

ORIENTACIONES PARA GUIAS DE PATRULLAS RAIDERS



CRUZ del SUR

PRESENTACION

Originalmente, este Manual fue concebido como material de apoyo para los Curso de Guías de Patrullas Raiders, en un esfuerzo por hacer más dinámico el desarrollo del curso y proporcionar a la vez, tanto a vos como a tu dirigente, una bibliografía básica a consultar sobre el tema.

Con el transcurso del tiempo y con varios cursos realizados, nos dimos cuenta que este material resultaba útil e interesante por sí mismo. Fue así que decidimos ponerlo a tu disposición, no ya como requisito previo a un curso, sino como elemento formativo y de consulta. En él encontrarás el desarrollo de una serie de temas que tienden a ubicarte en tu rol de Guía, un poquito más allá de tu natural progresión como raider. Las referencias a la patrulla, la empresa y la progresión te proporcionarán un panorama más detallado de su valor dentro de la etapa para que puedas transmitirlo a tus compañeros de patrulla. Los capítulos II, III, IV te darán las herramientas necesarias para la labor que te ha sido confiada, a fin de que puedas utilizarlas a la vez como elementos de crecimiento personal y como parte del bagaje de conocimientos propios de un guía.

El cuestionario final lo hemos dejado como parte de un auto - examen que conviene realizar en distintos momentos de tu vida como raider y aún, al pasar a la rama Rover.

No nos queda más que desearte suerte. Esperamos que este manual cumpla con su objetivo, que es el de brindarte ayuda. Y no olvides que, allí donde nosotros no podemos llegar, encontrarás a tu Jefe. Él será para vos un auténtico Guía.

CAPITULO I

La Patrulla: Un Equipo de Vida

En esta parte nos dedicaremos a la Patrulla en sí. A la Patrulla como equipo de vida. Estamos seguros que a esta altura conoces lo que es una Patrulla y como está formada. De cualquier manera conviene refrescar conceptos.



La Patrulla

Constituye en sí la Unidad Fundamental de la Tropa y, por que no, del movimiento Scout.

De la misma manera que la familia es la base de la sociedad, la Patrulla constituye una familia a la cual debes conducir, con la cual debes crecer procurando que todos lo hagan en forma armónica.

La Patrulla es un equipo y prueba de ello son las tantas salidas o campamentos que habrás hecho con ella, en los cuales son tantas las cosas

que te habrán pasado, tantas las vivencias y tan profundas que casi pierden sentido al ser narradas.

Te acordás de aquel primer rally del que participaste...

El Sistema de Patrullas

Vamos a detenernos ahora en el valor educativo de la Patrulla.

El Sistema de Patrullas ha sido definido como la mejor forma de dar al mayor número de muchachos, responsabilidades acordes con sus intereses y necesidades, utilizándose por ese motivo como un muy valioso elemento educativo.

Por eso el sistema de Patrullas es algo dinámico, de mucha acción. Que crece y crece permanentemente. Que se caracteriza por la participación.

Los roles que cada uno de tus compañeros de Patrulla desempeñan son muy importantes.

Como la tropa realiza varias empresas por año, y como a cada patrulla le tocan diferentes misiones; cada uno de tus patrulleros tendrá oportunidad de desempeñar distintas tareas y distintos roles.

Tu mismo habrás experimentado como se te despertaba un nuevo interés por algo que hasta entonces no te llamaba la atención. Por ejemplo al realizar la instalación eléctrica de la Base-Taller o al preparar una excursión de Supervivencia.

Y habrás notado como crecías -y creces- a medida que te entusiasmabas más y más con el tema, para capacitarte y poner tus conocimientos en él: "SALVAR" a tus compañeros de patrulla; de la Tropa y de la Comunidad que te rodea.

Es necesario entonces que te muestres consciente de esto y alientes permanentemente a tus compañeros en los roles que cada uno tomará en su momento.

Lógicamente, deberás ser el primero en este aspecto; por algo eres el más viejo, el más experimentado y eres el GUIA DE LA PATRULLA.

En lo que respecta a los elementos tradicionales de la Patrulla; debes saber que tienes en tus manos lo necesario para hacer vivir a tus patrulleros en el ESPIRITU DE PATRULLA. Por ejemplo, en la medida en que los raiders respeten a la Patrulla y a sus compañeros en ella; se respetarán a sí mismos, y esto se reflejará en el amor y respeto por el banderín; el grito; el tótem.

También, si aprenden a comprometerse con el Lema de la Patrulla, aprenderán a ajustarse a su norma de vida, de conducta; lo que les regirá toda su vida.

Por último, cuanto mayor es la amistad y la convivencia en tu Patrulla, más viva será su tradición y la fuerza en sus actividades.

Diferencias entre la Patrulla Scout y la Patrulla Raider

Son varias las diferencias que existen entre el modo de ser de la Patrulla Scout y el de una Patrulla Raider; comenzando por la edad.

En este cuadro tendrás un resumen aproximado.

	Patrulla Scout	Patrulla Raider
Edades	11 a 14 años.	14 a 17 años.
Nº de Integrantes	6 a 8 Scouts.	4 a 6 Raiders.
Nombre	De animal.	De una tribu indígena.
Lema	Generalmente recoge virtudes del animal.	Tiende a un acercamiento a lo espiritual.
Banderín y Símbolos	Forma de flecha, apunta hacia un perfeccionamiento con vistas a la próxima rama.	Forma de flecha, abraza al mundo en sus dos semicírculos. Apunta hacia el Servicio.
Cargos y Roles	Son fijos y personales. Tienden a un perfeccionamiento personal y técnico.	Son rotativos y dinámicos. Todos participan en todas las actividades de la Patrulla.
Guía y Subguía	Confirmado por la Corte de Honor. Tiene una función netamente conductiva.	Elegido por la Patrulla y confirmado por la Jefatura. Tiene una función de conducción y acompañamiento.
Servicio	B. A. personal. A veces por patrulla.	B. A. de Patrulla. Empresas de Servicio.
Actividad Natural	Campamentos. Progresión bien definida con perfeccionamiento personal.	Sistema de Empresas. Perfeccionamiento en el conjunto y evolución personal

Actividad de la Patrulla Raider

La actividad de la Patrulla en la Tropa Raider se caracteriza por su dinamismo.

Es un equipo de trabajo que ejecuta tareas de una Empresa, pero es también un grupo que genera IDEAS, que PIENSA. TU ROL como Guía es el más DINAMICO de todos. Tus patrulleros esperan ver TU EJEMPLO en el trabajo y en la ACCION; y aguardan el consejo sano en el momento oportuno.

La CONVIVENCIA COMUNITARIA dentro de la Patrulla será lo que ayude a tus compañeros a progresar y a formarse técnica, espiritual y moralmente. Deberás entonces vigilar siempre para que tu Patrulla sea una comunidad sana, donde se dé y se reciba, y donde cada uno APORTE su propia experiencia en BENEFICIO DE TODOS.

Resumen

Sistema de Patrullas: Basado en la tendencia natural de los muchachos de formar "barras".

Objetivo: Dar una verdadera responsabilidad al mayor número de muchachos.

"La Patrulla debe ser para los muchachos el Reino de la Libertad, el dominio encantado donde puedan hacer lo que quieran." (Forestier "Escultismo, Ruta de Libertad")

Una Patrulla es:

- a) Algo formidable o algo que muere:
 - muere si son individuos mediocres,
 - es formidable si cada uno propone ideas, estilo y vida.
 - b) Una misión en cada Empresa:
 - La Patrulla se une al esfuerzo común para alcanzar un objetivo completo.
 - c) Un progreso donde la amistad pide exigencias.
 - d) Un compartir el Evangelio.
 - e) Una patota de amigos donde cada uno da lo mejor de sí sin esperar la medalla al mérito por ello.
- d) Un Grupo donde hay muchachos con ideas, otros con fuerza, una guitarra, una brújula y un jefe que consulta a todos y mantiene el norte contra el viento y marea.



CAPITULO II

La Función del Guía de Patrulla en los Organismos de la Tropa Raider

La Tropa Raider

No vamos hablar en éste tema de la composición de una Tropa Raider, sino de la función que deberás cumplir como guía de la Patrulla en los diferentes organismos de la misma, para llevar a buen término todas las actividades que desarrollemos en nuestra vida Raider.

De todas maneras, si has vivido o no la vida Scout, te recomiendo leer “El Sistema de Patrullas” de Roland Phillips, que te ubicará precisamente en cómo se desarrolla básicamente el trabajo y la actividad en el pequeño grupo de tu patrulla.

Es fundamentalmente en ella donde tú y tus Raiders deberán imaginar, evolucionar y desarrollar todas aquellas ideas para que, tanto tu patrulla como las demás que conforman tu Tropa, crezcan espiritual, física y técnicamente, y poder cumplir con los objetivos que nos marca la Ley Scout y nuestra dinámica de trabajo (La Empresa).

La actividad de tu patrulla se dividirá básicamente en dos aspectos fundamentales, relacionados íntimamente el uno con el otro:

Ellos son:

- LA PROGRESION (en todas sus Areas).
- EL DESARROLLO DEL METODO RAIDER.

Para el primero de ellos la premisa será:

“CUANTO MÁS Y MEJOR ADIESTRADOS SEAN MIS PATRULLEROS, MAS Y MEJORES EMPRESAS PODREMOS DESARROLLAR”.

Es evidente que no podremos realizar una actividad, cualquiera sea, si no estamos familiarizados con los elementos y la filosofía del trabajo en sí, ya sea éste práctico o teórico. Por ejemplo: no podremos orientarnos si no estamos familiarizados con las cartas topográficas, la Rosa de los Vientos y la brújula. No podremos dar una palabra de aliento, amistad o de consuelo si no estamos familiarizados con la oración.

Como verás, no se trata solamente de desarrollar la faz técnica o física o espiritual; sino la faz técnica y física y espiritual de nuestros Raiders. Para ello otra premisa:

“TENER NUESTRAS MANOS HABILES Y AGILES”

- para portar una brújula...
- para buscar un pasaje evangélico...
- para rezar el Rosario.

Ahora sí, manos a la obra. Tu patrulla, consciente de sus virtudes y sus limitaciones, podrá encarar seriamente el analizar cuales son las empresas a llevar a cabo, teniendo en cuenta que deberán servir para:

- afirmar nuestros conocimientos, en todos sus aspectos.
- perfeccionarlos.
- brindar la oportunidad de transmitirles el Raiderismo a aquellos

Raiders que recién se inician en esta etapa.

Por eso las empresas a proponer deberán estar orientadas:

- *al Raider*: para permitir su desarrollo personal.
- *a tu Patrulla*: para permitir, por intermedio del sistema, forjar una *unidad* y un *solo criterio* de trabajo, fundamentalmente basado en la opinión de cada uno.
- *a la Tropa*: para poder dar testimonio de *comunidad* con un solo deseo que es el de servir a sus integrantes y a quienes lo rodean.

Tu Patrulla con la gimnasia del SISTEMA DE EMPRESAS nunca debería quedar satisfecha con los resultados de la misma, pues ello nos llevaría a un estancamiento por el sólo hecho de pensar: “NO SE PUEDE MEJORAR”, sí debería pensar en el perfeccionamiento de las actividades por que

“CON NUESTRAS MANOS AGILES Y HABILES ESTAREMOS MAS Y MEJOR ADIESTRADOS PARA MAS Y MEJORES EMPRESAS”.

La Asamblea Raider

Tienes acceso a la misma como miembro de derecho, por tener tu Promesa Scout, pero tu presencia como guía de Patrulla va un poco más allá que la de cualquier otro Raider. Veamos las funciones de la Asamblea Raider:

- **elección de Empresas.**
- **evaluación de Empresas.**

(Trataremos estos puntos en el Capítulo V)

- **admisión de novicios:**

Como Guía al encarar la admisión de un novicio, deberás sentirte seguro de que el novicio quiera participar del GRAN JUEGO, en todos sus aspectos y de que tú o alguno de los otros guías le podrán dar, dentro del núcleo de la Patrulla, cabida para su desarrollo personal: No por querer tener una Tropa numerosa vamos a descuidar nuestra capacidad de DAR: En otras palabras, debemos estar preparados nosotros para poder aceptar a un muchacho que, dentro del Raiderismo, espera “algo”.

- **tratar asuntos internos de la Tropa:**

Debes interesarte profundamente por los problemas de la Tropa. Entiende bien; no es sólo tu Patrulla la que vive en la Tropa, por eso debes interiorizarte de las actividades de las demás Patrullas, pues de ello depende que todos crezcan al unísono y lograr un mismo nivel donde todos hablen un mismo idioma. Si así no ocurre, brinda tus energías y tus virtudes para ayudar a tus hermanos Raiders a surgir y sobrellevar un determinado problema.

- **invertir de responsabilidades a la Tropa y a sus miembros:**

La responsabilidad temple el carácter. No permitas y no te permitas no asumir una responsabilidad. Siempre ten presente el premiar una actitud responsable y de reprender

una irresponsable:

Recuerda: “HACER TODO LO QUE DE MÍ DEPENDE...”

“IMPOSIBLE” (sacar el “IM”)

- **ver y juzgar el compromiso de los Raiders no Investidos:**

El juzgar no se limita simplemente al castigar a nuestros pares, sino también es premiar.

Si bien un Raider “Ayuda y sirve al prójimo sin esperar recompensa...” siempre es bueno una palabra de aliento a determinada buena obra.

El Consejo de la Ley

Deberás procurar rápidamente tu INVESTIDURA, si no la tienes, pues todo Guía de Patrulla debería participar de este organismo ya que en el mismo se evalúa el crecimiento espiritual, físico e intelectual de todo los Raiders.

Quienes como tú sean participes de este organismo tienen la alta responsabilidad de que la Tropa no quede en la mediocridad puesto que podrás:

- Aceptar o rechazar pedidos de solicitudes para realizar el RAID.
- Otorgar licencias de Competencia y de Servicio.
- Determinar el Raid previo a la Investidura y juzgar su resultado.

De ti depende que cualquiera de las funciones anteriores no se realicen simplemente por el hecho de que lo manda el Reglamento sino que por el contrario, si se realizan es porque tus muchachos, tus guiados, están superando los obstáculos propios que marcan un progreso, para algún día, ellos también asumir como tú un papel destacado dentro del movimiento scout: SER GUIA DE PATRULLA

Para finalizar ya que el CONSEJO DE LA EMPRESA lo trataremos en el Capitulo V, una reflexión:

Todos los organismos de la Tropa Raider incluyen a la Jefatura de Tropa (Jefe, Ayudantes y Capellán); quienes tienen como función la de guiar, orientar y apoyar las entusiasmadas actividades Raiders.

Sin la presencia de la Jefatura de la Rama no debe funcionar ninguno de los anteriormente nombrados organismos, pues en definitiva, y ante el Consejo del Grupo, son los únicos responsables de la marcha de la Rama.

Es por ello que debes tener una espontánea y fluida relación, si quieres personal, ya que eso permitirá conocerles mejor y que te conozcan a ti aún más.

El Capellán no debe ser para ti un extraño, si bien sus múltiples ocupaciones, a veces, le impiden participar continuamente de tus reuniones. No pierdas oportunidad de comentarle tus planes y los de tu Patrulla.

No sólo servirá para recibir un buen consejo sino, para de alguna manera obligarlo a estar más cerca de tu TROPA RAIDER.

CAPITULO III

Conducción del Guía de Patrulla

Cómo debes ser visto por ti

Fuiste elegido Guía de Patrulla. Tus compañeros encontraron en ti aquellas cualidades que caracterizan y te señalan como el LIDER; pero seguramente tras la alegría, la emoción, y a solas contigo mismo te habrás preguntado si eres el fiel reflejo de lo que ellos aspiran de ti, y más aún, seguramente habrás tratado de conocer tu ser en profundidad y la misión que el Gran Jefe te ha designado en el lugar que ocupas.

Para ayudarte a canalizar aquellas inquietudes a fin de que luego elabores tus propias respuestas, comenzamos a describirte cuáles son las características más importantes que deberás tener en cuenta para la conducción de tu Patrulla en los aspectos RELIGIOSOS, MORAL, INTELECTUAL, FISICO y TECNICO.

En el aspecto religioso

Acá es donde se hace más patente el dicho: "Nadie da lo que no tiene". Hay que tener a Dios dentro de sí mismo. Para ello tendrás que buscar a Jesús a fin de conocerle y amarlo más. El movimiento te ayuda en cada una de estas, tus etapas.

Para hallarle, habrás de ser abierto de espíritu, lo que implica, por sobre todas las cosas, humildad; como asimismo mantener viva tu capacidad de asombro. Recuerda que el alma religiosa pasa fácilmente de la admiración a la contemplación.

Una vez dado el encuentro con el Gran Jefe, profundizarás *tus conocimientos* sobre *ÉL* y sobre la Iglesia, a través de lecturas, cursos, charlas, encuentros, investigación personal y conjunta entre otros.

Piensa que solo se ama lo que se conoce, finalmente, amarás más a Jesús:

- Como hombre, siendo honrado, buen hijo, buen estudiante, buen trabajador y buen formador de familia.
- Como católico, observando fielmente los mandamientos y sirviendo a la Iglesia.
- Como Raider, cumpliendo estrictamente la Ley y la Promesa.
- Como Guía de Patrulla, sirviendo humildemente y entregándote con abnegación a tus Patrulleros.

No olvides que en el final seremos juzgados en la medida que hemos amado.

Reflexión: virtudes que todo buen católico y scout debe observar y tratar de desarrollar en la medida de sus posibilidades: virtudes teológicas, fe, esperanza y caridad.

Virtudes cardinales: temple, prudencia, justicia y fortaleza.

Virtudes scout: sinceridad, abnegación y pureza.

Deberás tener en todo momento la vista fija EN JESUCRISTO QUE ES LA SUMA DE TODAS LAS VIRTUDES.

En el aspecto moral

En esta faz resaltan cualidades que deberás considerar: franqueza, abnegación, pureza y energía.

Franqueza: En los Raider todo aquello que se dice corresponde exactamente a lo que se piensa o se hace. Esto implica que tendrás una sola cara y una sola palabra.

Abnegación: Implica una entrega total en Cuerpo y Alma. “A entregarme a ti sin reservas...” (Oración Raider).

Energía: Desde tu infancia habrás escuchado cuando se referían a algún prócer... tenía temple de acero. Analizando ésta semejanza es válido para el acero, cuando se temple, se vuelve fuerte y sólido, resistente a los choques.

Y esta analogía es igualmente válida en cuanto al proceso que se sigue pues la energía no es algo que se trae con el nacimiento, sino que es la resultante de la autoeducación en pequeños hábitos sencillos pero irrenunciables, y para que ello se dé, es imprescindible la perseverancia.

En el aspecto intelectual

No debes pensar que te formas para llegar a ser una enciclopedia viviente, sino que te preparas ahora para que en el día de mañana tengas una profesión o un oficio, el cual requiera de ti toda la capacidad que tu intelecto pueda desarrollar en el lugar que estás ocupando.

En consecuencia, deberás convertirte en un ser, que con buena formación general, resulte hábil y digno de esa responsabilidad; acorde con las necesidades de la Sociedad en la que te encuentras ya que nuestra inteligencia debe estar al servicio de la misma tal como el Señor nos lo pide en la parábola de los talentos (San Mateo 25.14-30).

En el aspecto físico

En éste aspecto no debes olvidar que tu cuerpo es templo del Espíritu Santo, de lo que se puede deducir que en la medida que cultives la salud de tu físico teniendo como meta el desarrollo armonioso de cada uno de sus miembros estarás saneando también tu mente y corazón lo que dará cabida a la presencia de Dios en tu vida.

Recuerda que sólo se da mente sana en cuerpo sano.

En el aspecto técnico

Una de las características sobresalientes en este aspecto, es el dominio de la alta técnica, la cual se da a través del logro de cada una de las licencias, las que permiten el avance personal del Raider dentro de su progresión. Aquí deberás considerar la creatividad que te permitirá utilizar nuevas técnicas necesarias en un mundo de constante desarrollo, pero sin perder el sabor de lo natural.

Cómo debes ser visto por tu Patrulla

COMO HERMANO MAYOR. Roland Phillips dijo: “El Guía de Patrulla no es un subteniente gritón, ni una nodriza, ni un domador de fieras”, sino que es un HERMANO MAYOR que conduce porque sabe y que se lo sigue porque se lo ama; el resultado que obtengamos va de acuerdo al amor que pongamos nosotros sobre ellos, es decir amemos a todos los Raider de nuestra Patrulla y que ellos sientan el cariño profesado.

COMO FORMADOR. Los formarás de la única manera que indica el método scout, es decir, creando el medio y brindándole la ayuda necesaria para que el Raider mismo se forme y se autoeduce.

No deberás ser absorbente, ni anularás las individualidades de cada uno de ellos. Trata conocerlos individualmente y no en conjunto. Forma hombres con carácter, futuros buenos ciudadanos, y que sepan ofrecer firmemente el sentido que tiene la palabra RESPONSABILIDAD y COMPROMISO.

Trata de llegar a tener una de las mayores riquezas que tiene la patrulla que es, el Espíritu de Patrulla, el que los unirá a todos alrededor de ti.

COMO ENTRENADOR. En este aspecto deberás ser un animador de tu Patrulla, siendo el primero en participar en todas las actividades en las cuales tenga participación tu Patrulla, dando con ello el ejemplo.

COMO RESPONSABLE. Ser responsable implica responder a todo pedido de cuentas.

- Sos responsable de vos mismo.
- Sos responsable de tu Patrulla.
- Sos responsable de tu Tropa.
- Sos responsable de cada uno de los integrantes de tu Patrulla.

Cómo debes conducir

Hemos analizado las condiciones o cualidades que has de cumplir como guía de Patrulla, ahora veamos como debes ejercer ese mando que te han confiado. Ejercer es: prever, organizar, gobernar, coordinar y controlar.



Prever

Antes de actuar hay que saber bien lo que se quiere hacer y porqué se quiere, lo primero consiste en precisar el fin, luego pensar los medios, y tener siempre presente los inconvenientes.

Organizar

Una vez fijados los objetivos, sabiendo qué es lo que queremos hacer, comienza una nueva etapa en la cual deberás establecer tu programa de acción, teniendo como base cómo se va a desarrollar, por dónde empezará, quienes lo llevarán a cabo y cuales son los medios materiales o económicos disponibles. Una parte importante de la organización es la elección de quienes colaborarán.

Aprende a no lamentarte de las imperfecciones de tus colaboradores sino que inteligentemente utilices su trabajo en función de sus capacidades “Arte y Sabiduría”.

Gobernar

Ya tienes todo preparado para la puesta en marcha, aquí es donde aparece el verdadero espíritu de Guía de Patrulla, comunicando tu Alma a la Patrulla, transfiriendo tu optimismo alentador para Sostener ese impulso inicial, conservando siempre tu mirada en ese objetivo.

Un Guía de Patrulla deberá tener en cuenta siempre los detalles, sin quedarse en ellos y apoyándose para eso en sus colaboradores. En el Gobierno es importante respetar el orden de los responsables, ejemplo: (Jefe de Tropa, Guía de Patrulla, Patrullero).

Deberás mantener siempre tu constancia y preservarla hasta lograr el objetivo.

Coordinar

Deberás coordinar la función que hay que cumplir para el desarrollo de los servicios, no olvidando la acción colectiva, es decir que no se ignoren entre ellos y que se establezca un fuerte lazo de camaradería. Cada parte deberá trabajar armónicamente con las otras.

Controlar

Deberás asegurarte que los hechos se ajusten a los proyectos a fin de poder corregir las falencias que surjan con prontitud. Antes de ver los defectos de la acción, hay que analizar las dificultades para desarrollarlas. Anteriormente te hablamos que el Guía de Patrulla debía crear “El Espíritu de Patrulla” a continuación te nombramos algunos elementos para ello:

a) La personalidad del Guía de Patrulla (de la cual ya hemos hablado).

b) Disciplina: la obediencia no es el rebajamiento del hombre ante otro. Es el diálogo entre el que manda y el que obedece frente a la función que haya que realizar.

La disciplina Scout no tiene nada de mecánico, de pasivo, es esencialmente activa, a continuación te nombramos algunas de las formas de disciplina:

- Lo que siempre hay que hacer.
- Lo que nunca hay que hacer.
- Lo que hay que hacer a veces.

c) Repartir funciones internas entre los Patrulleros.

d) Cosas propias de Patrulla las cuales deberán ser una obra de arte y secreta:

- Costumbres, historia de la misma, hechos famosos, su espíritu, campamentos y salidas, trofeos, su tótem y otros.

e) La actividad de Patrulla será: pensada; preparada, atrayente, íntima, organizada y equilibrada.

f) Consejo de Patrulla: Es la reunión de Patrulla presidida por vos, en la cual participarás, verás y discutirás los asuntos internos de la Patrulla; en la cual no intervendrá tu jefe de tropa a menos que sea invitado.

Roland Phillips dijo: “Es necesario compenetrarse de la idea de que la Patrulla debe formar un todo completo, una sociedad perfecta de ser posible, que se basta a sí misma, una pequeña comunidad que trata de cumplir la promesa y la Ley Scout”.

CAPITULO IV

Apostolado del Guía de Patrulla

¿Qué es un líder? Son Modelos o Jefes que encarnan ciertos valores, y a quienes (sobre todo los jóvenes) buscan y están dispuestos a seguir aceptando su influencia.

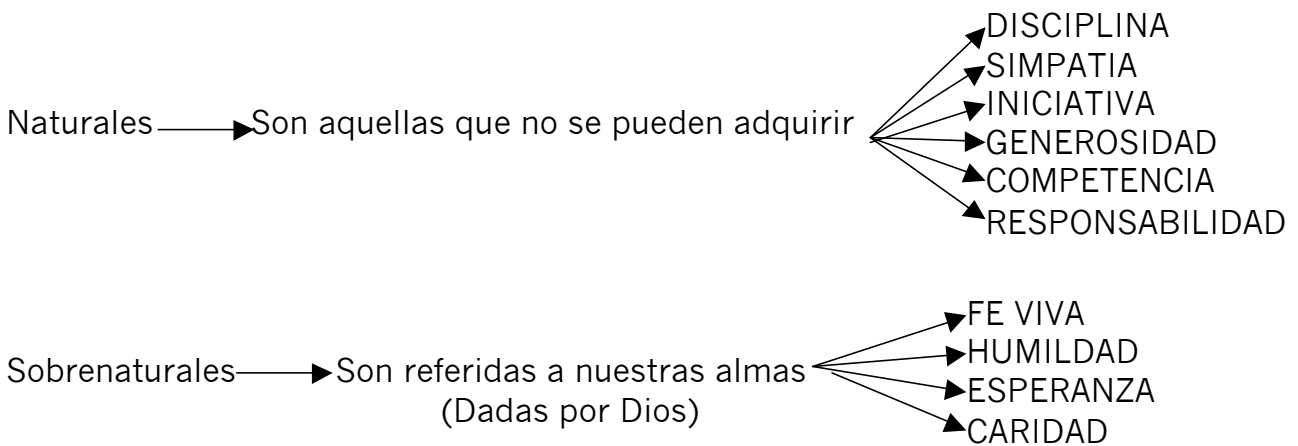
¿Qué es un líder cristiano? Ser Líder con Cristo, ya que el objeto del Cristiano es dar a conocer nuestro evangelio.

Pasos previos para que nazca un líder cristiano.

Conocer el Ideal que es Cristo.

Conocer la realidad en que nos movemos.

CUALIDADES QUE NECESITAMOS



Paso final para un Líder Cristiano

Conocimiento de cómo usar nuestras virtudes, en nuestro ambiente y en qué determinado ambiente y lugar.

Una forma de poder lograrlo.

Pensando al igual que un general planea su batalla: Debe conocer los enemigos Su ubicación. Cómo los va a vencer.

Teniendo en cuenta tres frentes: Nosotros mismos.

Los demás.

El ambiente.

CAPITULO V

La Empresa Raider

Fundamentos de la Empresa

La Empresa es el elemento de acción de la Tropa Raider. En ella se vivencia el sistema de patrullas, se colabora en la progresión de cada raider, y contribuye a que el Raider viva y actúe bajo la luz del Evangelio y la Ley Scout.

Para poder llevar a cabo las empresas, es necesario poner en práctica un método de trabajo que consiste en: *VER - JUZGAR - ACTUAR*

VER: ante cualquier trabajo que deseemos comenzar, debemos observar y tener en cuenta la variedad de alternativas posibles;

JUZGAR: elegiremos entre las alternativas, la más adecuada y de mayores posibilidades de realización. La planificaremos y organizaremos en su totalidad a la luz de la Ley y el Evangelio.

ACTUAR: de acuerdo al juicio anterior la presentamos como proyecto. Señalamos anteriormente que durante la empresa Raider, el muchacho realiza una progresión personal brindando algo de lo que recibe a su Patrulla.

Los aspectos de dicha progresión son:

Conocer
Dar y Recibir
Testimoniar

Requisitos importantes que debe reunir la empresa:

- 1 - Debe estar en función de la patrulla;
- 2 - No tener una duración superior a los dos meses;
- 3 - Realizar durante el año un mínimo de 4 o 5 empresas;
- 4 - Que las mismas, abarquen diversidad de temas, preferentemente distintos aspectos de la progresión;

Dinámica de la empresa

PRESENTACION DE PROYECTOS

En esta etapa, el guía de patrulla debe colaborar con los integrantes de la patrulla, para lograr que el proyecto que elaboren sea consciente e indique una meta concreta a alcanzar.

Ha de ser el encargado de conversar con el Jefe de Tropa, a fin de solicitarle informes sobre las distintas empresas que se pueden realizar en el ámbito en que desarrollen su actividad.

Debe lograr que todos los raiders trabajen en la elaboración del proyecto, logrando que contribuyan con material para la cartelera: planos, afiches, fotos, diapositivas, etc. Y así de esta forma vender el proyecto.

ELECCION DE LA EMPRESA

En esta etapa, los trabajos preparados por la patrulla deben ser presentados en la Asamblea Raider.

El guía de patrulla debe coordinar que la exposición sea totalmente elaborada a fin de que no exista improvisación.

La Asamblea se desarrolla con la exposición de cada uno de los proyectos presentados por cada patrulla. Cada una de ellas muestran a las demás, lo interesante que resultaría a la Tropa y las ventajas que ofrece el proyecto en

cuestión. Por su parte las otras patrullas piden aclaraciones e informes sobre el proyecto que se expone.

El Guía de Patrulla debe velar, para que entre los miembros de su patrulla exista comprensión, paciencia y que haya sinceridad y humildad.

Esas actitudes las puede lograr con charlas en los Consejos de Patrulla previos a la Asamblea. Debe recalcar, que las empresas tienen por función el crecimiento de la Tropa.

CONSEJO DE JEFATURA

Es la simple reunión de los miembros de la Jefatura de Tropa, para analizar los alcances y posibilidades de la Empresa. Pero no significa una modificación substancial de la misma, ni la vetación arbitraria sin causa justificada.

ORGANIZACION - CONSEJO DE LA EMPRESA

En esta etapa se planifica la empresa, y se dividen las responsabilidades confiando una misión a cada patrulla.

En esta etapa de la empresa los aportes deben ser tanto de los Jefes como de los Guías de patrulla.

En este organismo el papel del guía es importantísimo, debiendo asumir una posición activa.



REFLEXIONES QUE DEBE REALIZAR UN GUIA DE PATRULLA

1 - ¿Voy al Consejo de la Empresa con una idea vaga y superficial de lo que quiere mi Patrulla?

- 2 - ¿He hecho un esquema de las cosas que tenía que decir en la reunión?
- 3 - ¿He discutido con mis patrulleros para saber lo que quieren y les interesa?
- 4 - ¿Anoto lo que interesa a mi patrulla?
- 5 - ¿Explico en la reunión de patrulla lo que se trató en el Consejo de la Empresa?
- 6 - ¿Acepto críticas y sugerencias?
- 7 - ¿Exijo la información que me corresponde?
- 8 - ¿Me siento sinceramente responsable de la marcha y de la Empresa y de la Tropa?

ELEMENTOS QUE DEBE LLEVAR UN GUÍA DE PATRULLA DEL CONSEJO DE LA EMPRESA A SU PATRULLA.

- 1 - Misión de la Patrulla.
- 2 - El adiestramiento que necesita tener tu patrulla.
- 3 - Materiales que se deben preparar.
- 4 - Forma de juntar fondos, para llevar adelante la misión de su patrulla.

Preparación

En esta etapa el guía de patrulla, tiene que desarrollar toda su capacidad de acción ya que de esta etapa depende la empresa. Él es el encargado de coordinar las reuniones de patrulla, las actividades de la misma, de acuerdo a las misiones confiadas por el Consejo de la Empresa. Se debe reunir en el Consejo de Patrulla y debe hacer con sus patrulleros un programa de actividades, repartiendo las responsabilidades para que cada raider sienta la necesidad de llevarlas a buen fin.

Debe coordinar la forma de reunir fondos en trabajos que realicen los raiders en forma particular, o en patrulla.

EJECUCION

En esta etapa el guía de patrulla debe trabajar en el Consejo de la Empresa en forma activa, y transmitir a esta las ideas de sus patrulleros.

REVISION

Esta revisión se lleva a cabo en distintos niveles:

TROPA - PATRULLA - RAIDER

La revisión de las distintas etapas de la empresa debe ser siempre hecha a la luz del Evangelio y Le Ley Scout. Las pautas que se tienen en cuenta para llevar a cabo estas revisiones son las siguientes:

- 1 - Cumplimiento de las misiones asignadas.
- 2 - Participación en la empresa.
- 3 - Actitudes personales.
- 4 - Respuesta a cada responsabilidad asignada.
- 5 - Organización que presentaron las patrullas durante la empresa.
- 6 - Decisiones del Consejo de la Empresa.

En esta etapa, la reflexión y revisión debe conducir a decisiones concretas:

- Las fallas y los aciertos de esta empresa nos indican un camino a seguir;
- Nos permite considerar si debemos replantear nuestras actitudes personales, nuestra vida y compromisos scouts dentro de la patrulla y la tropa.

CAPITULO VI

La Progresión Raider

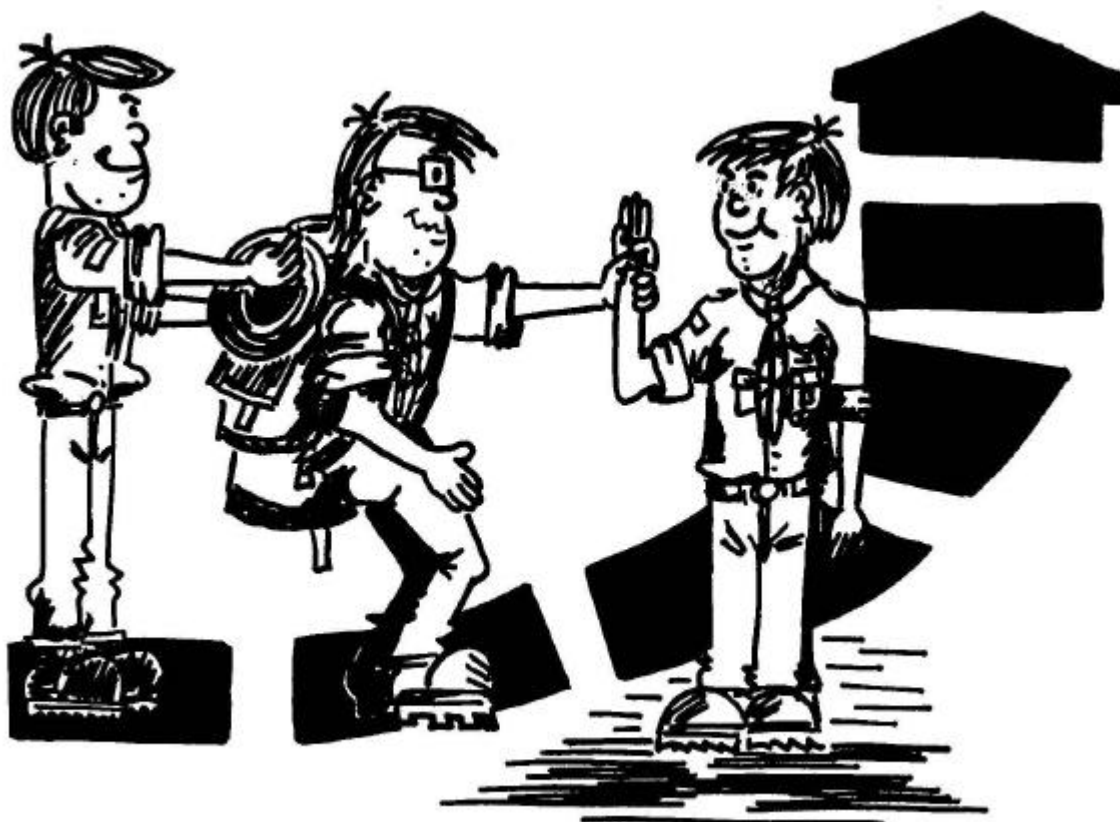
En este capítulo transcribiremos para vos, Guía de Patrulla, los detalles más importantes de lo que constituye tu progresión como Raider.

He aquí algo que no debes olvidar: nadie puede dar lo que no tiene. Es por eso que la progresión toma para vos un doble significado por cuanto debes formarte e inmediatamente formar a los que te siguen en tu patrulla.

Es necesario que mantengas siempre esta perspectiva por cuanto de ella depende que tu Patrulla progrese realmente.

Al mismo tiempo, acostúmbrete a ver en cada una de las actividades que tu patrulla realiza dentro de la tropa, el progreso individual de cada uno de los patrulleros y el tuyo propio. Lograrás así comprender más fácilmente como inciden en la formación cada una de ellas y en el consejo de tu patrulla, podrás evaluar correctamente el crecimiento de los raiders en tu patrulla y de la patrulla en sí.

Está siempre atento pues es ésta una de las principales tareas de un jefe, velar por los que están a su cuidado y procurar que nada les falte.



Aquí van entonces las pautas de la Progresión Raider.

NOVICIADO

a) Admisión:

- 1) 14 a 16 años de edad.
- 2) Ser aceptado por la Asamblea Raider.

En esta etapa el muchacho tiene que tomar sus primeros contactos con el Raiderismo y descubrir el compromiso que va a tomar cuando formule su investidura.

b) Exigencias:

Aquí vemos si el novicio:

- Se adapta al medio.
- Si cumplió con las exigencias de las Areas de la Rama Scout.
- Si cumple con las exigencias de las Areas de la Rama Raider.
- Si el novicio viene de afuera, su área Scout se la enseñan sus compañeros Raiders.

c) Areas de Progresión Raider:

a) Area de Vida Raider:

- 1) El lema Raider.
- 2) Simbolismo del Ala Raider.
- 3) Historia del Raiderismo.
- 4) Nuestro Patrono: San Francisco Javier. Vida y Obra.
- 5) La Oración Raider.
- 6) Características y costumbres de la tribu de su Patrulla.
- 7) Conocimiento de la Metodología Raider.
- 8) Conocimiento de los Organismos de la Rama.

b) Area Técnica:

- 1) Participar en la elaboración, desarrollo y construcción de trabajos de alta técnica.
- 2) Haber totalizado 30 horas de trabajo en la base taller.
- 3) Haber participado en por lo menos tres empresas raiders.
- 4) Haber adquirido al menos 2 Licencias de Competencia.

c) Area Social:

- 1) Compartir experiencias con otros grupos parroquiales.
- 2) Participar de un Servicio Raider.
- 3) Saber conocerse a sí mismo. Autocrítica.

d) Area Religiosa:

Va desarrollada de acuerdo a la antigua cartilla.

EL RAID

Lo que da el nombre a la rama: Camino.

¿Busca no sólo el valor técnico, sino también el trabajo formativo del muchacho.

Es realizado por dos raiders, 1 es poco y 3 es mucho.

Es la etapa previa a la investidura.

El Raider presenta su carta, porque se siente capaz de realizar su' raid de investidura, dicha carta es aprobada por el Consejo de la Ley.

Etapas de un Raid: Aplicación y afirmación programadas por el Consejo de la Ley y realizadas por los novicios juntamente con las etapas Capacitación y Servicio.

INVESTIDURA

Es la ceremonia donde es investido el Raider que ha cumplido y aprobado su Raid de Investidura. La insignia Raider ya no la va a llevar en el pañuelo sino que pasará a estar encima de su corazón.

LICENCIA RAIDER

Se logra una vez obtenida la Investidura y teniendo completa la progresión detallada. La licencia Raider marca el camino hacia el Roverismo.

El Raider con licencia Raider se distingue por llevar la insignia raider sobre un fondo celeste que sigue su contorno.

La etapa Raider termina con el descubrimiento de la Joven Ruta. Aquí el muchacho experimenta su deseo de tratar de servir a los demás. De esta manera, el pase a la comunidad rover marca la continuidad natural del método scout.

Es requisito para la Licencia Raider haber obtenido la Investidura Raider.

a) Area de Vida Raider:

- 1) Cumplir su rol dentro del Consejo de la Ley.
- 2) Formular un compromiso escrito, manifestando sus limitaciones y aspiraciones de superación.
- 3) Dar testimonio de su compromiso.
- 4) Ser testigo del Evangelio y de la Ley Scout dentro y fuera de la Tropa.

b) Area Técnica:

- 1) Haber adquirido al menos seis licencias de Competencia Raider, distribuidas al menos en tres series.
- 2) Haber totalizado 50 horas de trabajo en la base taller.
- 3) Haber participado al menos en 10 empresas raiders.
- 4) Haber participado en por lo menos 3 rallys.

c) Area Social:

- 1) Organizar y compartir experiencias con la comunidad.
- 2) Desarrollar y exponer algún aspecto de la realidad social Argentina.
- 3) Haber participado el menos en 3 Servicios Raiders.
- 4) Participar activamente en campañas de solidaridad, especialmente las promocionadas por el Episcopado Argentino.
- 5) Haber montado un trabajo que refleje su toma de conciencia en la defensa de la vida silvestre y de los recursos naturales.

d) Area Religiosa:

Va desarrollada de acuerdo a la antigua cartilla.

LICENCIAS DE COMPETENCIA

Las Licencias de Competencia se pueden comenzar a rendir a partir de comenzado el Noviciado Raider.

SERIE NATURALEZA

1. Guardaparque.
2. Meteorólogo.
3. Botánico.
4. Zoólogo.
5. Ictiólogo.
6. Explotación Avícola.
7. Explotación Ganadera.
8. Explotación Porcina.
9. Explotación Ovina.
10. Cunicultura.
11. Apicultura.

SERIE DEPORTES

- a) Náuticos:
12. Natación.
 13. Esquí acuático.
 14. Timonel.
 15. Remero.
 16. Actividades subacuáticas.
 17. Pesca.
- b) Montaña:
18. Esquí.
 19. Andinismo.
- c) Combate:
20. Yudo o defensa personal.
 21. Boxeo.
 22. Esgrima.
 23. Tiro.
 24. Arquería.
- d) Estilo:
25. Equitación.
 26. Gimnasia (libre y con aparatos).
 27. Pesas.
 28. Atletismo.
- e) De participación (practicado en equipos):
29. Basquet.
 30. Handball.
 31. Softball.
 32. Hockey.
 33. Voleibol.
 34. Rugby.
 35. Water Polo.
 36. Pato.

SERIE EXPRESION

65. Fotografía.
66. Cinematografía.
67. Intérprete de instrumentos musicales.
68. Audiovisuales.
69. Títeres.
70. Teatro.

SERIE ARTES PLASTICAS

- a) Arte y Técnica:
37. Metales.
 38. Madera.
 39. Cerámica.
 40. Escultura.
 41. Cuero.
 42. Yeso.
- b) Decoración:
43. Afiches.
 44. Decoración.
 45. Maquetas.
 46. Pinturas.

SERIE TECNICA

- a) Comunicaciones:
47. Radio Operador.
- b) Científicas:
48. Investigaciones biológicas.
 49. Investigaciones geológicas.
 50. Investigaciones espaciales.
 51. Investigaciones agrícola-forestales.
 52. Procesamiento de datos.
- c) Mecánica:
53. Construcciones civiles.
 54. Construcciones navales.
 55. Mecánica.
 56. Electricidad.
 57. Electrónica.
 58. Máquinas agrícolas.
 59. Pontonero.
 60. Alta técnica.

SERIE SALVAMENTO

- a) Supervivencia:
61. Supervivencia terrestre.
 62. Supervivencia acuática.
- b) Socorrismo:
63. Socorrismo.
 64. Socorrismo acuático.

SERIE RELIGION

71. Vida de San Francisco Javier.
72. Liturgia.
73. Historia de la Salvación.
74. Doctrina de la Iglesia.
75. Apostolado Raider.

Algunas palabras sobre la Ley y la Promesa

Seguramente recordarás aquella Velada de Armas. Eras aún muy joven en tus ideas y en tu tiempo cuando te explicaron el significado de cada una de las pautas de la Ley y. el compromiso que habrías de asumir en tu Promesa.

Pero el tiempo fue pasando y ese compromiso ha ido creciendo con tu cuerpo y con tu alma.

Hoy ves el mundo con otros ojos y la Ley y la Promesa adquieren para vos un significado más profundo, más comprometido.

La Ley en particular, si la vives desde un punto de vista adulto, te proporciona un estilo de vida muy claro y una norma muy precisa a la cual ajustas tu accionar cristiano.

Así como el amor entre los hermanos de las primeras comunidades cristianas era el signo inconfundible reconocido por todo el mundo; así el honor, la lealtad, el amor fraternal, el amor a la naturaleza, la alegría en el vivir, la pureza de sentimientos, son los elementos por los cuales los reconocerán Scouts a vos y a tus Raiders.

CAPITULO VII

Recomendaciones sobre el uniforme

El tema está incluido en esta cartilla para recordar algunas normas sobre el uniforme que no son observadas en todos los casos.

- La boina es parte del uniforme; por lo tanto de uso obligatorio; cuando no la lleves puesta, va doblada en la charretera derecha.

- La falta de higiene y el pelo descuidado arruina el mejor uniforme.

- La traba del pañuelo es la única parte del uniforme donde tienes libertad para usar lo que más te guste. Trata de hacerlo tu mismo sin faltar el respeto al significado que tiene el uniforme para el movimiento.

- Las cintas de patrulla con los colores del banderín deben usarse en la charretera izquierda.

- Las insignias de las Licencias de Competencia se usan en la manga izquierda entre el codo y el hombro. Dentro de la insignia se colocará un círculo rojo con el número de licencias obtenidas de la serie.

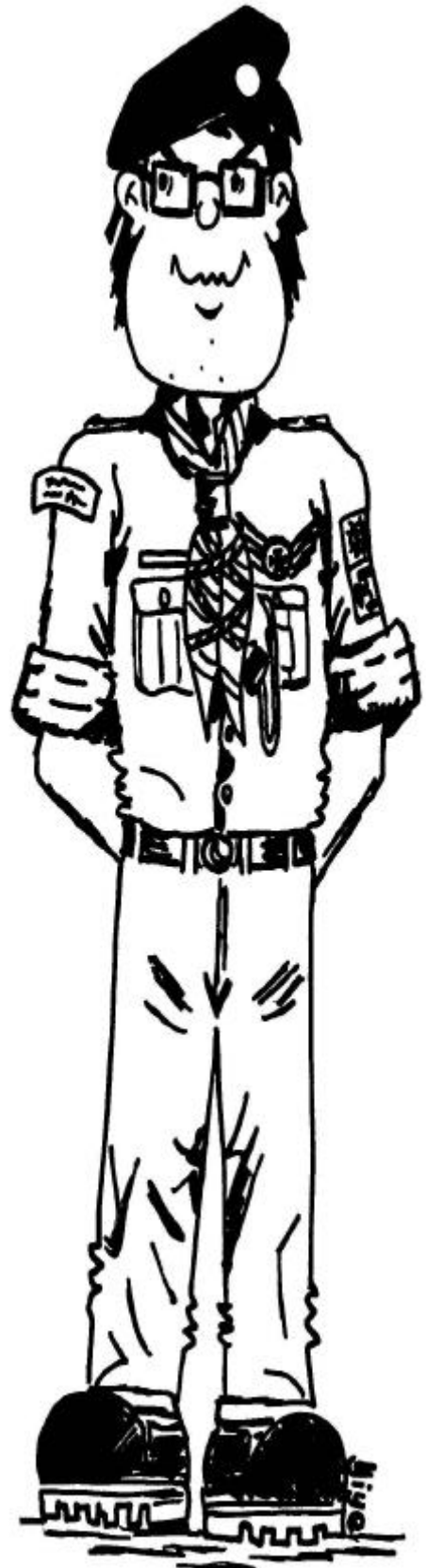
- El pantalón largo color arena es usado en ceremonias y el corto en actividades al aire libre.

- El calzado: debe ser marrón o negro; las botas, borceguíes, zapatillas, por más que sean de cuero no corresponden. Salvo en condiciones que así lo exijan.

- Todo uniforme por sí mismo llama la atención, haz gala de humildad en su uso, no lo utilices para "hacer pinta".

Quisiera recordarte que tu uniforme fue bendecido el día en que te fue entregado. Cuando lo uses, en ti serán juzgados bien o mal, millones de scouts. Por ultimo y a manera de resumen, recordaremos lo que nos dijo B.P. sobre el uniforme:

"La corrección en el porte y la alegría individual del scout, honran nuestro movimiento. Demuestra el orgullo que siente el scout, por ser él y por su Tropa. Un scout desidioso, desaliñado en el vestido, puede, por el contrario traer descrédito al movimiento ante los ojos del publico. Si me mostráis un individuo así os diré que no ha asimilado el verdadero espíritu del Escultismo y que no se siente orgulloso de ser miembro de esta gran hermandad".



CUESTIONARIO

Al finalizar la lectura y estudio de este libro, estás en mejores condiciones para comprender tu rol de GUIA dentro de tu patrulla y de la Tropa.

El cuestionario que sigue es un autoexamen que deberás hacer para ver si has asimilado los conceptos que aquí se transmiten.

Lee atentamente todas las preguntas y luego trata de contestarlas por escrito, con tus propias palabras y sin recurrir al libro. Cuando no puedas responder alguna de ellas, vuelve a leer el capítulo donde se hace referencia al tema.

Para responder ciertas preguntas, en cambio, es necesario que reflexiones sobre tus actitudes, es el caso de las preguntas del Area Religiosa, como una especie de examen de conciencia que te permitirá saber cómo marcha tu vida raider.

ADELANTE! El paso es tuyo.

AREA RELIGIOSA

¿Cómo puedo integrar en mi vida las cuestiones religiosas?

¿Pesas en mi vida mi relación con DIOS y la presencia de CRISTO?

¿Veo mi vida afectiva (el entusiasmo con que decido las cosas, mis simpatías y antipatías) como conectada con la vida religiosa?

¿Hago madurar mi BUENA ACCION o sigo con el mismo esquema de los lobatos con acciones pueriles?

¿Cita ejemplos concretos en que CRISTO se nos presenta como el GRAN JEFE? *Lectura recomendada: "LA ESENCIA DEL CRISTIANISMO" de R. Guardini.*

AREA VIDA RAIDER

¿Qué significa para ti tu LEMA?

En cinco renglones explica quien fue SAN FRANCISCO JAVIER.

AREA TECNICA

¿Dónde propones tu idea de Empresa?

¿Dónde expones la IDEA de Empresa de tu Patrulla?

¿Cuál es tu participación en la empresa elegida en ASAMBLEA?

¿Cómo y dónde evalúas tu trabajo y el de los demás de la Empresa?

AREA SOCIAL

¿Cómo te entregas a la vida de tu PATRULLA?

¿De qué manera se relaciona la vida de tu patrulla con la vida en la Parroquia, el Colegio, la Familia, el Barrio, los Amigos?

INDICE

PRESENTACION	3
CAPITULO I	4
La Patrulla: Un Equipo de Vida	4
La Patrulla	4
El Sistema de Patrullas	5
Diferencias entre la Patrulla Scout y la Patrulla Raider	5
Actividad de la Patrulla Raider	6
Resumen	6
CAPITULO II	8
La Función del Guía de Patrulla en los Organismos de la Tropa Raider	8
La Tropa Raider	8
La Asamblea Raider	9
El Consejo de la Ley	10
CAPITULO III	11
Conducción del Guía de Patrulla	11
Cómo debes ser visto por ti	11
En el aspecto religioso	11
En el aspecto moral	12
En el aspecto intelectual	12
En el aspecto físico	12
En el aspecto técnico	12
Cómo debes ser visto por tu Patrulla	12
Cómo debes conducir	13
Prever	14
Organizar	14
Gobernar	14
Coordinar	14
Controlar	14
CAPITULO IV	16
Apostolado del Guía de Patrulla	16
Cualidades que necesitamos	16
CAPITULO V	17
La Empresa Raider	17
Fundamentos de la Empresa	17
Dinámica de la Empresa	17
Preparación	19
CAPITULO VI	20
La Progresión Raider	20
Noviciado	21
El raid	21
Investidura	22
Licencia Raider	22
Licencias de Competencia	22
Algunas palabras sobre la Ley y la Promesa	23
CAPITULO VII	25
Recomendaciones sobre el uniforme	25
CUESTIONARIO	26
Area Religiosa	26
Area Vida Raider	26
Area Técnica	26
Area Social	26
INDICE	27