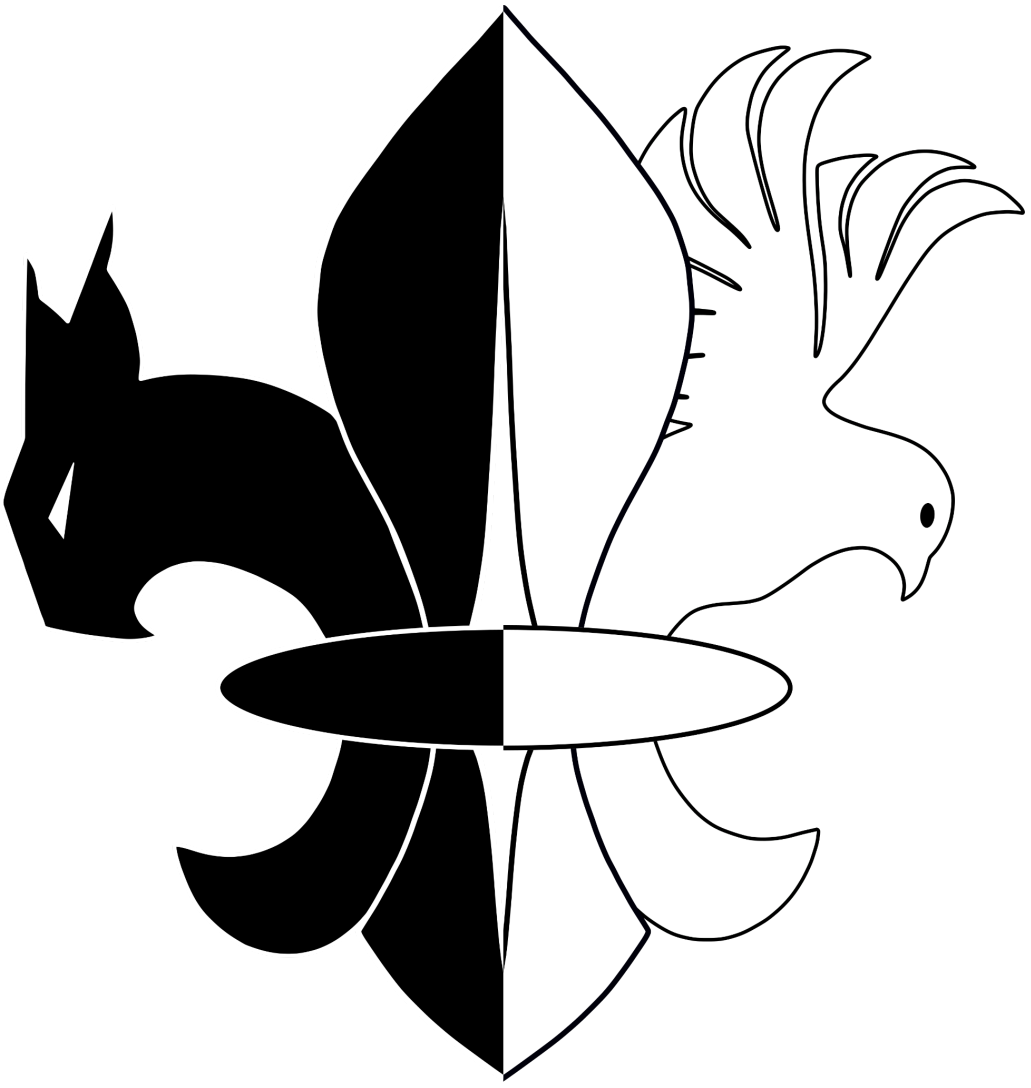
SIMBOLOGÍA GENERAL



GRUPO SCOUT LINCE-SAN GREGORIO

ÍNDICE

1. Introducción **3**

2. Simbología por ramas **3**

2.1. CASTORES 3

2.2. LOBATOS 4

2.3. RANGER 5

2.4. PIONEROS 6

2.5. RUTAS 7

3. Grupo Scout Lince-San Gregorio **8**

3.1. SIMBOLOGÍA SCOUT GENERAL 8

3.2. CAMPAMENTO DE VERANO 12

1. Introducción

La simbología scout responde a los fines educativos propios del Escultismo que están en consonancia con los elementos del Método Scout. La simbología es diferenciadora, explícita y eficaz; también identificadora, renovable y adaptable.
Este documento pretende hacer constancia de todos los símbolos que utilizamos en el Grupo, explicando individualmente cuales son y para qué sirven cada uno, con el fin de entenderlos, respetarlos y afianzarlos.

2. Simbología por ramas

2.1. CASTORES

- **GRANDES CASTORES:** Responsables de la Unidad de Castores.

- **MARCO SIMBÓLICO, "ARAT Y SU COLONIA":** la Rama se configura en torno al cuento de Arat y su Colonia. Arat es un castor que junto a sus amigos, Aro y Calta, van conociendo a diversos personajes que a través de sus historias les enseñan los valores que promueve el escultismo. En todo momento les acompaña el búho Glaux, quién cuida de ellos y les va dando consejos para que lleguen a ser unos buenos castores. En el marco simbólico de Castores aparecen diez personajes: Arat, Aro, Calta, Glaux, Ballestrinque (zorro), Serbal Íbero (lince), Lebeche (pato), Sylvana (mona), Olea (paloma), y Dunan (ardilla).

- **LA COLONIA Y SUS MADRIGUERAS:** la colonia es la Unidad de la Rama de Castores, el grupo grande. Es en la colonia donde interaccionan las distintas madrigueras, facilitando que el castor aprenda a comportarse como un miembro activo de su comunidad. La vida en pequeños grupos de la colonia se desarrolla a través de las Madrigueras, estas son grupos de entre seis y siete castores, compuestas por castores de ambos sexos y edades que tienen carácter anual.

- **LAS DIFERENTES PAÑOLETAS:** como todo scout queremos que los castores desde el principio tengan el mismo sentimiento que tenemos todos al llevar una pañoleta al cuello. Todas las pañoletas serán del color de la rama (naranja) y se irán añadiendo las cintas de la pañoleta original cuando pases las distintas etapas del castor. Si un castor decide hacer la promesa, recibirá la cinta blanca.

- **PALETAS:** Sistema de simbología de progreso personal. Es una línea del tiempo marcada por las distintas etapas que va pasando el castor en la rama: 1ª Etapa, de integración: Chapoteando; 2ª Etapa, de desarrollo: Salida de Paletas; 3ª Etapa, de transición: Migración.

- **LA CONSTRUCCIÓN DEL DIQUE:** el Dique responde a las demandas de los castores, es el gran reto o proyecto que se realiza durante el tercer trimestre. Son juegos, talleres y proyectos a realizar con los participantes para terminar el año dentro de la colonia.

- **EL CUADERNO DE CHAPOTEO:** el cuaderno de chapoteos es una herramienta motivadora que utilizamos para completar la formación de castores de forma escrita y de apoyo en la cual, al estar en formato físico puedan recurrir a ella en el momento que les sea necesario.

- **EL CONSEJO DEL TRONCO:** el consejo del tronco es una herramienta de evaluación que nos permite conocer el progreso tanto grupal como personal de los Castores. Nos permite conocer si se han cumplido tanto los objetivos individuales, como los grupales, para poder replantearlos. Además, al hacer partícipes a los castores en esta evaluación, ellos mismos son conscientes de sus progresos y de los objetivos a cumplir para el siguiente periodo dentro de la colonia.

- **NOÉ:** el patrón de los Castores es Noé. Los castores verán en Noé el esfuerzo y la confianza que hay que tener en Dios para así hacer el bien y cuidar de la Colonia. La festividad de Noé se celebra el 10 de noviembre.

- **COMPARTIR:** la Ley de la Colonia es El CASTOR COMPARTE CON ALEGRÍA Y JUEGA CON TODOS. El lema de la Colonia es COMPARTIR. En esta etapa en la que la principal característica evolutiva es el egocentrismo, es importante que el castor sepa que no es el único chaval de la colonia y que no le cueste trabajar y convivir con otros chaval; por ello, el lema debe repetirse durante todas las actividades, pues supone un gran reto para los castores. Se pretende que la colonia sea algo más que un grupo de niños y niñas; que sean como una familia donde todo es de todas y todas juntas, trabajan para conseguir unos objetivos. Así, el castor no solo aprenderá a ser generoso, sino a comprender que cada persona es distinta, ganando en tolerancia y respeto.

2.2. LOBATOS

- **VIEJOS LOBOS:** Responsables de la Unidad de Lobatos

- **LIBRO DE LAS TIERRAS VÍRGENES:** libro en el que se fundamenta y enmarca la metodología y simbología de los lobatos.

- **CUADERNO DE CAZA:** es un cuaderno que tiene cada lobato durante todos sus años en la manada, en el que hay recogidos algunos conocimientos que debe saber sobre la manada, actividades que va completando según las etapas y diferentes pruebas que va a superar.

- **TÓTEM:** es el símbolo de la manada que representa la figura de un lobo. De éste cuelgan unas cintas de colores en las que aparecen todos sus miembros. Los lobatos son los encargados de portar y custodiar este tótem, ya que es su símbolo de manada.

- **GRAN CLAMOR:** ritual que realiza la Manada, dirigido por Akela, para celebrar acontecimientos que suceden dentro de la manada.

- **CONSEJO DE ROCA:** para celebrar cualquier acontecimiento se convoca para momentos especiales, como realizar la promesa o los pasos de etapa extraordinarios (nacimiento, madurez, superación...) es convocada por los viejos lobos nos reunimos en un lugar situado en lo alto de una gran roca llamada Roca de consejo.

- **ASAMBLEA DE LA MANADA:** es la reunión de toda la manada, tanto lobatos, lobeznos, pies tiernos como Viejos Lobos. Es un momento de reflexión y evaluación en ella cualquier miembro de la Manada puede exponer el tema del que quieran hablar. Es la reunión donde se reúne la totalidad de la unidad de manera informal.

- **CUERNO:** es el instrumento que se utiliza para avisar a toda la manada en momentos importantes o excepcionales.

- **GRAN JUEGO:** actividad más importante del año que eligen los lobatos según sus intereses como manada y se encargan de prepararla y organizarla.

- **MÁXIMAS DEL LOBATO:** son las normas que un lobato debe aprender para cumplir con la ley de la selva.

- **SAN FRANCISCO DE ASÍS:** es el Patrón de los lobatos por su devoción a los animales en especial al lobo. Verán en él un personaje cercano del que tomaran ejemplo.

- **LA BUENA ACCIÓN:** es el gesto que deben realizar los lobatos en el día a día para hacer un mundo mejor y convivir según las máximas.

2.3. RANGER

- **LA TROPA DE ROHÁN:** está formada por chavales de edades comprendidas entre los 12 y 14 años y los caballeros mágicos que son los responsables.

- **LAS PATRULLAS:** 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. Son patrullas históricas, es decir, se intentarán mantener a lo largo del tiempo y estarán conformadas por los mismos chavales de siempre, aunque puede haber cambios para que estén equilibradas.

- **CARGOS:** Son una de las grandes herramientas que dan sentido a la unidad. Además de ser una responsabilidad individual, es un eslabón que liga las Patrullas entre sí, generando una relación de cada joven con otros jóvenes de la Tropa fuera de su Patrulla.

- **CABALLEROS MÁGICOS:** responsables de la Unidad de Ranger.

- **TABLA DE ROHÁN:** conjunto de normas pensadas y consensuadas entre todos los miembros de la tropa.

- **ACTIVIDADES CORTAS:** son una serie de actividades propuestas por los chavales o por una iniciativa de los Caballeros Mágicos.

- **HAZAÑAS:** Es un conjunto de actividades que se realizan acorde con la etapa de cada Ranger, abarcando diferentes áreas a trabajar.

- **AVENTURA:** Es la actividad más larga del año. Corresponde a un proyecto de la Tropa, que parte de los centros de interés de los chavales.

- **RUMBOS:** sistema de simbología de progresión personal. Se medirá este progreso mediante parches donde están representados estos.

- **PAÑOLETA:** símbolo identificativo del grupo.

- **TOCHO DE RANGERS:** símbolo de integración que se entrega a aquellos que superan la primera etapa de integración.

- **LIBRO DE ORO**: Documento donde se registra todo lo importante que acontece en la Patrulla para las generaciones futuras. Debe recoger información de las actividades, historias, tradiciones y asuntos secretos de la Patrulla.

- **CONSEJO DE TROPA:** es una reunión de toda la tropa en la que se tratan temas importantes para el funcionamiento de la misma.

- **CARTA DE EXPLORACIÓN:** Compromiso que asumen los Rangers con la tropa y su patrulla.

2.4. PIONEROS

- **CUADERNO ROJO DE BITÁCORA:** es el libro de la Unidad. En él se refleja el progreso individual de cada chaval.

- **CONSTITUCIÓN:** Es un conjunto de normas de convivencia, elaborado por ellos mismos anualmente.

- **EL NUDO DE LA AMISTAD:** El nudo de la pañoleta representa el vínculo que se establece entre amigos, por eso se le llama " nudo de la amistad". Es el nudo que llevan los pioneros que no han hecho la promesa Scout.

- **AVANZADA:** nombre de la unidad de pioneros

- **EQUIPO:** pequeño grupo de trabajo en pioneros

- **DESCUBIERTA:** actividad más importante del año donde los pioneros eligen un marco sobre el que trabajar durante 2 o más meses.

- **TRAVESÍA:** marco simbólico de los pioneros.

- **SAN PEDRO:** Patrón de los pioneros

- **DESAFÍOS:** son los objetivos personales que forman sus proyectos individuales del año.

- **ASAMBLEA DE AVANZADA:** reunión de todos los miembros de la Unidad en la que se tratan temas importantes y se toman decisiones sobre ellos.

- **CONSEJO DE LEY:** evaluaciones trimestrales.

2.5. RUTAS

- **MANGAS REMANGADAS DE LA CAMISA:** las mangas de la camisa siempre remangadas, expresan nuestro lema Servir. Cuando una persona se dispone a llevar a cabo alguna acción/ trabajo, lo primero que hace es remangarse. Los Rutas comienzan a llevar remangadas las mangas de la camisa para simbolizar que están siempre alerta y en actitud de servicio, estando siempre preparados para SERVIR a los demás en cualquier situación. En la etapa Ruta, que se caracteriza sobre todo por la acción, es el mejor momento para darles a conocer este simbolismo.

- **HORQUILLA DE MADERA:** representa los dos caminos a los que un Scout, tras acabar su etapa Ruta, puede optar. Es de madera con un agujero en el extremo más ancho del que cuelga una cuerda con el nudo rizo al final, recordando así que, independientemente de su elección, seguirán en unión con el movimiento Scout. El mejor momento para hacer entrega de esta horquilla es en la motivación del Campamento Volante, incitando el que encuentren sus espacios de reflexión al caminar.

3. Grupo Scout Lince-San Gregorio

3.1. SIMBOLOGÍA SCOUT GENERAL

- **FLOR DE LIS:** la imagen actual de la flor de lis se tomó del dibujo de la brújula usada por marineros para encontrar el norte. Ella está compuesta por tres pétalos superiores: el izquierdo representa la ayuda al prójimo; el central Dios y la Patria (comunidad); y el derecho la observación de la Ley Scout, y tres pétalos inferiores, que representan las tres virtudes del scout; lealtad, abnegación y pureza. Atravesando la hoja central corre una línea, ésta se corresponde con la aguja de la brújula que simboliza la rectitud en el camino. Las dos estrellas en cada una de las hojas de los lados, quieren imitar los ojos bien abiertos del scout, representando tanto la vida al aire libre, los ideales de veracidad…; como los 10 puntos de la vida Scout. La cuerda que rodea la flor de lis y que está unida en sus dos extremos por un nudo, al igual que el anillo que mantiene unidas las hojas, representa la hermandad de los Scout; así como el trabajo y la superación como resultado del esfuerzo y la dedicación.

- **PROMESA SCOUT:** es un compromiso personal que debe asumirse libre y voluntariamente. Se trata de un compromiso único donde quien hace la promesa se compromete con los valores y principios del movimiento scout. Se realiza en el transcurso de las ceremonias y se da paso a este momento tan importante con la lectura del siguiente texto:

"Ya veis que el escultismo no es solo diversión: requiere también bastante de vosotros; pero yo sé que se puede confiar en que haréis todo cuanto podáis por cumplir vuestra promesa." (Vd.)

"Ante este fuego tranquilo, ven a formular tu Promesa. No es difícil, no es audaz, no es tampoco presuntuoso prometer que uno hará todo lo posible para encontrar a Dios, ayudar al prójimo y obedecer la Ley. No es difícil porque no prometes no fallar nunca: no prometes no desobedecer jamás, no equivocarte nunca. Eso no lo lograrías.

Prometes solamente hacer todo lo posible…, lo que tú puedas, como puedas, de la mejor manera.

La Promesa es una fuerza. Cuando la hayas hecho, no serás mejor: serás más fuerte. Y si algún día llegaras a dudar o no supieras si tal cosa se debe hacer o si es de las que no deben hacerse,recordarás que una noche, ante un fuego tranquilo, a la hora en que la claridad desaparece y los ruidos se apagan, entre compañeras que tenían tus mismos ideales, prometiste buscar a Dios, servir al prójimo y ya no dudarás. Sabrás si puede hacerse o no.

La Promesa es una fuerza. No siempre estarás tan bien dispuesta como hoy. No siempre tendrás esta alegría desbordante o esta serenidad, pues la vida tiene tormentas, grandes fatigas, hay penas de niños y tristezas de adultos, y hay incertidumbres repentinas.

Entonces, quizás en una mañana triste de un día triste, te dirás: ¿para qué todo esto? Y luego recordarás que una noche, ante un fuego tranquilo, a la hora en que la claridad desaparece y los ruidos se apagan, entre compañeras que tenían tus mismos ideales, prometiste ser fiel a la Ley.

Ya no te dirás: ¿para qué es todo esto? Y porque no tienes más que una palabra, porque tu alma es sencilla, porque no puedes servir a dos señores, ni obedecer dos leyes que se contradicen, permanecerás fiel a tu Promesa.

La Promesa es una fuerza. Otras la han hecho antes que tú. Otras la harán después que tú. Y es siempre lo mismo: la misma disciplina que uno se impone libremente, la misma obediencia y el mismo servicio que uno escoge libremente.

Conoces a los Scouts, su Ley, su ideal. Sabes lo que tú debes ser: un joven sencillo y fuerte, activo y alegre. Sabes lo que debes llegar a ser: una persona sencilla y fuerte, activa y serena. Sabes todo esto y lo aceptas. Ante este fuego tranquilo, ven a formular tu Promesa."

Durante el acto en el que una persona se compromete a hacer la promesa, además del razonamiento de sus motivos que han derivado en tal decisión se puede leer un pequeño texto más o menos universal:

Yo _____ prometo hacer todo cuando de mi dependa para amar a Dios, servir a la sociedad, trabajar por la paz y vivir la Ley Scout.

Promesa del lobato:
En el caso de la promesa del lobato el compromiso se adquiere con la manada y no con el grupo ni con el movimiento por esto no se considera promesa scout, aun así hemos considerado importante incluir aquí también el texto universal de la promesa del lobato:

Yo _____ prometo hacer siempre lo mejor para amar la naturaleza y mi entorno, mi familia, vivir la ley del lobato, hacer una buena acción cada día y cumplir las máximas de Baloo.

Promesa del castor:
En el caso del compromiso del Castor. El Compromiso será realizado por el castor de manera voluntaria y arropado por toda su Madriguera. Mediante el mismo constata frente a los demás que se compromete a cumplir con los Consejos.

Yo _____ con la ayuda de Jesús y de toda la Colonia, me comprometo a compartir con alegría y a cumplir los Consejos de Glaux.

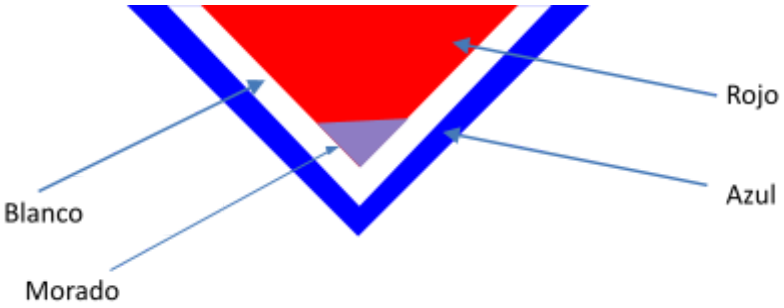
SALUDO SCOUT

El saludo Scout representa la hermandad Scout. Este saludo consiste en estirar los dedos índice, corazón y anular de la mano derecho en conmemoración de las tres virtudes Scouts: abnegación, lealtad y pureza. Al mismo tiempo que el meñique queda cubierto por el pulgar simbolizando que el mayor protege al más pequeño. Este viene acompañado del

apretón de manos con la mano izquierda, sólo a aquéllos que estén haciendo la promesa, en la que los meñiques se superponen. Ésta forma de saludo poco convencional proviene de: "Durante la campaña contra Prempeh, Rey de los Ashanti, Baden-Powell capturó a uno de los jefes. Al rendirse, nuestro Fundador le extendió la mano derecha en señal de amistad. Sin embargo, el jefe Ashanti insistió en darle la mano izquierda, explicando que 'sólo los más valientes entre los valientes se saludan con la mano izquierda, porque para hacerlo deberían desproveerse de su mayor protección que es su escudo'."

PAÑOLETA

La pañoleta es un triángulo de tela, en nuestro grupo es de color rojo con dos tiras de colores en los extremos, una blanca y otra azul, y otra cinta morada en el pico de atrás.Simboliza que estas en disposición de la promesa Scout o de la promesa del lobato y que eres del grupo Scout Lince San Gregorio, ya que cada grupo tiene colores diferentes.



CAMISA

La camisa representa la unidad de todos los scout de manera distintiva. Cada rama tiene su propio color: Lobatos, la amarilla; Rangers, la azul cielo; los Pioneros, la roja; los Rutas, verde; y los Responsables, azul claro. También, existen símbolos dentro de la camisa como el recogerse las mangas a medio brazo representando la actitud de servicio scout o abrochada y metida, por decoro y uniformidad.



HIMNO SCOUT

Himno Scout
Vamos hacia adelante
mil cumbres a escalar
ríos, valles y campos
cruzas al pasar,
nada te detiene
en tu caminar
el paso es ligero
firme la voluntad
Siempre listos
somos scouts.(x2)
la amistad, la unión
nuestro afán
Unidos caminando
las voces sonarán
mira sí al compañero
puedes ayudar,
una mano tiende
pronta al recordar
tus obras son tu meta,
tu norte la unidad
Siempre listos
somos scouts.(x2)
la amistad, la unión
nuestro afán
Rocíos de mañana
saludas al andar.
Los prados y los mares
y hombres del lugar,
árboles y juncos
hiedra y rosal
alegran tus senderos
goza de su bondad.
Siempre listos
somos scouts.(x2)
la amistad, la unión
nuestro afán

Coordinador de grupo: "**Scout Siempre**"
Resto del grupo: "**¡Alerta!**"

3.2. CAMPAMENTO DE VERANO

- **CÍRCULO DE HADAS Y TRASGOS:** las Hadas cuidan del campamento durante el día y los Trasgos nos miman por la noche. Viven en su círculo mágico que está rodeado por unas piedras. Nadie puede pasar porque no haríamos otra cosa que lastimarlos. En el centro de ese círculo se encuentra la flor de lis, que nos indica dónde está el norte y el mástil que avisa a Mamá Naturaleza de que el Campamento ¡ha comenzado!

  Las Hadas y los Trasgos nos enseñan cada día un trocito más del marco simbólico del Campamento. Lo hacen, chivando al oído de alguna persona una canción o un juego original para hacer con el resto del Grupo. Pero las Hadas y los Trasgos tienen también una función muy importante. Se pasan los días y las noches observándonos. Escuchan lo que decimos, lo que cantamos, ¡incluso lo que pensamos!

  Saben lo que vemos, lo que imaginamos, lo que sentimos... Es por esto, que cuando recogemos el campamento, se queda un gran círculo verde y limpio, porque está hecho de cachitos de cada uno nosotros.

- **MÁSTIL:** Se encuentra en el centro del círculo de Hadas y Trasgos. Su función es doble, sostiene nuestra bandera de la flor de lis, y es utilizado por el equipo de Hadas y Trasgos. El día que el mástil se pone en pie los coordinadores del grupo izan las banderas, tanto del grupo como las del movimiento al que pertenecemos, además de ser las personas encargadas al final de momento especiales, como las ceremonias, de decir "Scout siempre" para que el resto del grupo responda "Alerta".

- **TÓTEM:** el totemismo, es una institución muy antigua. Para los pueblos originarios representaba el respeto con el cual los indios trataban a diversos animales, tomando en cuenta sus características y cualidades especiales. Se puede decir que el Tótem era un lazo que unía un grupo a una especie animal. Esta institución se basaba en conceptos mágicos, ya que la creencia era que los miembros de ese clan tomaban las cualidades que su Tótem les representaba.

  El Movimiento Scout es un grupo humano muy ligado con la naturaleza. En el grupo hemos querido rescatar el símbolo del tótem. Está representado a través de la silueta, en metal, del lobo gris y la custodia la manada de Seonee. En él están representados todos los lobatos que han realizado la promesa.

- **FUEGO DEL CAMPAMENTO – ANICUNI:** el fuego de campamento es desde siempre un símbolo de socialización. Representa la unión del grupo y es un momento de acogida y compañerismo. Suele ser un momento en el que se cantan canciones y siempre va acompañado al finalizar la velada con la canción del ani-kuni. La legislación española no permite hacer fuego, pero aún sin su presencia mantenemos estos momentos de grupo especiales al final de cada campamento.

- **CEREMONIAS:** las ceremonias se realizan el último día del campamento de verano, es momento de reunión del grupo entero donde cada rama celebra la progresión de cada miembro, a través de los pasos de etapa, huellas de plata, las promesas, etc… El uniforme de las ceremonias consiste en pantalón vaquero largo, camiseta de la flor de lis, camisa

remangada, abrochada y metida por dentro; y pañoleta, en caso de tenerla. Todo ello sigue un esquema muy marcado:

1. INICIO: Canción de todo el grupo: **run-run derí-derá**

2. CASTORES:

    - Lectura de extracto de “Arat y su colonia”
    - Cambio de etapas
    - Carta de despedida a los de 3ª Entrega de cintas
    - Carta de despedida de las de 3ª a la colonia Promesa del castor

3. LOBATOS:

    - Zancadas
    - Canción: himno del lobato
    - Carta de bienvenida de los lobeznos a los pies tiernos
    - Lectura y entrega de las huellas de plata
    - Promesa del lobato
    - Lectura del libro de las tierras vírgenes
    - Zancada a Ranger
    - Despedida de los lobatos a los lobeznos
    - Canción: la flor roja
    - Gran clamor

4. RANGER:

    - Canción de la tropa
    - Los caballeros mágicos nombran a los nuevos aprendices
    - Carta de bienvenida de los aprendices
    - Los caballeros mágicos nombran a los aprendices escuderos
    - Lectura de Texto de Ranger
    - Los caballeros mágicos nombran a los escuderos hidalgos
    - Los caballeros mágicos nombran a los hidalgos caballeros
    - Entrega de Tocho de Ranger a los nuevos escuderos
    - Carta de despedida de los hidalgos a la Tropa
    - Paso de los caballeros a pioneros

5. PIONEROS:

   - Canción: amigo tu vendrás
   - Carta de bienvenida de la primera etapa a los nuevos pionero
   - Los pioneros de la rama les hacen el nudo de la amistad a los nuevos miembros
   - Paso de primera etapa a segunda etapa
   - Paso de segunda etapa a primera etapa
   - Promesas, texto de las promesas
   - Canción de la promesa
   - Paso de los pioneros de tercera etapa a rutas
   - Carta de despedida de los nuevos rutas a los Pioneros

6. RUTAS:

   - Carta de bienvenida a los nuevos rutas
   - Paso de etapas
   - Carta de los rutas al Grupo

7. Himno Scout

8. Conclusión y despedida