con lis de cabeza bordada atrás
COMISARIOS DE DISTRITO

Verde sin bordado alguno
JEFES EN GENERAL EXCLUYENDO LOS
ANTERIORES

Nos comunican desde ASA los siguientes datos a modificar en el 2004

- *El uniforme de ASA se ha unificado todo en color azul. Es decir todos camisas celestes y pantalón azul marino de pana*
- *El Termino Comisaría Regional a pasado a denominarse Comisaría de la Asociación*
- *El Sombrero pasa a ser azul para todos*
- *La rama Guía y scout se han unificado en una, por tanto la tropa pasa a estar formada por patrullas de guías y de scout*
- *Se van ha realizar insignias nuevas de castores y de lobatos*