

## Tropa

Escrito por Manu Escaño (Sin Totem)

---

Al alcanzar los once años llega el momento de entrar a formar parte de la Sección Scout. En 1972, año de fundación del Grupo, y al poco tiempo de haberse puesto en marcha la Manada, se crea la Sección Scout BALLIX y al igual que ocurrió en la Manada hubo años en que existieron dos Tropas, es el tiempo de la afirmación de uno mismo; el deseo de aventura se hace más patente, se desarrolla el carácter, las actitudes y la capacidad de vivir en grupo, enriqueciéndose personalmente. Es la rama principal del escultismo y con la que se creó el método scout. La Colonia introduce y la Manada prepara.

Los principios, fines y métodos del Escultismo, concebidos inicialmente para la Rama Scout, encuentran en ella su expresión perfecta. En la Sección Scout se trabaja en Patrullas. La vida en Patrulla potencia el compromiso personal. Eligen sus propios líderes y programan las actividades, con apoyo de sus educadores. Los chicos y chicas adquieren así sus propias responsabilidades y aprenden a valorar el trabajo en equipo. Las patrullas toman nombres de animales y tienen unos colores, grito y lema.



La patrulla está dirigida por un “Guía de Patrulla “ .- El Guía es responsable de cada uno de sus

## Tropa

Escrito por Manu Escaño (Sin Totem)

---

chicos y de la buena marcha de la Patrulla. Sin ser forzosamente el de más edad, es aquél en el que la aptitud, la autoridad, se infunden de forma natural. Ejerce sus responsabilidades en dos niveles: en el nivel de la Patrulla, mediante el Consejo de Patrulla; en el nivel de la Tropa, mediante el Consejo de Guías y Subguías. Está asistido por su Subguía.

El Método Scout en la tropa "pone a los jóvenes en condición de tomar en sus manos su propia formación" (B.-P.). Cada Scout tiene en la Patrulla una responsabilidad mediante la cual se forma; también participa, en el seno de su Patrulla, en la buena marcha de la Patrulla. Durante la etapa de tropa scout se hace la PROMESA SCOUT. Este compromiso es ya para toda la vida (no como ocurre en castores y lobatos que es para esa etapa).

La etapa SCOUT usa marcos simbólicos aunque no tan imaginativos como los Lobatos y los Castores. Tiene tradiciones de los antiguos caballeros medievales (el lema SIEMPRE LISTOS es el de los caballeros de la tabla redonda; la VELA DE ARMAS antes de la PROMESA) y de las antiguas tribus indias de América (TOTEMNIZACIÓN).

La imaginación deja paso a la sed de aventuras. El contacto directo con la Naturaleza y las destrezas para desenvolverse en el medio natural les permiten ir más allá en la formación de sí mismos y de su personalidad. A través de las "Especialidades", los chicos aprenden destrezas individuales en áreas que más les motivan, abriendo así el camino de su formación profesional y de sus aficiones. Aprenden a tomar decisiones por sí mismos y colectivamente. Hacen sus actividades en contacto con la Naturaleza y comienzan a tomar conciencia del servicio a los demás. Aspiran a estar "Siempre listos".

**LEMA: SIEMPRE LISTOS**

**PROMESA:** "Prometo por mi Honor (y con la ayuda de Dios), hacer cuanto dependa por: Cumpir mis deberes con (Dios/mi fe/mis creencias) y con (los demás/la patria/mi comunidad/la sociedad); Ayudar al prójimo en toda circunstancia; Y cumplir fielmente la Ley Scout.

**VIRTUDES:** Lealtad, abnegación y pureza

**LEY SCOUT**

## **Tropa**

Escrito por Manu Escaño (Sin Totem)

---

1. EL SCOUT CIFRA SU HONOR EN SER DIGNO DE CONFIANZA.
2. EL SCOUT ES LEAL.
3. EL SCOUT ES ÚTIL Y SERVICIAL.
4. EL SCOUT ES AMIGO DE TODOS Y HERMANO DE LOS DEMÁS SCOUTS.
5. EL SCOUT ES CORTÉS Y EDUCADO.
6. EL SCOUT AMA Y PROTEGE LA NATURALEZA.
7. EL SCOUT ES RESPONSABLE Y NO HACE NADA A MEDIAS.
8. EL SCOUT ES ANIMOSO ANTE PELIGROS Y DIFICULTADES.
9. EL SCOUT ES TRABAJADOR, ECONOMICO Y RESPETA EL BIEN AJENO.
10. EL SCOUT ES LIMPIO, SANO Y PURO DE PENSAMIENTOS, PALABRAS Y ACCIONES.

## **ESTRUCTURAS**

La Patrulla

## Tropa

Escrito por Manu Escaño (Sin Totem)

---

La Patrulla comprende de 7 a 8 chicos, generalmente de edades diferentes, de diversos medios eventualmente, a imagen verdadera de la sociedad. Cada uno asume un "cargo" en función de su edad y de sus aptitudes. Los más mayores ayudan a los más jóvenes.

### El Guía de Patrulla

El Guía de Patrulla es responsable personalmente de cada uno de sus chicos y de la buena marcha de la Patrulla. Sin ser forzosamente el de más edad, es aquél en el que la aptitud, la autoridad, el lucimiento se infunden de forma natural. Ejerce sus responsabilidades en dos niveles: en el nivel de la Patrulla, mediante el Consejo de Patrulla; en el nivel de la Tropa, mediante EL CONSEJO DE GUÍAS Y SUBGUÍAS. Está asistido por su segundo o subguía.

### El Consejo de Patrulla

El Consejo de Patrulla se compone por todos los Scouts de la Patrulla bajo la dirección del Guía de Patrulla. Es en el Consejo de Patrulla donde los Scouts dan cuenta de los "cargos permanentes" que han aceptado desempeñar. Al mismo tiempo, el Consejo es la ocasión para una ayuda mutua fraternal para estimular las voluntades y, eventualmente, corregir las deficiencias.

### El Coordinador de Tropa

El Coordinador de Tropa, maestro de Escultismo, es ante todo un Scout logrado. Es la Ley Scout en acción. Siempre tiene cuidado de mantener un equilibrio armónico entre los cinco fines del Escultismo, "piensa" la vida de su Tropa y se fija un plan a largo plazo. Buscando más inspirar que imponer, gobierna la Tropa mediante la Corte de Honor. Está ayudado en sus funciones por uno o varios asistentes.

### El Consejo de Guías y Subguías

## **Tropa**

Escrito por Manu Escaño (Sin Totem)

---

La Corte de Honor tiene dos vertientes. La vertiente judicial tiene por objeto asegurar que la Tropa en su conjunto y cada Scout en particular, progresen adecuadamente en la línea del ideal scout. Fija los grandes objetivos a alcanzar y las directrices a seguir por la Tropa. Determina el estado de la valía de la Tropa y, eventualmente, examina el caso de tal o cual chico.

La vertiente ordinaria tiene por objeto organizar la vida de la Tropa y sus actividades día a día, con miras a realizar por partes los objetivos generales fijados. En particular, es responsable de los programas de salidas y de campamento, y del reparto de tareas entre las Patrullas.

## **PROMESA Y LEY, ESPÍRITU SCOUT**

La Promesa Scout se convierte en una expresión de buenas intenciones, donde el protagonista se compromete a mantener un estilo concreto de vida, cnetrado en tres aspectos fundamentales: unos deberes como persona, hacia sí misma y hacia la sociedad; una actitud constante de servicio; y una adhesión voluntaria a la Ley Scout.

La Ley Scout expone un código de conducta en lenguaje sencillo, formulado en términos positivos, válido para todo el que asume su Promesa. En definitiva, no es más que un intento de hacer explícito toda una estructura de valores que nos ayuden a desarrollarnos en la vida de la forma más constructiva posible, en el día a día de todos, tanto en el grupo scout como fuera del mismo. Todo basado en tres principios: su compromiso espiritual, su compromiso social y su compromiso familiar.

El lema que acompañará al chico que viva estos años en la Sección Scout será "Siempre Listo", en un intento de hacer del servicio a la comunidad un valor importante en sus vidas

## **MÉTODO**

El Sistema de Patrulla, innovación genial de Baden-Powell, es el método fundamental de la

## Tropa

Escrito por Manu Escaño (Sin Totem)

---

Rama Scout. Tomando 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.).

Cada Scout tiene en la Patrulla una responsabilidad mediante la cual se forma; también participa, en el seno del Consejo de Patrulla, en la buena marcha de la Patrulla.

Cada Guía de Patrulla, además de ser el responsable de su Patrulla, es también miembro activo del Consejo de Guías y Subguías, participando así en la vida de la Tropa.

Así, conociéndose y salvaguardándose el interés de cada uno, ejerciéndose las responsabilidades en todos los niveles, sosteniéndose mutuamente la acción y la reflexión, yendo la formación de los más jóvenes a la par con la de los mayores, la Tropa puede lanzarse con alegría y provecho a las actividades propias de la Rama.

## ACTIVIDADES

### 1. El Campamento

El Campamento es la actividad más importante de la Rama Scout. Es en el Campamento donde la vida scout y el Sistema de Patrullas encuentran su realización plena. Además el campamento de verano debe ser la culminación de todas las actividades del año.

### 2. El juego

El propósito de Baden-Powell: "El Escultismo es un juego lleno de animación", se aplica sin reserva a la Rama Scout. Pero no hay juego sin regla. La Ley Scout, que es una ley de vida, es también la ley general de todo juego, completada mediante reglas particulares. Y es la adhesión consentida libremente a las reglas del juego y a la Ley la que les da forma sustancial, la que tiene valor educativo. Lo que no impide a los juegos "scouts" estar "llenos de

animación".

La Patrulla, unidad de Campamento, es también unidad 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, el "fair play" (juego limpio) unido con el espíritu scout para aceptar el éxito sin orgullo y el fracaso sin amargura.

Los temas de juego serán elegidos con cuidado. Se evitarán las afabulaciones excesivas o infantiles que no "prenden" ya o hacen sonreír a los chicos.

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.

## CONCLUSIONES

La Rama Scout es la fórmula original del Escultismo. Permanece como centro de éste. Su éxito, hoy como ayer, reside en el respeto de sus estructuras y de su funcionamiento, inseparables del método, así como en el equilibrio dinámico entre los gustos siempre nuevos de los chicos y la madurez de una jefatura adulta que no pierde nunca de vista los fines a alcanzar.