



# **REGLAMENTO DE LA RAMA RAIDER**

## **Aclaración inicial:**

Baden Powell, en sus escritos, habla de "muchachos" y de "Tropa". A fin sólo de propiciar una lectura más ágil del texto, se utilizará la redacción en masculino. Se aclara que cada vez que se dice "el muchacho", "el Scout", "el Raider", "el Novicio", etc., ha de entenderse que estas expresiones refieren a todos los beneficiarios, tanto varones como mujeres. "Tropa Raider" designa al conjunto de todos los miembros de la Rama Raider, quienes, a la vez, se agrupan en Patrullas.

## **1. FUNDAMENTOS**

1.1. El Raider es un muchacho que habiendo vivido y compartido en la Patrulla el tiempo considerado necesario, comprende y desea comprometerse a vivir la aventura de estar "Siempre Listo para Salvar", recibiendo la Investidura. Para ello, además, habrá cumplimentado los requerimientos necesarios de la Rama.

1.2 La vivencia del Espíritu Scout en la Rama Raider se fundamenta en La Ley Scout, la Promesa Scout, los Principios Scout, las Virtudes Scout.



### 1.3. **LA LEY SCOUT:**

**“LA LEY SCOUT ES LA BASE SOBRE LA CUAL  
DESCANSA TODA LA EDUCACIÓN DEL ESCULTISMO”**

**(BADEN POWELL)**

1.3.1 La Ley Scout está formada por diez artículos o puntos, inspirados en los Diez Mandamientos de Dios, en las enseñanzas de Jesucristo, y en el Código de honor que utilizaban los caballeros prometiendo fidelidad a Dios, al servicio de la verdad y la justicia, en defensa del más débil y pobre.

1.3.2 Los artículos o puntos de la Ley Scout son los siguientes:

1. El Scout ama a Dios y vive plenamente su Fe.
2. El Scout es leal y digno de toda confianza.
3. El Scout es generoso, cortés y solidario.
4. El Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scouts.
5. El Scout defiende y valora la familia.
6. El Scout ama y defiende la vida y la naturaleza.
7. El Scout sabe obedecer, elige y actúa con responsabilidad.
8. El Scout es optimista aun en las dificultades.
9. El Scout es económico, trabajador y respetuoso del bien ajeno.
10. El Scout es puro en sus pensamientos, palabras, obras y en el uso de todos sus sentidos.

**“LA LEY SCOUT SE CONSIDERA COMO GUÍA DE SUS ACCIONES,  
NO COMO BARRERA CONTRA SUS FALTAS.  
SE LIMITA A SEÑALARLE LA PAUTA Y LO QUE SE ESPERA DE ÉL COMO SCOUT  
DIGNO DE MERECEER LA DISTINCIÓN QUE SE LE CONFIERE”**

**(BADEN POWELL).**

### 1.4. **LA PROMESA SCOUT:**

La Promesa Scout es un voto a Dios, reafirmación de las Promesas bautismales y posee carácter permanente, pudiéndose reformularse como signo saludable de renovación del compromiso. La fidelidad a la Promesa es el vínculo imprescindible de unión con los demás Scouts.

1.4.1 La fórmula de la Promesa Scout es la siguiente:

“Yo (N.N) por mi honor y con la Gracia de Dios, prometo: hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia y la Patria; ayudar al prójimo en todas las circunstancias y observar la Ley Scout”.

1.4.2 El Novicio que formula la Promesa recibirá el Pañuelo del Grupo y las insignias que indica el Ceremonial del Grupo Scout Martín Miguel de Güemes.

### 1.5 **LOS PRINCIPIOS:**

- 1) El Scout se muestra orgulloso de su Fe Católica y le somete toda su vida.
- 2) El Scout ama a su Patria y es un buen ciudadano.
- 3) El deber del Scout comienza en el Hogar.

### 1.6 **LAS VIRTUDES:**

- a) Sinceridad.
- b) Abnegación.
- c) Pureza.

### 1.7 **EL LEMA:**

"Siempre Listo" expone la actitud permanente del Raider ante la llamada del Gran Jefe y del Próximo (Mt 24,42). La expresión "Para Salvar" alude al compromiso de cumplir con la voluntad de Dios que "ha querido santificar y salvar a los hombres no aisladamente, sin conexión alguna de unos con otros, sino constituyendo un Pueblo que le confesara en verdad y le sirviera santamente" (Lumen Gentium 9). El lema también nos recuerda aquellas palabras de Jesucristo: "Yo Soy la puerta. El que entra por mí se salvará" (Jn 10:9) y "aquel que persevere hasta el fin se salvará" (Mt 10:22).

### 1.8 **LA ORACIÓN RAIDER:**

Señor Jesús, enséñame a ser generoso, a servirte como mereces, a entregarme a Vos sin reservas: a combatir sin preocuparme de las dificultades, a trabajar sin buscar reposo y a sacrificarme sin esperar otra recompensa que la de hacer tu santa voluntad. Así sea.

(Hasta la Investidura Raider:)

Nuestra Señora de los Scouts, ruega por nosotros. San José Gabriel del Rosario Brochero, ruega por nosotros. Santa Josefina Bakhita, ruega por nosotros.

(Después de la Investidura Raider:)

Nuestra Señora de los Scouts, ruega por nosotros. San Francisco Javier, ruega por nosotros. Santa Rosa de Lima, ruega por nosotros.

### 1.9 **LOS SANTOS PATRONOS:**

Los Santos Patronos de los Raiders son:

- a) de los Aspirantes y Novicios: San José Gabriel del Rosario Brochero y Santa Josefina Bakhita;
- b) de los Raiders investidos: San Francisco Javier y Santa Rosa de Lima.

## 2. **MÉTODO**

El método del Escultismo es muy sencillo:

“El Jefe de Tropa transmite al muchacho el ansia y deseo de aprender por sí solo, sugiriéndole actividades que le sean atractivas, y que desempeñará hasta que la experiencia le diga que están bien hechas” (Baden Powell). “El Jefe de Tropa trabaja por medio de sus Guías de Patrulla” (Baden Powell).

2.1 El método en esta Rama se basa en que el Raider viva intensamente la aventura de seguir al Gran Jefe.

2.2 La Rama Raider se caracteriza por su dinamismo en la aplicación complementaria de:

- a) El sistema de Patrullas, excelente base para la eficaz aplicación del Sistema de Empresas. En la Patrulla surgen proyectos y nacen ideas para llevar a cabo diversas actividades y se convierte en el espacio propicio para elaborar consensos y unir voluntades. Un sistema ideal para introducir a los adolescentes a la participación y el compromiso ciudadano.
- b) El Sistema de Empresas, que consiste en la elaboración, análisis, ejecución y evaluación de las actividades proyectadas.

### 2.3 **LA PATRULLA:**

**“LA PATRULLA ES LA ESCUELA DEL CARÁCTER DEL INDIVIDUO” (BADEN POWELL).**

2.3.1 El sistema de Patrullas permite aplicar el método scout para el desarrollo de la vida grupal y, a la vez, es herramienta privilegiada para la formación de cada uno de los Scouts.

2.3.2 La Patrulla es el espacio de pertenencia que es comprendido por el muchacho como “una unidad responsable” y se da cuenta de que “el honor de su Grupo depende, en cierto grado, de la habilidad con que él represente su papel” (Baden Powell).

2.3.3 Cada Patrulla de la Tropa Raider tienen entre 4 y 6 integrantes. Todos los miembros de una Patrulla son del mismo sexo. Uno de ellos cumple la función de Guía de Patrulla. El Guía es asistido por otro Raider de su Patrulla que cumple la función de Sub-Guía.

2.3.4 “Las Patrullas constituyen siempre la unidad en el Escultismo, tanto en el trabajo como en el Juego, en los ejercicios y en los deberes.” (Baden Powell).

2.3.5 La conformación de las Patrullas no estará basada en las características de sus integrantes, ni siquiera en sus experiencias previas, sino que, en la medida de lo posible, responderá a la elección que los miembros vayan haciendo a medida que vayan generando lazos relacionales entre ellos.

2.3.6 El Guía, el Sub-guía y los Patrulleros integran el Consejo de Patrulla, cuyas funciones son:

- a. Elegir el Guía de Patrulla con acuerdo del Consejo de la Ley.
- b. Confirmar al Sub-guía.
- c. Determinar el Proyecto de Empresa para su presentación en la Asamblea Raider.
- d. Determinar las actividades propias de la Patrulla.
- e. Distribuir responsabilidades entre sus miembros.

2.3.7 Son funciones del Guía de Patrulla Raider:

- a. Organizar, coordinar, controlar, representar y conducir a su Patrulla.
- b. Participar en el Consejo de la Empresa.
- c. Elegir el Sub-guía de Patrulla.

2.3.8 Son funciones del Sub-Guía de Patrulla Raider:

- a. Secundar al Guía en todas sus funciones.
- b. Participar en el Consejo de la Empresa.

## 2.4 **BRIGADA DE GUÍAS RAIDERS:**

La Brigada de Guías Raiders se conforma con el objetivo de preparar más eficazmente para sus respectivos roles a los Guías y Sub Guías de Patrulla Raider.

2.4.1 Está integrada por los Guías y Sub-Guías de todas las patrullas de la Tropa Raider. Es un equipo integrado por varones y mujeres.

2.4.2 La Brigada de Guías Raiders es coordinada por el Primer Guía Raider.

2.4.3 Se reúne sólo cuando el Consejo de Tropa Raider así lo dispone. El Consejo de Tropa organizará las actividades para tales encuentros.

## 2.5 **LA TROPA RAIDER**

La Tropa Raider es la unidad compuesta por un conjunto de patrullas (con miembros del mismo sexo), con un máximo de cuatro y un mínimo de dos patrullas.

2.5.1 La Tropa Raider está bajo la responsabilidad de un Dirigente Scouter llamado Jefe de Tropa Raider, siendo administrados los asuntos internos de la Tropa por el Consejo de la Ley y la Asamblea Raider de acuerdo al área de competencia de cada uno de ellos.

2.5.2 Cada Tropa adoptará un nombre propio para identificarse. Será el nombre de un santo canonizado por la Iglesia Católica o bien de un prócer de la Patria o bien el de una persona destacada dentro del Movimiento Scout. Deberá ponerse mucho cuidado en la elección porque los muchachos deben poder tomar un sano ejemplo de vida cristiana de aquel cuyo nombre lleva la Tropa a la que pertenecen. El nombre de la Tropa debe ser aprobado por el Consejo de Grupo.

2.5.3 El local propio de la Tropa recibe el nombre de Base Taller Raider.

2.5.4 La historia de la Tropa debe registrarse en un Diario de la Tropa.

## 2.6 **RECEPCIÓN DE MIEMBROS EN LA RAMA:**

Para ser admitido como Novicio Raider es preciso:

- a) Tener entre 14 y 17 años de edad
- b) Ser presentado por sus padres o responsables legales, quienes deben dar fe por escrito de conocer y aceptar la metodología scout para la educación de su hijo o representado. Tal conocimiento y aceptación

debe incluir la metodología de la Rama Raider, y particularmente el funcionamiento del Consejo de la Ley, el sistema de patrullas, la función de los Guías de Patrulla, la práctica de las técnicas de campismo, pionerismo, etc., las salidas, raides, acantonamientos y campamentos. Los padres o representantes legales de los aspirantes a ingresar deben dar fe, además, de haber conocido y estar en todo de acuerdo con el P.O.R. del Grupo Scout Martín Miguel de Güemes, con el Ideario de las Instituciones Educativas de los Padres Marianos, y con el presente Reglamento de la Rama Raider.

- c) Haber sido aceptado por la Asamblea Raider.

## 2.7 CARGOS:

Es parte de la metodología scout que los muchachos desempeñen distintos cargos o funciones de servicio dentro de la Tropa. A criterio del Consejo de Tropa, estos cargos pueden desempeñarse o no de modo rotativo:

### **Cargos de Función**

Guardián de la Aventura  
Geógrafo  
Bodeguero  
Guardián de la Salud  
Guardián de la Buena Acción  
Guardián de la Leyenda  
Guardián de los Secretos  
Guardián del Tesoro  
Chef  
Ecologista o Guardián de la Naturaleza

### **Cargos de Jerarquía**

Primer Guía  
Guía de Patrulla  
Sub-Guía de Patrulla  
Primer Raider  
Segundo Rader  
Tercer Raider  
Cuarto Raider

2.7.1 Los cargos de función que se mencionan son tradicionales, pero el Consejo de Tropa puede disponer que haya otros. A continuación se describen los más comunes:

- a. **Guardián de la Aventura:** es el scout creativo, el que siempre busca e inventa cosas nuevas y atractivas para presentar y enseñar a la Patrulla. Es el motivador de actividades como campamentos, servicios a la comunidad, juegos, salidas y excursiones, veladas, etc.
- b. **Geógrafo:** se ocupa de los asuntos relacionados a los lugares geográficos a los que la Patrulla acude o acudirá. Sabe interpretar planos y trazar croquis. Si bien ha aprendido a usar el GPS, prefiere una brújula y un buen mapa. Está al tanto del pronóstico climático, y aconseja a la Patrulla en cuestiones relacionadas a su especialidad, sobre todo en los campamentos.



- c. **Bodeguero o Intendente:** coordina la distribución de los materiales de la Patrulla por cajones, renueva el material necesario. Toma un registro de todo lo que se reparte entre los patrulleros. Atiende los pedidos de materiales. Lleva el inventario de material al día, anotando las altas y las bajas del mismo. Se encarga de coordinar la preparación de material para los campamentos.
- d. **Guardián de la Salud o Enfermero:** es el especialista en primeros auxilios y nutrición. Es el encargado de mantener el botiquín, y de confeccionar junto con el chef un menú equilibrado de acuerdo con las necesidades. Enseña a su Patrulla lo elemental en su área.
- e. **Guardián de la Buena Acción:** se preocupa de inculcar a que se realicen las buenas acciones en la Patrulla, tanto las individuales como las grupales. Propone al Consejo de Patrulla el programa mensual de las buenas acciones de la Patrulla.
- f. **Guardián de la Leyenda:** es el encargado de la expresión. Aporta las ideas para los fogones, las representaciones, las veladas, etc. Se encarga, junto con los guardianes de la leyenda de las otras Patrullas, de organizar el programa de cantos, danzas y aplausos del fogón de la Tropa.
- g. **Guardián de los Secretos o Secretario:** es el responsable de registrar las anécdotas y sucesos en el Libro de Oro (también llamado “Libro de Patrulla” o “Tally”). Es secretario de la Patrulla: puede llevar aparte un libro de actas con los acuerdos de los Consejos de Patrulla; mantiene una biblioteca, el archivo fotográfico; avisa y recuerda las fechas de Consejo; guarda y cuida los recuerdos de la Patrulla.
- h. **Guardián del Tesoro:** es el encargado y responsable los ahorros de la Patrulla. Hace cobranzas, y mantiene un libro de ingresos y gastos de la Patrulla. Se encarga de las campañas de recaudación, para aportar recursos a la Patrulla.
- i. **Chef:** es el elegido por toda la Patrulla para la organización de las comidas en los campamentos, acantonamientos y salidas. Elabora, junto con el Guardián de la Salud un menú equilibrado de acuerdo con las necesidades.
- j. **Ecologista o Guardián de la Naturaleza:** es especialista en técnicas de campismo, participa en la elección del lugar de campamento de Patrulla y diseña sus instalaciones. Impulsa el respeto por el mundo natural en su Patrulla. Es responsable de las actividades de conservación en su Patrulla.



### 3. ORGANISMOS

**3.1 EL CONSEJO DE LA LEY:** es el equivalente, en la Rama Raider, de la Corte de Honor de los Scouts, por lo tanto gran parte de su fundamento se encontrará en las referencias a la Corte de Honor. Éste es el organismo de la Tropa que “constituye un comité permanente que, bajo la dirección del Jefe de Tropa, resuelve los asuntos de la Tropa, los casos Administrativos y disciplinarios. Inculca en los miembros que lo forman la dignidad, los ideales de libertad y el sentido de la responsabilidad y respeto a la autoridad constituida, y al mismo tiempo, proporciona práctica individual y colectiva en estos procedimientos tan valiosos para los muchachos que han de constituir los ciudadanos del mañana” (Baden Powell).

3.1.1 El Consejo de la Ley es el organismo que tiene por finalidad velar por el honor de la Tropa Raider y por el cabal cumplimiento de la progresión que engloba todas las áreas de crecimiento.

3.1.2 Desempeña un rol reflexivo durante el desarrollo de la Empresa. A través del Consejo de la Ley, la Empresa se transforma en motivo de maduración para el compromiso de los Raiders investidos y de toda la Tropa.

3.1.3 Está integrado por todos los Raiders Investidos, por los miembros del Consejo de Tropa, y por el Capellán. El Capellán es miembro por oficio y no por formar parte del Consejo de Tropa.

3.1.4 Se reúne periódicamente a pedido de cualquiera de sus miembros por causa razonable a criterio del Jefe de Tropa Raider, o por convocatoria de este último. A las reuniones se asiste con uniforme y son coordinadas por un Raider cuya función es rotativa. Para sesionar deben, sin excepción, estar presentes el Jefe de Tropa, el Capellán y el Primer Guía.

3.1.5 Los Guías de Patrulla que forman parte de Consejo de la Ley tienen voz y voto. Para formar parte del Consejo de la Ley deben haber recibido la Investidura Raider.

3.1.6 Los Sub-Guías de Patrulla, después de haber sido confirmados en su función por el Consejo de la Ley, si son investidos, pasan a formar parte del Consejo de la Ley con derecho a voz y a voto.

3.1.7 Los demás Raiders investidos tienen voz pero no tienen voto.

3.1.8 Los miembros del Consejo de Tropa tienen voz, pero no tienen voto. El Jefe de Tropa y el Capellán tienen, cada uno independientemente, derecho de veto.

### 3.1.9 Las funciones del Consejo de la Ley, son:

- 01) Admitir a los novicios que son propuestos por la Corte de Honor de la Tropa Scout de la que viene el interesado.
- 02) Admitir a los novicios a la formulación de la Promesa, cuando corresponda.
- 03) Evaluar las propuestas y nombrar a los Guías de Patrullas Raiders.
- 04) Confirmar al Sub-guía de cada Patrulla.
- 05) Elegir al Primer Guía Raider de la Tropa.
- 06) Evaluar el compromiso y la progresión de los Raiders investidos.
- 07) Aceptar o rechazar solicitudes de realización de Raid.
- 08) Otorgar la investidura Raider, la Licencia Raider y las Licencias de Competencia.
- 09) Proponer los candidatos para realizar la Licencia de Servicio.
- 10) Analizar la marcha de la Tropa a la luz del Evangelio y de la Ley Scout.
- 11) Sugerir al Consejo de Tropa todo lo referente al Raid previo a la investidura, y juzgar al resultado del mismo.
- 12) Evaluar el cumplimiento de las Licencias Raiders.
- 13) Otorgar premios o menciones.
- 14) Sancionar una falta cometida.
- 15) Autorizar el pase de un Raider al Clan Rover, en acuerdo con el Consejo de Clan respectivo.
- 16) Confirmar o vetar las Empresas, así como tomar la decisión de interrumpirlas, posponerlas o cancelarlas.

3.1.10 En caso de no existir el Consejo de la Ley (por no contarse con Raiders investidos), sus funciones serán desempeñadas por el Consejo de Tropa.

4.2 **EL CONSEJO DE LA EMPRESA:** es el organismo que tiene por finalidad coordinar y dirigir las Empresas elegidas por la Asamblea Raider para llevarlas a buen término, asignando una misión específica a cada una de las patrullas de la Tropa.

4.2.1 Desempeña un rol ejecutivo en el desarrollo de la Empresa.

4.2.2 A través del Consejo de la Empresa los roles específicos se transforman en motivo de progreso personal para cada Raider.

4.2.3 Está integrado por el Consejo de Tropa, los Guías y los Sub-Guías de Patrulla. Lo preside el Jefe de Tropa. Los Raiders tienen voz y voto y el Jefe de Tropa tiene derecho al veto. De todas formas, lo más apropiado es que siempre se logren consensos.

4.2.4 Los temas tratados se registrarán en un Libro de Actas, en el que constarán las decisiones tomadas en cada reunión; será llevado por un Raider en forma rotativa.

4.3 **EL CONSEJO DE TROPA:** Es el organismo responsable de: a) desarrollar eficientemente el programa de la Rama Raider, cuya meta principal es la educación cristiana de los miembros beneficiarios; b) garantizar el apropiado empleo de la metodología del Escultismo en la Rama Raider; c) mantener vivas las tradiciones del escultismo católico, transmitiéndolas a las nuevas generaciones.

4.3.1 Está integrado por el jefe de Tropa, el Sub jefe de Tropa, el Capellán y los dirigentes ayudantes de Tropa.

4.3.2 Se encarga de la planificación para el desarrollo del Programa de la Rama Raider y el control de todo lo referente a la Tropa y a la progresión de los Raiders. Debe llevar al día el legajo personal de cada Raider de acuerdo a las exigencias del P.O.R. y de las normas vigentes en el Grupo Scout Martín Miguel de Güemes.

4.3.3 La adecuada aplicación del método Scout exige que en la medida de lo posible, cada Tropa Raider tenga por Jefe a un Maestro Scout y que sus ayudantes tengan la predisposición y el compromiso para su necesaria formación permanente.

4.4 **LA ASAMBLEA RAIDER:** es el organismo que tiene por finalidad permitir a cada miembro sentirse responsable por la marcha de la Tropa y descubrir que su participación en la misión de la Iglesia es sumamente importante.

4.4.1 Dentro del Sistema de Empresas desempeña un rol activo en la elección y evaluación de las mismas. A través de la Asamblea, la Empresa se transforma en un proyecto y una realización de toda la Tropa.

4.4.2 La Asamblea está integrada por todos los miembros de la Tropa Raider que tengan Promesa Scout, y por el Consejo de Tropa Raider.

4.4.3 Se reúne periódicamente y también a pedido de cualquiera de sus miembros o por convocatoria del Jefe de Tropa, para:

- a. Elección de Empresas.
- b. Tratar los asuntos internos de la Tropa.
- c. Asignar responsabilidades a los miembros de la Tropa.
- d. Ver y juzgar el compromiso de todos los miembros de la Tropa en el cumplimiento de las Empresas y de las responsabilidades otorgadas por la Asamblea.

4.4.4 Está presidida por el Jefe de Tropa, que tiene derecho de veto al igual que el Capellán, y es coordinada por un miembro cuya función es rotativa. Todos los miembros participan con voz y voto, salvo quienes tienen derecho de veto. Estos últimos no votan.

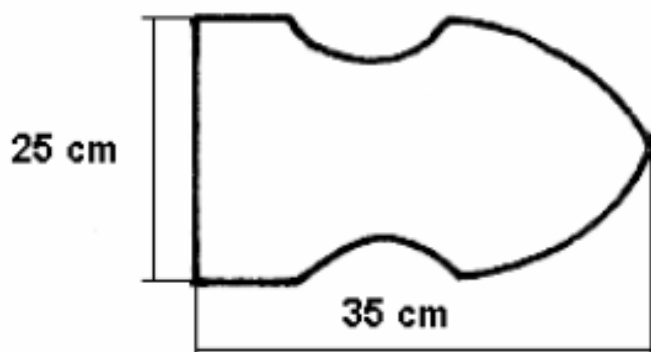
4.4.5 Las decisiones de la Asamblea Raider, se registrarán en el Libro de Actas.

## 5. SIMBOLOGÍA RAIDER

5.1. **NOMBRE DE LA PATRULLA:** Las Patrullas Raider de varones se distinguen con el nombre de una tribu aborígen del territorio nacional argentino o bien por el nombre de un varón cuyas obras y virtudes sean ejemplares. Entre esos nombres ocupan un lugar preferencial el de aquellos varones que son alabados en la Sagrada Escritura y en la Tradición de la Iglesia. Las Patrullas Raider de mujeres se distinguen con el nombre de una tribu aborígen del territorio nacional argentino o bien por el nombre de una mujer cuyas obras y virtudes sean ejemplares. Entre esos nombres ocupan un lugar preferencial el de aquellas mujeres que son alabadas en la Sagrada Escritura y en la Tradición de la Iglesia. Tanto para las Patrullas de varones como para las de mujeres habrá una lista de nombres provista por el Consejo de Tropa de la que se deberá extraer el de la cada Patrulla. El Consejo de Tropa Raider decidirá si las patrullas llevarán nombres personales o nombres de tribus.

5.2 **LEMA DE PATRULLA:** Cada Patrulla elige un “lema” en conformidad con el nombre que la identifica.

5.3 **EL BANDERÍN DE PATRULLA:** Cada Patrulla tiene un Banderín, hecho en paño lenci doble, que contiene adentro el “Alma”, de papel (o similar), con los objetivos, aspiraciones, etc. de la Patrulla. El alma se renueva anualmente. El banderín tiene forma de flecha simbolizando que estamos “caminando” o creciendo. La flecha apunta simbólicamente hacia el Bien, es decir, Dios mismo. Arriba y abajo el banderín tiene dos hendiduras semicirculares que representan el Mundo, que recorreremos en campamentos y raides, y trataremos de dejar en mejores condiciones que las que tenía cuando lo encontramos. Además, cada banderín lleva el nombre y el lema de la Patrulla. Los colores son a elección de la Patrulla. En el dibujo se pueden apreciar las dimensiones y la forma del banderín:



5.4 **LAS CINTAS DE PATRULLA:** son aquellas que identifican a los miembros de una Patrulla, cuyos colores son los mismos que los del banderín.

5.5 **LA SEÑA SCOUT:** La seña scout se hace llevando la mano hasta el hombro con la palma vuelta hacia el frente, con el pulgar sobre el meñique y los otros tres dedos extendidos señalando hacia arriba, con los que se obtiene el siguiente simbolismo: los tres dedos, extendidos y unidos recuerdan los tres puntos de la Promesa; la unión de los dedos extremos simboliza la unión, fruto de la unión, que ha de existir entre los hermanos scout, y la colocación del pulgar sobre el meñique recuerda que el mayor debe servirse de su fuerza para proteger al menor.

5.6 **EL SALUDO SCOUT:** El saludo se utiliza para saludar a otros scouts, también como forma de honrar a los símbolos patrios, cuando se entona el Himno Nacional y cuando se formula la Promesa Scout. El saludo consiste en hacer la Seña Scout a la vez que se dice: "¡Siempre Listo!"

5.6.1 El saludo scout consiste también en realizar la seña scout y estrechar la mano izquierda, entrecruzando los dedos meñiques y diciendo "¡Siempre Listo!". El cruzar los meñiques simboliza la hermandad scout y la Cruz de Cristo. No todos los scouts del mundo tienen la costumbre de entrecruzar los meñiques, por lo que al saludar a un scout al que no se conoce no debe hacerse este gesto sino que se le ofrecerá la mano izquierda sin separar el meñique.

5.6.2 Cuando un miembro del Movimiento Scout se encuentra con otro, debe tomar la iniciativa para saludarlo con el saludo scout, sin esperar que el otro lo haga primero.

5.6.3 Los miembros de la Rama Raider tienen un saludo particular. El Raider, al saludar, mientras levanta su mano para hacer la seña scout, dice "¡Salvar!", lo cual debe entenderse como el modo abreviado de "¡Siempre Listo para Salvar!"

## 5.7 **LAS ALAS RAIDER**

Este símbolo que identifica a la Tropa Raider está compuesto por cuatro partes:

### 5.7.1 **EL SALVAVIDAS**

El salvavidas representa a Cristo Nuestro Señor. Él nos ha salvado por su Cruz. Por eso la Cruz y el Salvavidas de la insignia son inseparables. El salvavidas nos recuerda constantemente que participamos de la misión de nuestro Señor: ¡Salvar! Nuestro salvavidas nos acompaña en nuestro Raid por la vida, y nos saca a flote sin permitir que toquemos fondo. Cristo nos salva y nosotros nos ponemos a su servicio para salvar a los demás. Vamos con nuestro salvavidas a socorrer a quienes más lo necesiten.

### 5.7.2 **LA CRUZ DE JERUSALÉN**

Es de color rojo, que nos recuerda a la Preciosa Sangre de Nuestro Señor Jesucristo, derramada por nuestra salvación y la del mundo entero. Es símbolo también de los sufrimientos y sacrificios que debemos padecer, al igual que San Francisco Javier y Santa Rosa de Lima, para poder llevar el Evangelio de Jesús a nuestro prójimo, predicando con el ejemplo y con la Palabra del Señor.

### 5.7.3 **LAS ALAS**

Las alas color oro desplegadas simbolizan que el Raider es alguien que sabe elevar su corazón y sus pensamientos a Dios. También significan que el Raider vuela alto, que el Raider no es un mediocre, que no hace nada a medias, sino que busca ser perfecto, busca la excelencia. Por último, las alas significan la rapidez con que el Raider responde cuando es necesario salvar. Ante la necesidad del prójimo el Raider vuela para brindar su ayuda. El Raider se entrenó para eso. Para el servicio de ir al rescate del hermano que lo necesita.

### 5.7.4 **EL COLOR CELESTE**

Es el color que identifica a la Rama Raider. Es el color del cielo, y el color del manto de la Inmaculada Virgen María a quien el Raider se encomienda. El Raider se pone bajo el amparo de María, la Reina del Cielo. El celeste Raider es claro, es un celeste limpio, como limpios han de ser los pensamientos y las intenciones de cada Raider. Finalmente, el celeste es la altura del Cielo a la que el Raider aspira llegar un día, y encontrarse ahí con todos aquellos a los que socorrió porque vivió siempre listo para salvar.

### 5.7.5 USO DE LAS ALAS RAIDER

El novicio que cuenta con Primera Clase Scout puede utilizar esta insignia en el vértice del Pañuelo de Grupo (debajo de la imagen del Rosario), sin fondo. Si el novicio no tiene Primera Clase no utilizará esta insignia hasta su Investidura Raider. El Raider investido utilizará esta insignia sobre el bolsillo izquierdo de la camisa (sobre el corazón), sin fondo o con fondo blanco. El Raider con Licencia de Compromiso, usa la insignia en el mismo sitio, con fondo rojo. Al obtenerse la Licencia Raider, se puede usar la insignia con fondo amarillo. El Raider que obtenga Licencia de Servicio usará la insignia con fondo de cuero color natural o bien la insignia confeccionada sobre cuero.





**“** En África del Sur la mejor de las tribus era la de los zulúes. En ella todo hombre era un guerrero y un buen Scout, pues había aprendido el Escultismo desde su niñez. Al llegar un niño a la edad suficiente para convertirse en guerrero, se le despojaba de sus vestidos pintándole el cuerpo totalmente de blanco. Se le entregaba un escudo para protegerse y una pequeña lanza (azagaya) para que con ella matara a los animales y a sus enemigos... Tenía que encender fuego para cocinar y hacerlo frotando dos pedazos de madera... Debía ser capaz de correr largas distancias; subir a los árboles; atravesar a nado los ríos... Tenía que saber de qué plantas se podía servir para su alimentación y cuáles eran venenosas. Tenía que construirse su propia choza y hacer esto en un lugar bien escondido... Cuando, al fin, la pintura había desaparecido de su cuerpo, se le permitía regresar al pueblo y era recibido con grandes muestras de regocijo, permitiéndosele ocupar un lugar entre los guerreros de su tribu. Había demostrado que podía bastarse a sí mismo”

(Baden Powell)

## 6. PROGRESIÓN

6.1 **EL NOVICIADO:** Las exigencias del Noviciado Raider son:

- a. Adaptación a la Tropa.
- b. Haber formulado su Promesa Scout.
- c. Haber alcanzado, a criterio del Consejo de la Ley, los objetivos propios de esta etapa, en todas las áreas de crecimiento.

6.1.1 El Novicio orientará además su actividad hacia las Licencias de Competencias, en las que encontrará otro medio para seguir creciendo en su camino.

6.1.2 Al considerar el Novicio Raider que está preparado, y habiendo cumplido con las pautas indicadas en el apartado 6.1 solicitará la realización del Raid de Investidura al Consejo de la Ley.

6.2 **LOS RAIDES:**

Los raides son herramientas pedagógicas muy propias de la Rama Raider. Se ha de tener en cuenta que no son pruebas por las que debe pasar el Raider sino momentos inolvidables por su riqueza en vivencias interiores, espirituales, religiosas, hitos memorables de su vida de adolescente scout, en compañía de otros que comparten su misma etapa de progresión. Son momentos fuertes de encuentro. Encuentro consigo mismo, encuentro con Dios, encuentro con el hermano, con el amigo. El Raid es también la ocasión para la reflexión antes de asumir un nuevo compromiso, antes de dar el siguiente paso en la vida, antes de continuar el camino.

6.2.1 Todo Raid es personalizado. Debe ser elaborado, preparado, teniendo en cuenta las características particulares del Raider o los Raiders que lo realizarán. El Raid es una ocasión única, una oportunidad pedagógica muy especial que no debe ser malograda por imprevisión, negligencia o impericia por parte de los responsables. El Jefe de Tropa tomará todos los recaudos necesarios para que el Raid sea preparado con tiempo y responda lo más perfectamente posible a las necesidades formativas y espirituales de cada Raider.

6.2.2 El Jefe de Tropa sólo autorizará la realización de un Raid cuando le conste personalmente que están garantizadas las condiciones de seguridad de los Raiders.

6.2.3 Un dirigente del Grupo Scout con nivel de Maestro Scout acompañará siempre a los Raiders que realizan algún Raid. Este acompañamiento se hará de manera que su presencia no entorpezca el plan y los objetivos propios del Raid.

6.2.4 Si bien es posible que un Raider realice un Raid solo, lo más apropiado y enriquecedor es que lo haga con otro Raider (siempre del mismo sexo). Se desaconseja hacerlo de más de dos porque se corre el riesgo de que alguno quede desplazado.

6.3 **EL RAID DE INVESTIDURA:** es la marcha que realizan los Novicios como preparación previa a la Investidura Raider. El acento en el Raid de Investidura está puesto en:

- El sentido de pertenencia a la comunidad Raider.
- El descubrimiento o reconocimiento tanto de los propios valores, las propias fortalezas como de los valores y fortalezas del otro.
- El encuentro con el compañero de camino de toda la vida, el Gran Jefe, que a la vez también es el compañero de camino de mis hermanos. La oración individual. La oración compartida.
- Pensar en lo que sigue, en el futuro, no necesariamente es pensarlo solo. El valor de la fraternidad. La amistad.
- El Raid como espacio del que surge el compromiso consigo mismo, con la Tropa, y con Dios.

6.3.1 La duración del Raid será de dos a tres días.

6.3.2 Realizado el Raid de acuerdo al plan previsto, el Consejo de la Ley autorizará la investidura. El Novicio Raider la recibirá de acuerdo con el Ceremonial Raider del Grupo Scout Martín Miguel de Güemes, y usará en el uniforme las insignias correspondientes.

6.3.3 Una vez obtenida la Investidura, el Raider se incorpora al Consejo de la Ley y continúa su progresión conforme al programa. Cuando los objetivos de la etapa son alcanzados en todas las áreas de crecimiento, el Raider solicita autorización al Consejo de la Ley para realizar el Raid de Compromiso.

6.4 **EL RAID DE COMPROMISO:** es la marcha que realizan los Raiders como preparación inmediata a la obtención de su Licencia de Compromiso.

6.4.1 Durante el Raid de Compromiso el Raider deberá profundizar su adhesión a la Ley Scout y reflexionar sobre su misión como joven cristiano en su entorno cotidiano, y de manera particular en la Tropa Raider.

6.4.2 La duración del Raid de Compromiso será de dos a tres días.

6.4.3 Como fruto de la experiencia vivida en el Raid, el Raider formulará por escrito su compromiso, en el que manifestará sus limitaciones, sus aspiraciones de superación, y sus propósitos.

6.5 **LA LICENCIA RAIDER:** con la Licencia Raider se inicia la etapa final de la progresión de la Rama, en la que el Raider se encamina hacia el Roverismo.

6.5.1 Cuando el Raider considera que ha cumplido con su compromiso, es decir, con aquellos propósitos que hizo en ocasión de su Raid de Compromiso, solicita al Consejo de la Ley que le sea otorgada la Licencia Raider.

6.5.2 Son requisitos para obtener la Licencia Raider

- a. Haber cumplido con las responsabilidades asignadas dentro del Consejo de la Ley.
- b. Haber alcanzado, a criterio del Consejo de la Ley, los objetivos propios de su etapa de progresión, en todas las áreas de crecimiento.
- c. Vivir en coherencia con la Fe cristiana, con un comportamiento acorde a ella tanto dentro como fuera de la Tropa.
- d. Haber cumplido, a criterio del Consejo de Tropa, con el compromiso emanado de su Raid de Compromiso.
- e. Otros requisitos que el Consejo de la Ley quiera fijar, tales como la participación en empresas, en servicios, licencias de competencias obtenidas, etc.

6.6 **LA LICENCIA DE SERVICIO:** es la insignia que distingue al Raider que, habiendo terminado su progresión, se ha destacado por su espíritu y su compromiso cristianos, viviendo conforme a la Ley y la Promesa scout.

6.6.1 La Licencia de Servicio, la otorga el Jefe de Grupo con el consentimiento expreso del Capellán, a pedido del Jefe de Tropa, habiendo sido propuesta por el Consejo de la Ley.

6.7 El último período de la actividad Raider, habiendo ya obtenido la Licencia Raider, se caracteriza por mantener una relación más o menos estrecha con algunas actividades del Clan Rover, buscando que el pase a la Ruta se realice con la continuidad que debe observarse en el Método Scout.

6.7.1 Esta última etapa del Raider en la Tropa representa para él una gran satisfacción porque goza poniendo al servicio de los demás todo el bagaje adquirido en la progresión. La Licencia Raider lo ha convertido en un servidor incansable que

suele gozar de la admiración de los novicios y de sus hermanos menores de la Tropa Scout, a quienes alienta y ayuda.

6.8 **LAS ÁREAS DE CRECIMIENTO:** Las áreas de crecimiento son las siguientes:

- a. **Física:** El desarrollo y crecimiento armónico y saludable del propio cuerpo. El cuerpo entendido como Templo del Espíritu Santo, y con un profundo significado esponsalicio, para vivir en todas las dimensiones humanas el Mandamiento del Amor.
- b. **Psicológica:** Desarrollo de la conciencia de sí mismo. La propia identidad: hijo de Dios, amado por Dios, llamado al amor. El crecimiento en la autoestima y en la estima hacia los demás. El Mandamiento del Amor entendido como misión que nos identifica. Impulsados por Cristo a vivir esa misión de amor desde y con lo que somos, lo que tenemos, lo que sabemos, lo que podemos. Conocimiento, aceptación y promoción de sí mismo.
- c. **Social:** Desarrollo de las relaciones humanas. Desde la propia identidad de hijos de Dios vamos al encuentro de los hermanos. El Mandamiento del Amor que se expresa en la misericordia. El sentido de pertenencia a la Comunidad que fundó el Gran Jefe. El desarrollo de la conciencia ética y moral.
- d. **Espiritual:** El crecimiento interior impulsado por el Espíritu Santo que habita en nosotros y nos impele a vivir el Mandamiento del Amor. La creciente Comunión con Dios que se expresa en el creciente gusto por la oración y en la sed de Su Palabra, de Su Gracia, de Su Amor. El desarrollo de la confianza en Dios, en su Providencia, en su Misericordia, y la confianza en el amor maternal de la Inmaculada Virgen María, Madre de Jesús y Madre nuestra.
- e. **Afectiva:** El crecimiento equilibrado y armónico de la triple relación de cada persona: relación con uno mismo, relación con los demás y las cosas, relación con Dios. Desarrollo de la personalidad madura que logra integrar su vida afectiva al Mandamiento del Amor, a la voluntad de Dios.
- f. **Operacional:** Se ha de crecer en todos los conocimientos, habilidades y destrezas que nos ayuden a extender el Reinado de Jesucristo. Desarrollamos lo que somos y lo que tenemos para ponerlo al servicio del Gran Jefe. Esta área de crecimiento podría también titularse “misional” ya que incluye el desarrollo de las capacidades necesarias para cumplir con la misión del cristiano que se resume en el Mandamiento del Amor. Es necesario hacerse sencillos como palomas y astutos como serpientes (Mt 10, 16) para llevar a

cabo la misión; es preciso ser reflexivos, creativos, proactivos y emprendedores.

## 6.9 LAS LICENCIAS DE COMPETENCIAS:

Las Licencias de Competencias son el equivalente al sistema de especialidades de la Rama Scout. El Raider adquiere nuevas competencias para poner al servicio de la comunidad. Con ellas podrá ampliar su crecimiento personal eligiendo áreas de su gusto e interés. Este sistema es muy importante porque no sólo permite al Raider descubrir nuevas áreas en las que es competente, desarrollar talentos ya conocidos, especializarse más aún, sino mejorar en aquellos aspectos de su persona en los que se sabe o se siente menos hábil o nada hábil. Como es natural, para llegar a dominar la materia elegida, le hará falta investigación, constancia y esfuerzo personal, pero siempre se ha de comenzar de manera sencilla.

6.9.1 Las Licencias de Competencias tienden a lograr los siguientes objetivos:

- a. Reconocer las cualidades personales.
- b. Profundizar temas de interés.
- c. Favorecer la diferenciación personal, como enriquecimiento grupal.
- d. Descubrir la propia vocación.
- e. Brindar servicios eficaces.

6.9.2 La elección de cada competencia estará de acuerdo con el interés del Raider. El camino para lograr la licencia será diseñado por el dirigente, o por el dirigente y el sinodal (ver artículo 6.9.4 del presente Reglamento), junto con el interesado. Cada muchacho será guiado y apoyado en todos los momentos de su trayecto por un dirigente de la Tropa. El desarrollo del proceso tendrá una duración aproximada de dos a seis meses, dependiendo de las características personales del muchacho y de la envergadura de la propuesta.

6.9.3 Las solicitudes para obtener Licencias de Competencias se presentan al Consejo de la Ley y son aprobadas por él.

6.9.4 Para una mejor preparación del Raider se podrá recurrir a personas idóneas, llamadas 'sinodales', que tengan capacidad para ayudarlo, tanto en el diseño del programa de adquisición de la competencia como en su ejecución. El Consejo de Tropa Raider tendrá sumo cuidado en la designación de los idóneos o sinodales, atendiendo especialmente al bien del beneficiario.

6.9.5 La preparación de cada licencia supone un esfuerzo del interesado en alcanzarla y también supone una dedicación especial de parte del Consejo de Tropa

Raider para colaborar en la obtención de los medios necesarios y para dar un adecuado estímulo y seguimiento.

6.9.6 Los requisitos para la obtención de las licencias estarán contenidos en una guía, una cartilla elaborada para tal fin por el Consejo de Tropa Raider. La cartilla se irá enriqueciendo siempre con nuevas posibilidades.

6.9.7 El proceso para la adquisición de cualquier competencia consta de los siguientes momentos:

- a. **Investigación:** el muchacho se pregunta sobre la competencia que le ha llamado la atención y explora su contenido, se pregunta por su utilidad, evalúa si es acorde a sus intereses y a sus cualidades personales, consulta a los dirigentes y, finalmente la elige o continúa investigando dentro del gran abanico de posibilidades que se le ofrecen.
- b. **Experimento:** el muchacho comienza a interiorizarse en el tema y a practicar lo propio de esa competencia. Esta experimentación es necesaria tanto si se trata de una destreza o habilidad física como en las áreas donde el acento está puesto en el intelecto o en los sentidos sin que predomine el uso de las extremidades del cuerpo. Este es el momento de llevar a la práctica lo que se ha aprendido, tal vez de cometer errores y corregirlos, de adquirir la habilidad buscada mediante la repetición, etc.
- c. **Demostración:** el muchacho se siente preparado para demostrar que ha adquirido un conocimiento, una habilidad, una competencia. Puede ya dar muestra cabal del fruto de sus esfuerzos.
- d. **Celebración:** el Jefe de Tropa Raider, en una ceremonia breve pero cargada de significado, hace entrega de la insignia correspondiente al muchacho que ha obtenido la Licencia de Competencia. Es momento de celebración y de mucha alegría para el muchacho, para su Patrulla y para toda la Tropa Raider. La Patrulla puede tener en esta ocasión una celebración particular en honor del hermano que ha alcanzado la Licencia.
- e. **Servicio:** es el último momento y quizás el que mayor satisfacción dará al muchacho. Es poder poner el conocimiento o la habilidad adquirida al servicio de su comunidad, de su familia, de sus compañeros de escuela, de sus amigos, etc. Se trata de un momento que se hará presente cada vez que pueda ponerse al servicio del prójimo desplegando los contenidos de su Licencia de Competencia.

6.9.8 Para el Raider, el uso de la insignia en su uniforme indica la disposición de quien la porta para servir al prójimo en el área de la competencia adquirida.



Versión provisional revisada y aprobada para su aplicación en el Grupo Scout hasta que sea llevada a cabo la redacción de la versión definitiva.

Rosario, 11 de julio de 2017

## Grupo Scout Martín Miguel de Güemes

Director del Grupo:

R.P. Dante A. Agüero MIC

Equipo de Formadores:

MS Sr. Gustavo A. Álvarez

MS Sr. Darío A. Curti

MS Sra. Bibiana Itati Torres

MS Sr. Sergio A. Maggi

R.P. Eduardo J. B. Álvarez MIC

Jefe de Grupo:

MS Sr. Darío A. Curti

Secretaría Técnica:

MS Sra. Adriana B. Catalá

MS Sr. Sergio A. Maggi

