



Metodología



ÍNDICE

- PRESENTACIÓN
- INTRODUCCIÓN
- MÉTODO
- ORGANIZACIÓN
- CALENDARIO RANGER
 - ACTIVIDADES CORTAS
- AVENTURA MEDIEVAL
- CAMPAMENTOS
- PROGRESO:
 - DE TROPA
 - INDIVIDUAL



PRESENTACIÓN

Somos los Caballeros Mágicos de la Tropa de Rohán 2017 - 2018 (Nacho, Jesús y Álvaro). Esta metodología que os presentamos es la base del trabajo que seguimos con los chavales.

Vivimos en una sociedad en constante cambio, donde el progreso es la clave de las relaciones humanas. Este progreso tiene sus consecuencias, tanto positivas como negativas. En cuestión de ocio, a nuestros jóvenes se les presenta un espacio cada vez menos atractivo y poco adaptado a sus demandas, se observa cómo van perdiendo en autonomía y poder de decisión, al tiempo que decrecen las inquietudes. Es una etapa en la que quieren crecer antes de tiempo y así lo expresa su conducta.

Además, es una edad en la que tanto el cuerpo como la mente están en continua evolución y cambio, lo cual repercute en diversas parcelas de la vida cotidiana.

Todo esto es lo que nos lleva a plantearnos una metodología adaptada a las necesidades de los chavales, aplicada a actividades atractivas y con una simbología capaz de involucrarlos. Todo ello, teniendo en cuenta las áreas que pretende desarrollar el escultismo: desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, espiritual y del carácter.

El marco simbólico de la metodología es el camino de Santiago en el Medievo y sigue el modelo de organización basado en el sistema de patrullas que Baden Powell (B.P) puso en marcha en el verano de 1907 en Brownsea, con el primer campamento scout.



INTRODUCCIÓN

Eres un Ranger, un Ranger de la Tropa de Rohan. Casi sin darte cuenta, estás metido de lleno en el mundo del Escultismo, ese mundo maravilloso que Badem Powell, supo crear.

Cuando B.P. pensó en el Escultismo, pensó en gente como tú, en chavales como tú que podían hacer algo por este mundo en el que vivimos.

Así nació el escultismo, emprendido por millones de chavales de todo el mundo. Tú ya estás en ese camino, ya has empezado el gran viaje.

Ahora, formas parte de una gran familia, la de los Scouts; pero, también de una familia más pequeña: tu Grupo, tu Tropa, tu Patrulla.

Habrá veces que tendrás que olvidarte de lo que quieras hacer para pensar en lo que toda la Tropa quiere.

La Tropa la formamos todos, y así, los intereses de todos serán también tus propios intereses. Sabrás escuchar a los demás, respetarles, y aceptarles tal y como son, porque la Tropa también lo hará por ti.

“El Espíritu Scout es la manera de vivir con éxito nuestra vida”

(Baden Powell)



MÉTODO

ORGANIZACIÓN

La Tropa de Rohán está formada por 15-25 chavales de edades comprendidas entre los 12 y 14 años. Éstos, a su vez, se dividen en Patrullas de 5-6-7 chavales repartidos equitativamente por género, edad, etapa, años en el grupo, forma de ser... para que sean estén compensadas y puedan enriquecerse los unos de los otros.

Las Patrullas han de ser un grupo de trabajo y de amigos, en las que deben participar todos y todas y tomar las decisiones democráticamente y por consenso entre todos los miembros. Se propone que los propios Rangers elijan los componentes, siempre y cuando se respeten las anteriores normas para su formación.

Cargos:

Dentro de cada Patrulla cada chaval desempeña una responsabilidad.

- PALADÍN o GUÍA: Ranger de tercera etapa (muy excepcionalmente de segunda). No es un jefe, sino un coordinador y un representante elegido por cada Patrulla. Sus funciones son coordinar la labor de la Patrulla, conseguir que sus miembros participen activamente, aprender a tomar responsabilidades y representar a su Patrulla en la Mesa Redonda.
- DRUIDA o SUBGUÍA: Ayuda al Paladín en la coordinación de la Patrulla. En su ausencia le sustituye y por ello desempeña las mismas funciones que el Paladín.
- RECAUDADOR o TESORERO: Se encarga del control de las cuotas de su Patrulla.
- ESCRIBA o SECRETARIO: Es el encargado de reunir a su patrulla para poner en común que se ha hecho y plasmarlo en el cuaderno de Oro.
- SANITARIO: Es la persona encargada de organizar el botiquín de Ranger para todas las salidas, acampadas y campamentos. Tendrá que estar al día sobre conocimientos de primeros auxilios y observar las fechas de utilidad, caducidad, etc.
- PULCRO o INTENDENTE: Los locales serán limpiados cada semana por una Patrulla distinta. El Pulcro se encargará de proporcionar el material necesario y avisar a todos los miembros de su Patrulla el día que les toca limpiar, además de participar activamente en el momento de orden y limpieza.



Términos:

- **TROPA DE ROHÁN**: Conjunto de Chavales y Responsables
- **CABALLEROS MÁGICOS**: Responsables de la Unidad de Ranger.
- **TABLA DE ROHAN**: conjunto de normas pensadas y consensuadas entre todos los miembros de la tropa.
- **MESA REDONDA**: Es la reunión de las personas de un mismo cargo que se hace con el fin de comentar las cosas buenas y malas que se hacen. Los Paladines se reúnen con los Caballeros Mágicos para evaluar el Progreso de la Tropa
- **CADENAS**: Es una lista ordenada con los nombres de todos los integrantes de una Patrulla, y con todos sus teléfonos, de tal forma que los Caballeros Mágicos llamarán al Paladín de cada Patrulla para que pase cadena, es decir llame al siguiente de la lista, y éste al siguiente, y así hasta el último que cerrará la cadena llamando al Paladín que a su vez llamará a un Caballero Mágico.
- **REUNIONES**: Suelen ser en la Parroquia, dentro de nuestro local. La duración de las Reuniones es de 16:30 a 19:00 todos los sábados, desde principios de Octubre hasta mediados de Junio. Una vez al mes se sustituye la reunión del sábado por la misa del domingo, preparada por los chavales y a continuación se hace la reunión.
- **REUNIONES EXTRAORDINARIAS**: Podremos celebrarlas con el fin de hacer actividades diferentes, tratar temas importantes, completar la aventura o preparar juegos especiales.
- **CONSEJO DE LEY**: Es una reunión de toda la tropa en la que se tratan temas importantes para el funcionamiento de la misma. Es una evaluación colectiva en la que se evalúan tanto las actividades como cada chaval de manera individual. Se realiza al final de cada campamento, con el fin de incorporar mejoras en las actividades y que los chavales poco a poco vayan perfilando sus caracteres y haciéndose mejores personas. Es importante que estén la mayoría de los Ranger para que la evaluación sea lo más global posible.
- **CAMISA SCOUT**: La Camisa Scout que llevan los Rangers es de color azul, en ella se llevan los parches de la asociación y la Rama en el brazo izquierdo. La Flor de Lis en el Pecho, en el bolsillo izquierdo.
- **TOCHO**: Símbolo de integración en la rama, por este motivo los Rangers que pasan de 1^a a 2^a etapa reciben el tocho (Bienvenidos a Ranger).



CALENDARIO

OCTUBRE - NOVIEMBRE – DICIEMBRE

- Conocimiento e integración de la Tropa
- Tabla de Rohan
- Decorar el local
- Programación anual
- Acampada Grupo
- Metodología
- Patrullas
- Acampada Ranger
- Trabajo en Patrullas-Hazaña
- Reto
- Mesa Redonda
- Planificación de la Aventura Medieval
- Campamento de Navidad (Consejo de Ley)
- Elección Aventura

ENERO – FEBRERO - MARZO – ABRIL

- Aventura
- Cabalgata/Festival
- Hazaña
- Reto
- Consejo de ley de la Aventura
- Aventura Medieval-Aventura Medieval
- Mesa Redonda
- Campamento de S.Sta (Consejo de Ley)

ABRIL – MAYO – JUNIO -JULIO

- San Jorge
- Fiesta de la Villa
- Hazaña
- Reto
- Campamento de Verano (Consejo de Ley)

ACTIVIDADES CORTAS

Son una serie de actividades propuestas por los chavales o por una iniciativa de los Caballeros Mágicos. Pueden consistir en una salida, una visita, un taller, juegos...
Pueden estar preparadas por los chavales, ir enfocadas a la Aventura Medieval o bien se podrán realizar con el resto del Grupo (festival, actividades del distrito...).



AVENTURA MEDIEVAL

Es la actividad más larga del año. Corresponde a un proyecto de la Tropa, que parte de los centros de interés de los chavales. La Aventura Medieval consta de cuatro fases:

1. MOTIVACIÓN

Búsqueda de los centros de interés de los chavales. Los Caballeros Mágicos reavivaremos la imaginación de los Ranger, facilitando ideas e informaciones muy diversas, con el fin de que saquen sus propias ideas y tengan mucha variedad a la hora de elegir una Aventura Medieval concreta.

2. ELECCIÓN

- *PRESENTACIÓN*: Por patrullas se presentan proyectos trabajados y originales que podrá hacer la Tropa. Deberá estar preparada por ellos y no por los Caballeros Mágicos para que sientan que es propiamente suya.

- *ELECCIÓN*: Entre todos debatimos y elegimos el proyecto que más nos gusta consiguiendo que la Aventura Medieval elegida agrade a toda la Tropa, la decisión debe ser tomada por consenso.

3. ACCIÓN

- *PREPARACIÓN y PLANIFICACIÓN*: Los chavales planificarán la Aventura Medieval para que estén más involucrados en su realización.

- *REALIZACIÓN*: Como cada una es diferente, no tiene unas reglas de realización, se suelen preparar actividades atractivas, mediante las cuales buscamos la motivación continua de los chavales, como:

* Talleres: Son actividades concretas con las que adquirimos aptitudes que nos servirán para realizar la Aventura Medieval.

* Extra-jobs: Son trabajos que realizamos entre todos para financiar un proyecto específico. No es un fin, sino un medio.

- *EVALUACIÓN INTERMEDIA*: dónde se sopesa cómo evoluciona la actividad.

- *FIESTA DE LA VILLA*: Celebramos el final de la Aventura Medieval.

4. EVALUACIÓN

Esta actividad es preparada por los Caballeros Mágicos. Se hace un análisis de toda la Aventura Medieval y el progreso de la Tropa en este tiempo, con aportaciones de la tropa al completo.



PROGRESO

PROGRESO DE TROPA

El progreso de Tropa está constituido en dos partes:

1º. - Día tras día se irán realizando actividades específicas según las carencias de la Tropa, para trabajarlas y hacer que la Tropa evolucione. Incluiremos las carencias más notables en todas las actividades para conseguir una mayor implicación de cada chaval haciendo que progrese individualmente para que así, pueda progresar la rama al conjunto.

Con esto pretendemos que la Tropa interiorice valores tales como el respeto, el compañerismo, la tolerancia...

2º. – Los Retos, un medio sencillo para que poco a poco lleguemos a ser verdaderos Scout:

RETOS:

Son una parte importante de la metodología Ranger, durante el curso se completarán los cuatro con el fin de trabajar cada una de las áreas que abarca, ya que creemos que son fundamentales para vivir de una manera sana y en sociedad.

>> EL RETO DEL ENTORNO: Cuida la Naturaleza y lo que te rodea.

Vivimos en un Mundo maravilloso que debemos cuidar y respetar para estar a gusto en él. Ser cívico y respetuoso con lo que nos rodea. Como por ejemplo, depositando los distintos tipos de basura en sus respectivos contenedores.

Aprenderemos también a concienciar a los demás de que una tarea, por pequeña que sea, puede salvar el ecosistema.

>>EL RETO DE LA ALIANZA: Conoce a Jesús

El Grupo Scout sigue la ideología cristiana e intenta imitar a Jesús en todo lo que se propone: llevar una vida austera, ayudar a los demás, entregarse a todos, aprender a convivir...

>>EL RETO DEL PUEBLO: Sirve a los demás

El Ranger forma parte de una Tropa, de un Grupo, de una familia y de una ciudad. El Reto del Pueblo significa, simplemente, que como Scouts nos comprometemos a trabajar por una sociedad mejor.

Baden Powell nos enseñó a actuar primero en nuestro entorno más cercano, por lo que debemos empezar, ayudando en nuestra familia, en clase en casa...

>>EL RETO DE LA LUCHA: Cuídate

Entre los 12 y los 14 años el cuerpo sufre una metamorfosis rápida: crecimiento en estatura, en peso, maduración sexual. Estos cambios físicos, afectan tanto al desarrollo psicológico como al desarrollo social. En algunos años, e incluso en pocos meses, todo se transforma. Se trata de un periodo determinante en la construcción de su personalidad.

Debemos sentirnos a gusto y no dejarnos acomplejar. Por eso es importante que nos cuidemos, que mantengamos el gusto por el aire libre, que comamos sano. También es importante enseñar a los demás a que se cuiden.



PROGRESO INDIVIDUAL

La rama Ranger está dividida en 3 etapas, en función de las edades que abarca (de 12 a 14 años), las cuales son:

APRENDICES-INTEGRACIÓN:

Es la primera de las tres etapas, abarca a chavales de 12 años. El objetivo principal de esta etapa es la integración y el conocimiento del chaval en la rama.

ESCUDEROS-EXPLORACIÓN:

Es la segunda etapa. Está orientada a que los chavales apliquen todo lo aprendido en la etapa anterior y trabajen con iniciativa propia para la Tropa sirviendo también de apoyo a los Hidalgos. Cómo objetivo principal se busca el trabajo dentro de la tropa y concretamente en la patrulla.

HIDALGOS-ORIENTACIÓN:

Es la tercera etapa. Es la etapa de más responsabilidad en la Tropa. Deberán ser guías de Aprendices y Escuderos y ser un apoyo para los Caballeros Mágicos.

Ejercerán como Paladines o druidas dentro de la Patrulla y se inquietarán por descubrir el funcionamiento de la Rama Pioneros, destacando en ellos el compromiso.



HAZAÑAS:

Es un conjunto de actividades que se realizan acorde con la etapa de cada Ranger, abarcando diferentes áreas a trabajar. En cada etapa se hará un taller, un reto y una dinámica haciendo que se evolucione individualmente en el Escultismo.

Todos los Rangers, al realizar su Hazaña correspondiente, les supondrán un progreso sobre las realizadas anteriormente.

	HAZAÑAS DE LOS APRENDICES	HAZAÑAS DE LOS ESCUDEROS	HAZAÑAS DE LOS HIDALGOS	Finalidad de las actividades
TALLER	<ul style="list-style-type: none"> -Equipamiento básico para excursiones y acampadas. -Caballería. 	<ul style="list-style-type: none"> -Orientación con y sin brújula. -Marcha. 	<ul style="list-style-type: none"> -Supervivencia. 	Conocer las bases para sobrevivir en la naturaleza.
JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicación. -Ser conscientes de la importancia de expresarnos y comprendernos de la mejor forma posible. 	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar y fomentar la participación en las tareas del hogar. Ser conscientes de su importancia. 	<ul style="list-style-type: none"> -Conocer y saber utilizar los recursos que existen en nuestro entorno. -Sentirse útiles. 	Adquirir unas habilidades de autonomía personal y social.
DINÁMICA	<ul style="list-style-type: none"> -¿Qué es un amigo? -Reflexiones y conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> -¿Qué es la familia? -¿Qué queremos de ella?, ¿Qué nos aporta? 	<ul style="list-style-type: none"> -¿Qué es la sociedad? -¿Qué queremos de ella? ¿Qué nos aporta actualmente? 	Poder crear una opinión crítica de nuestra sociedad.
Finalidad de la etapa	Conocernos a nosotros mismos	Conocer a los demás	Conocer la sociedad y el sexo opuesto	

Con éste progreso tanto individual como de Tropa pretendemos iniciar al chaval en diversos ámbitos de la Ley Scout que irá matizando durante toda su vida Scout.



LEY SCOUT: Decálogo que debe vivir todo joven en el Movimiento Scout:

El Scout ama a Dios y vive plenamente su fe.
El Scout es leal y digno de confianza.
El Scout es generoso, cortés y solidario.
El Scout es respetuoso y hermano de todos.
El Scout defiende y valora la familia.
El Scout ama y defiende la vida y la naturaleza.
El Scout sabe obedecer, elige y actúa con responsabilidad.
El Scout es optimista aún en las dificultades.
El Scout es económico, trabajador y respetuoso del bien ajeno.
El Scout es puro y lleva una vida sana.

LEY

Principios del explorador:

El Explorador cree en Dios y le es fiel.
El Explorador construye un mundo mejor y es un buen ciudadano.
El Explorador aprende saliendo a descubrir el mundo que le rodea.

VIRTUDES DEL EXPLORADOR

Lealtad.
Abnegación.
Pureza.

LEMA

¡Siempre Alerta!, que sintetiza la actitud de los Exploradores frente a la vida, siempre preparados para la acción, siempre preparados para la exploración.