

La Rama Rover es la continuación de la Rama Esculta. Tomando al hombre joven aún adolescente, quiere ayudarlo a llegar a ser un adulto capaz de "remar él mismo su canoa" (B.-P.), consciente de sus deberes, consagrado a servir.

Subiendo de la Unidad o viniendo del exterior a los 17 años, y siguiendo su maduración, el Rover deja normalmente el Clan hacia los 21 años. Ese período está caracterizado en el hombre joven, de un lado por el sentimiento vivísimo de llegar a ser un "hombre", capaz de obrar solo, oponiéndose incluso a los que pretendan frenar sus deseos, y de otro lado por cierta inquietud frente a lo desconocido que representa en gran medida la sociedad de los adultos: vida conyugal, social, profesional.

I. ESTRUCTURA

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

1. El Clan rover

La Unidad Esculta era la unidad de juego, trabajo y de servicio. Un Clan se compone como mínimo de tres rovers, todos ellos mayores de 17 años. Se corresponde con la última etapa de formación dentro del grupo scout. Trascurrida dicha etapa, el rover se encamina hacia una vida de servicio en el marco que él mismo se establezca.

2. Los equipos de trabajo

Suelen agrupar a rovers en distintas etapas de progresión para trabajar en el proyecto, y que a veces se usan para desarrollar actividades o especialidades. Estos equipos de trabajo son circunstanciales.

3. Las comunidades de progresión

Son de tres tipos:

- La Comunidad de aspirantes (rovers en etapa de integración)
- La Comunidad de Rovers en formación
- La Comunidad de R-S (Rovers en etapa de animación o acción)

4. La Asamblea de Clan

La asamblea de clan, compuesto por el Coordinador de Clan, Asistentes y todos los Rovers, tiene como fin analizar los resultados individuales y colectivos obtenidos en el transcurso de un período dado y fijar los objetivos a alcanzar en el período siguiente. Debe abarcar un tiempo bastante largo, un trimestre, y requiere una preparación minuciosa que puede hacerse en Consejo de Clan, es decir, el Coordinador de Clan y los representantes de sus Comunidades, cuyas reuniones son más frecuentes.

II. PROMESA Y LEY, ESPÍRITU SCOUT

Al llegar a esta etapa de su vida, los jóvenes tienen un sentido y conocimiento claro de cuales son todos los aspectos que implican la Promesa, como compromiso personal, y la Ley, como pauta de comportamiento.

El hecho en sí, es tener que asumir sus propias decisiones y desarrollar sus propios programas de desarrollo: Rema su propia canoa con autonomía e independencia.

Esta situación personal se desarrolla dentro del ámbito del apoyo colectivo. Así, en el grupo de iguales, este compromiso se concreta en un documento que suele ser una declaración de intenciones, a la vez que una norma que sirve de guía en el trabajo en común: **La Carta de Clan**. Este es un documento duradero, aunque puede irse transformando en función de la realidad del Clan y de los cambios que se produzcan en su entorno.

Todo se centra en la actitud que se ha de generar en la persona: Autoformarse para poder ser útil a los demás. Lograr un nivel alto de progreso para cumplir su lema base: **SERVIR**

III. MÉTODO

1. La vida de Equipo

La vida en Comunidad es la traslación a la edad rover de la vida de patrulla. En el seno de la Comunidad es donde se siente reconfortado por amigos francos y leales, que tienen el mismo ideal que él. Pero esta amistad no está replegada sobre sí misma, está orientada hacia el fin a alcanzar en común. Y de este esfuerzo de superación parte un enriquecimiento que sirve de provecho a cada uno.

Además, todo será hecho para estrechar más los vínculos de la Comunidad, permitiéndole desarrollar su "espíritu de equipo" mediante acciones autónomas y acrecentar así su patrimonio moral.

2. El Servicio

El Servicio, fin primordial del Rover, es también método. Es mediante el Servicio y mediante el estudio que este Servicio exige de sí, como el Rover acaba su formación.

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

3. Las Etapas de Progresión

Pero sería un gran riesgo dejar a un Rover lanzarse a un Servicio desde su llegada al Clan; así pues, la vida del Rover se desarrolla en tres etapas que constituyen su progresión.

a) La etapa de integración. Centra su trabajo en informarse en las dinámicas de trabajo propias del clan, conocimiento de la carta de compromiso, etc. Así como adquirir y reflexionar sobre las bases del Método Scout

b) La etapa de participación. Es la etapa de máximo desarrollo de trabajo y análisis personal, aquí elabora y desarrolla su plan de adelanto individual que le enseñará a definir y alcanzar metas personales para su propio desarrollo.

c) La etapa de animación. Su trabajo se centra en el desarrollo de proyectos personales. Su vida no gira en torno a su comunidad de R-S sino que sus programas deben implicar actuaciones comprometidas tanto dentro como fuera de la propia estructura del Clan.

IV. ACTIVIDADES

1. El Campamento Rover

Para los Rovers, muy liados ya con sus ocupaciones profesionales y su Servicio, la acampada de fin de semana durante los trimestres de invierno es, sobre todo, la ocasión de reencontrarse con la calma y de mantenerse en forma.

El campamento de verano debe ser una gran aventura. Bajo la dirección del Coordinador de Clan, es la ocasión, ya sea de descubrir aspectos grandiosos o poco conocidos de algunas regiones, ya sea de entrenarse en el mar o en la montaña, ya sea de conocer países extranjeros y de encontrarse con su juventud.

2. El Servicio

"El Rover no se limita a prepararse para el Servicio, lo practica bajo la forma que ha elegido" (Baden-Powell). Es al Coordinador de Clan a quien corresponde ayudar al Rover a hacer esta elección en función de sus gustos, de sus aptitudes y de su tiempo disponible. Así, se habrán tenido en consideración la mayoría de los Servicios en el transcurso del año, con la participación de especialistas o de Rovers comprometidos ya en un servicio dado.

El Servicio Rover debe ser atrayente, formador y eficaz. Cualquier Rover debe encontrar su sitio. A diferencia de la Empresa, el Servicio es permanente, duradero y, la mayoría de las veces, individual. Sin embargo, en algunos casos, es labor de dos o tres Rovers asociados en una acción común, o incluso de un equipo completo.

V. CONCLUSIONES

Quinto y último período de la formación scout, la Rama Rover es la culminación de ella.

Insertada fuertemente en el presente, pero siempre vuelta hacia el futuro, traza ante los jóvenes un camino ampliamente abierto en su vida de hombre.

Gracias a la Ruta, el Escultismo, que sin ella estaría truncado, alcanza su plena dimensión humana y alcanza su fin: formar ciudadanos útiles a la sociedad.