

Cartilla del (la) Horquillero (a) Rover

Ruta del Ser

Área afectiva con relación a las cosas

Primera Etapa



Cartilla del (la) Horquillero (a) Rover

Ruta del Ser

Área afectiva con relación a las cosas

Primera Etapa

Contenido

- Introducción
- Ruta del Ser – Área Afectiva con relación a las cosas
- Lo que significa ser horquillero
- La horquilla Rover y su simbolismo
- La horquilla Rover y sus especificaciones
- La insignia que distingue al Horquillero
- El equipo
- Horquillero Woodcraft
- Como usar esta cartilla
- Las seis áreas de crecimiento
- Tus retos personales
- La insignia que distingue a un escudero Rover

Cartilla de Progresion Personal

- Periodo de iniciación
- Periodo de integración
- Periodo de identificación
- Horquillero Woodcraft
- Fin del adiestramiento de Horquillero

Introducción

La presente cartilla tiene como objetivo que cada joven conozca porque la etapa de horquillero rover es llamada “Ruta del Ser” Area Afectiva con relación a las cosas, que es un horquillero, el porqué de la horquilla, su forma y tamaño, y las actividades y retos que tendrán que cumplir para remar su canoa en esta etapa.

MARCO SIMBÓLICO: REMANDO TU PROPIA CANOA

¿POR QUÉ?

De acuerdo a lo expresado por Baden Powell en “Roverismo Hacia el Éxito” se refiere al Río de la Vida como el símbolo o la ruta que debe seguir un joven a través del tiempo, lo cual implican etapas con escollos que debe superar para convertirse en hombre integral”, .es decir en un CIUDADANO.

Al adaptar esta frase a nuestros jóvenes y al Proyecto Educativo Hondureño, y manteniendo el concepto del Ideal de servicio manejado en el clan, las etapas las hemos nombrado de acuerdo al proceso histórico que el hombre tuvo antes de llegar a ser Ciudadano, lo cual es simbolizado por la influencia de nuestros héroes y proceres.

INICIACION: - Promesado(A)

Promesado(A): la persona que emprende antes que otras una acción o empresa determinada en la vida, y que significará beneficio en un futuro, tanto para ella como para otras personas.

Para el cumplimiento de esta etapa, hemos diferenciado entre los jóvenes que vienen de la unidad scout y los/las que no han sido Scouts previamente, lo cual genera requisitos diferentes según el caso. Así, estos serán:

Cuando provienen de la Unidad Scout

El o la Scout que va a pasar al Clan comienza su preparación en la Tropa, efectuando visitas programadas a la Unidad Mayor, en las cuales el/la joven interactúa con el/la Jefe de Clan y con el resto de la unidad, existe la directriz de realizar la introspección en el momento de *pasar al Clan*, siendo recibido(a) como miembro del Clan con todos sus derechos y deberes, y recibe las insignias que le acreditan como ROVER PROMESADO(A) al hacer la ceremonia respectiva, e incorporarse al Clan.

Cuando no hayan sido Scouts

Al ingresar a la Unidad Mayor el(la) joven se convierte en ROVER, y en un máximo de 4 semanas, se adapta a la unidad y toma la Ley y la Promesa Scout como norma de vida, y aprende la técnica y el lenguaje de la unidad. A continuación efectúa una introspección de sí mismo(a) (máximo 2 semanas adicionales), y luego realiza su Promesa, para convertirse en un(a) ROVER PROMESADO(A), formar parte del Clan.

Primer Etapa Ruta del Ser Área Afectiva con relación a las cosas

El (la) Rover asume su rol y entra a bogar en el Río de la Vida en el cual desarrollará las vivencias del Escultismo (*Rema su propia canoa*), iniciando su *EXPEDICIÓN* en busca de la felicidad. Se proyecta hacia la comunidad, planifica su vida tomando en cuenta a su unidad, su familia y su comunidad, y entiende la trascendencia de su vida y de que él (ella) son actores fundamentales en la misma.

Horquillero (a): individuo o persona que realiza un viaje o marcha con el objetivo de alcanzar o realizar una empresa que implica riesgos en un punto distante.

Lo que significa llegar a ser Horquillero (a) Rover.

Ser Horquillero (a) significa dar el primer paso en el Roverismo, para caminar por una senda llena de retos, de proyectos, y de aventura pues la insignia de Horquillero (a) es la primera de cuatro insignias a las que podrás optar dentro de la rama Rover, es decir, que serás un(a) aspirante a Rover, alguien que se comienza a preparar para llegar a ser un(a) futuro(a) ciudadano(a) e involucrarse a la sociedad como una persona íntegra.

La Horquilla Rover y su Simbolismo

Encierra en su simbolismo el firme propósito del joven de continuar enriqueciendo el proceso de su vida por pensamientos y acciones mejores.

La horquilla eshecha de una rama de árbol y se constituye en 4 partes<.

Puntero: es la parte inferior de esta, representa simbolicamnete la base de toda la vida rover, su carácter y honor sin mancha.

Cuerpo: representa el camino recto que el rover debe seguir en su vida, conciente de sus responsabilidades.

Nudos del cuerpo: son las dificultades, los obstáculos que deben ser superados en el caminar de su vida.

V de la horquilla: simbólicamente es la v de la victoria, coronando una vida dignificante, honesta y provechosa, es el punto exacto en su vida en donde se encuentra, es el momento de elegir entre uno u otro camino, entre el bien y el mal.

A diferencia de los scouts, los (las) Rovers usamos la horquilla que es una vara que finaliza en dos puntas y que es usada como bastón individual y como un “tótem” personal en la cual podras grabar tu historia como Rover: tus noches de campamento, ceremonias, eventos en las que has participado, fechas especiales, nombres de los miembros de tu equipo Rover, etc. Su simbolismo en el Clan es muy especial ya que representa las responsabilidades que se desprenden de las decisiones ante las diferentes opciones que se te presentan en el transcurso de tu vida y la permanente encrucijada a la que te enfrentarás en cada momento, en pocas palabras, representa la escogencia de un camino en especial, ya sea este positivo o no, mas fácil o mas difícil, etc.

La horqueta de la horquilla nos recuerda la continua elección, es una etapa de dediciones, donde los caminos se bifurcan y tenemos que elegir, elegir bien no siempre es fácil, pues no siempre existe una opción mala. A veces tenemos que renunciar a una opción que no es la mejor, pero, que no por eso es mala, solo no es tan buena como la otra.

La horquilla es símbolo de servicio, un Rover sin su horquilla no es un Rover completo, habla de la historia del Rover.

Así como los Rovers se reúnen alrededor de un fogón, con las horquillas se forman pabellones en las cuales las horquillas descansan unas con otras apoyándose mutuamente, apoyar la horquilla con la de otro Rover es un símbolo más que los Rovers cuentan para demostrar su amistad y hermandad.

La horquilla debes de presentarla en tu ceremonia de HORQUILLERO (A) tal y como la cortaste, con todo y su corteza, y en tu periodo de vida en esta etapa de progresión personal, la adornaras curaras, y la arreglaras a tu gusto para presentarla de nuevo en tu ceremonia de ESCUDERO (A) y poderla usar desde ese momento ya arreglada.

La Horquilla Rover y sus especificaciones

Baden Powell se refiere a este símbolo en detalle, todos conocen su forma, no es otra cosa que una rama que termina en una horqueta. Se han visto multitud de tamaños, desde los diseños mas pequeños llamadas “Horquillas Pockets” dado que no miden mas de un metro de largo, y las horquillas de tamaño real, con la palabra real nos referimos al tamaño que B.P. sugirió que debía tener.

La altura, hasta donde comienza la Horqueta debe llegar a la axila del Rover, permitiendo así, usarla como muleta en caso necesario, además, es medida suficiente para que junto a otra horquilla se pueda improvisar una camilla.

El largo de cada una de las partes de la horqueta no debe ser de más de diez centímetros, BP tomo esta precaución por dos motivos: porque esta parte de la horquilla es más débil y cuanto más larga, más posibilidades hay que se quiebre, y en segunda instancia porque una horqueta más grande tiene muchas posibilidades de engancharse en distintos lados haciendo incomodo su uso.

No hay ninguna reglamentación al respecto, la forma y tamaño es en realidad libre, sin embargo es un orgullo tener una horquilla a lo BP porque demuestra el espíritu servicial del Rover. Al encontrarnos con dueños de horquillas pockets y preguntarles porque de su tamaño contestaron que era mas cómodo o que casi no pesaba, a raíz de esto se puede pensar que el rover con una horquilla corta esta mas preocupado por su comodidad que por el servicio que puede llegar a prestar, claro que hay excepciones.

El uso de la horquilla ira de acuerdo a la ocasión pues **NO ES NECESARIO UTILIZARLA EN TODA ACTIVIDAD DEL CLAN** ya que esta **NO ES PARTE DEL UNIFORME SCOUT**, generalmente es usada en ceremonias, salidas al campo, reuniones especiales y exposiciones

La insignia que distingue al Horquillero (a)

La insignia que distingue al horquillero en esta etapa es una cinta de color amarillo, que va colocada en la hombrera izquierda de la camisa del uniforme, esta tiene dos funciones: la Primera es de indicar que el joven esta en esta etapa y la segunda es que nos recuerda a nuestros hermanos menores los lobatos, ya que esta unidad del movimiento se identifica con el color amarillo. Esta insignia debe portarse siempre en el uniforme.



El Equipo

El hacer Equipo

Al ingresar al Roverismo en la etapa de Horquillero vos estas escogiendo en ese momento, caminar por una misma senda junto con otros(as) jóvenes de tu edad. Es en ese momento que vas a llegar a hacer equipo con ellos y ellas para llevar a cabo actividades que llamamos “proyectos”.

El vivir en Equipo

Vivir en Equipo sera tu primer reto al ingresar al Clan, pues compartir con otros y otras jóvenes que aunque pueden ser iguales a vos en edad, pueden ser muy diferentes en su forma de pensar y actuar y el lograr formar parte de un pequeño grupo de jóvenes que a pesar de sus diferencias deben de actuar a siempre como una unidad, ya sea en las buenas como en las malas, y que cuando uno falla otro toma su lugar inmediatamente, te ayudara inmensamente a comprender la importancia de la tolerancia, la verdadera amistad, el compañerismo y lo importante que es trabajar en EQUIPO.

El trabajar en Equipo

El trabajar en equipo es trabajar en comunidad con otros y otras jóvenes como vos, en esta etapa formaras equipos permanentes con el cual desarrollaras las actividades que te llevaran a llegar a feliz termino tu plan de adelanto.

Como usar este manual

El usar esta cartilla Rover no es nada complicado, vas a ver que todos los conocimientos básicos propuestos para cada etapa y/o nivel no son nada difíciles, en el interior de esta cartilla encontraras una tabla que te especifica las actividades que tendras que hacer para completar tu progresión personal, esto lo lograras con la ayuda de tus dirigentes, padrinos y con el clan en general. Una vez que hayas cumplido con cierta actividad el consejo de clan junto con tu dirigente validara tus conocimientos al respecto y darán un visto bueno.

"El Arte de los Bosques es el arte de vivir, desde los 4 a los 94 años"

Ernest Thompson Seton

El arte de los bosques (Woodcraft) es una filosofía de vida, un acercamiento diferente al mundo externo y un método para crear un mundo interior personal.

La recreación, la conservación y el desarrollo son su objetivo. Enfatiza la importancia de la vida al aire libre y la actividad

Lo que ofrece: Woodcraft ofrece algo para hacer; algo sobre lo que pensar; algo que recordar; algo para disfrutar mas allá de la rutina diaria.

Vida al Aire libre: La actividad al aire libre es una experiencia deliciosa y gratuita. Es una restauración física y mental de las tensiones impuestas por nuestra existencia moderna. La vida de campamento, aunque no es el foco central de Woodcraft, tiene un lugar de honor en el programa. La aventura en lugares agrestes es ideal.

Actividades: Al darse cuenta de que la madurez, y no la erudición, es la primera meta de la educación, las actividades del arte de los bosques son diseñadas para construir y fortalecer el carácter. Las actividades siguen la senda de Woodcraft que se divide en cuatro tramos: el Camino del Cuerpo, el Camino del Espíritu, el Camino de la Belleza y el Camino del Servicio. Estos caminos brindan a cada individuo nuevas habilidades, un entendimiento más profundo y un mayor compromiso para vivir el resto de sus vidas de una manera más constructiva. Los miembros son alentados a desarrollarse, educarse a sí mismos y enseñar a otros. El programa invita a la persona a explorar una amplia gama de temas y asuntos.

Las actividades de Woodcraft enfatizan la importancia del accionar individual para proteger y conservar a todos los seres vivos al igual que los recursos naturales. Debemos entender nuestra responsabilidad individual y colectiva para con todos los elementos de nuestro ambiente.

Logro individual: El arte de los bosques reconoce todos los logros alcanzados en forma no competitiva. Los niveles proveen una forma de medida del potencial de cada individuo. La meta es superar los obstáculos internos, venciéndonos a nosotros mismos, no a otros.

Identidad: Woodcraft le da a cada miembro una pequeña comunidad donde encontrar una identidad. El arte de los bosques ayuda a cada persona a construir su autoestima y su auto expresión. Woodcraft enseña: primero encuéntrate a ti mismo, luego sé tu mismo sin temor. Aquel que teme ver y que es incapaz de hacer, nunca experimentara las maravillas de este mundo. No sientas miedo de ser diferente, pero no exijas que los demás sean como tú. Piensa en ti mismo y encuentra nuevas formas para expresar tu alegría y regocijo por la vida.

Un ideal heroico: Woodcraft ofrece un ideal heroico, la imagen de un ser humano maduro, fuerte físicamente, mentalmente alerta, espiritualmente armonioso, dedicado al servicio comunitario. Ansioso de aprender, con voluntad de enseñar, inspirado por la visión. Preparado para compartir con los demás, con coraje, inteligencia, poder y sabiduría. Conocedor del pasado, sin temor del futuro, profundamente consciente de que sólo podemos vivir el momento presente. Con la habilidad de usar este momento para lograr las mejores ventajas, equipado para escuchar, comunicar y responder activamente de acuerdo a las necesidades.

Inspiración: el arte de los bosques le da a cada individuo la inspiración para partir y esforzarse para alcanzar las metas personales. El arte de los bosques se dedica a explorar el conocimiento, aumentando la tolerancia a través del entendimiento, y mejorando las condiciones ambientales globales.

Acercamiento Creativo: Las actividades de Woodcraft enseñan las habilidades de cada individuo, en el, se alienta a la gente a desarrollar todos sus sentidos y a incrementar su poder de observación.

Con estas destrezas y un elevado conocimiento de lo que los rodea, los woodcrafters aprenden a buscar soluciones creativas a problemas personales, comunitarios o del ambiente. El entrenamiento recibido mientras la persona transita el camino del espíritu, explora el camino de la mente, gana fuerza en el camino del cuerpo, y trabaja en el camino del servicio, desarrolla la habilidad para encontrar soluciones y ponerlas a prueba.

Independencia: En todos los aspectos de la vida, cuanto uno más sepa y cuanto más haga, esto nos volverá más fuertes e independientes. Aquel que no lee no tiene el poder de explorar el vasto mundo del

conocimiento acumulado. Aquellos que no aprendan como hacer algo dependerán de otros para que lo hagan por ellos.

Cada habilidad adquirida significa una piedra fundamental sobre la cual construir una vida más feliz y productiva. El poder personal puede ser utilizado en cualquier situación que uno afronte. Este es el real poder y emoción de vivir con destreza y confianza.

Atmósfera: Woodcraft lleva color, ceremonia, símbolos, costumbres, reconocimiento y calificación personal a la vida de cada miembro. Todo esto satisface necesidades que se hallan en lo profundo de la psiquis humana. Enseña de qué manera cada uno de nosotros puede encontrar y crear belleza en nuestra vida cotidiana.

El Mundo Woodcraft representa una atmósfera en la cual los individuos pueden encontrar, probar y explorar sus fuerzas, y donde apoyados por amigos pueden crecer en muchas direcciones.

Satisfacción derivada del desarrollo de nuevas habilidades y de la expansión de horizontes. Lo refrescante del aire libre que lleva a una mayor apreciación de todas las cosas naturales. Distracción, recreación, descanso y relajación, compañía y paz. Todo esto se encuentra en la mística Woodcraft.

Tus retos personales

El Roverismo es un ensayo de lo que vas a ser en el futuro al integrarte por completo a la sociedad, una sociedad cada vez más agresiva y exigente, para ello debes de aprender a plantearte retos, desafíos personales y cumplir con ellos, nunca dejar nada a medias, cada reto que te propongas debes de cumplirlo cueste lo que te cueste, y termina todo lo que comences, no dejes nada a medias.

En el transcurso del Plan de Adelanto para Horquillero(a) tendrás la oportunidad de plantearte retos personales según el Área de Desarrollo Rover que escojas, no es necesario tampoco que escojas todas las áreas si no lo necesitas pero si por lo menos escoger 3 retos ya sea en una o varias de las 6 Áreas. Trata de proponerte retos en aquellas áreas de experiencia en las que sientas que necesitas más reforzamiento, en las que sabes que fallas más, y escoge retos que sean REALIZABLES, y ALCANZABLES que puedas cumplir con ellos y que no te vayas a sentir frustrado(a) porque no pudiste cumplir con ellos.

El Plan de Adelanto

La progresión personal en el Clan no es más que un plan especial en el que se va marcando tu progreso personal en cuanto a los conocimientos que vas a adquirir o aprender durante toda tu vida en la unidad. Básicamente el Plan de Adelanto de horquillero se divide en 3 etapas:

1. Periodo de Iniciación
2. Periodo de Integración
3. Periodo de identificación

Cada uno de los anteriores contiene cierta cantidad de conocimientos que tendrás que aprender o adquirir de acuerdo a las experiencias que vivirás en cada una de las actividades con tu Clan o fuera de este, además de los objetivos educativos propuestos para tu edad que vos mismo(a) evaluaras para poder decidir si estas listo (a) o no para aceptar los compromisos representados en la insignias de adelanto correspondientes para cada etapa hasta que finalmente lo logres. A continuación se presenta la cartilla del plan de adelanto de horquillero para que vayas chequeando tu avance en esta etapa.

OBJETIVOS EDUCATIVOS

MI EXPERIENCIA CORPORAL

1. Mantengo un buen estado físico.
2. Comprendo las diferencias físicas y psicológicas en el desarrollo del hombre y de la mujer.
3. Mantengo un buen cuidado de mi salud y evito hábitos que la deterioran.
4. Estoy satisfecho con mi imagen corporal.
5. Me esfuerzo por reflexionar antes de explotar violentamente.
6. Mantengo siempre un aspecto personal de orden e higiene.
7. Busco siempre mantener el orden y limpieza en mi hogar y mi entorno.
8. Mantengo una alimentación adecuada de acuerdo a mi edad, mis posibilidades económicas y mis condiciones físicas.
9. Respeto en lo posible, las diferentes comidas y sus horarios.
10. Preparo programas de alimentación apropiada para las actividades del Clan.
11. Valoro el tiempo y lo distribuyo adecuadamente entre mis obligaciones, vida familiar, y actividades de integración social.
12. Incorporo constantemente actividades recreativas a mis momentos de descanso.
13. Acampo regularmente en buenas condiciones técnicas.
14. Integro a mis actividades habituales la práctica de un deporte.
15. Participo en la organización y ejecución de juegos y actividades recreativas para otras personas.

MI EXPERIENCIA CON MI CAPACIDAD DE CREAR

1. Dirijo los esfuerzos de mi autoformación hacia mis opciones vocacionales.
2. Continuamente me mantengo informado de las noticias sobre actualidad por los distintos medios de comunicación conocidos, valorando en forma crítica lo que escucho, veo y oigo.
3. Fundamento mis apreciaciones sobre los libros y artículos que leo frecuentemente.
4. Demuestro capacidad de sintetizar, criticar y proponer.
5. Presento continuamente asuntos variados para ser reflexionados y realizados por el Clan.
6. Creo y propongo nuevos juegos y dinámicas de grupo para ponerlas en práctica por mi equipo y mi Clan, motivándoles para llevarlos a cabo.
7. Puedo resolver la mayoría de los problemas técnicos de mi hogar.
8. Amplio mis conocimientos en algunos campos técnicos como: sonido, imagen, mecánica, informática y otros más.
9. Desarrollo algunas especialidades propias del Clan.
10. defino mis alternativas vocacionales considerando todos los aspectos que la determinan.
11. pongo en común mis inquietudes, aspiraciones y creaciones artísticas.
12. Escojo libremente las manifestaciones artísticas y culturales más acordes a mi personalidad.
13. Me expreso a mi modo, apreciando y respetando críticamente las diferentes tendencias e ídolos sociales que surgen.
14. Relaciono mis valores con los métodos que utiliza la ciencia.
15. Utilizo tecnología innovadora en los proyectos que me propongo o en los que participo.

MI EXPERIENCIA CON MIS VALORES

1. Conozco mis capacidades y limitaciones y planeo con base a esto, mi vida como adulto.
2. Me acepto tal y como soy y demuestro que soy capaz de auto criticarme.
3. Confío en ser capaz de lograr mis propios propósitos.
4. Formulo metas para mi crecimiento personal.
5. realizo acciones y participo en proyectos destinados a cumplir las metas que me he propuesto.
6. Evalúo constantemente los resultados de mis acciones.
7. Puedo interpretar el significado de la Ley y los Principios Scouts.
8. Renuevo mi compromiso con el Movimiento Scout.
9. He optado por valores personales que práctico en mi diario vivir.
10. Soy fiel a mi palabra.
11. Soy imagen de los valores morales que me inspiran en todos los ámbitos sociales en que participo.
12. Contribuyo a que en el Clan se mantenga firme el cumplimiento de nuestros principios.
13. Mi sentido del humor me permite reír de mis errores, tonterías, y extravagancias.
14. Soy reconocido(a) por mi actitud de alegría y optimismo en todos los ambientes en que participo.
15. Practico un humor exento de vulgaridad y hostilidad.
16. Reconozco en mi equipo una comunidad de vida y recibo las criticas que se me formulan en una forma madura.
17. Aporto mi experiencia personal en las reuniones de mi equipo.
18. Me comprometo en los proyectos de mi Equipo, mi Clan y mi Grupo.

MI EXPERIENCIA SOCIAL

1. Demuestro que reconozco como iguales en dignidad a las personas que son diferentes a mí.
2. Estoy siempre disponible para las tareas pesadas o desagradables.
3. Me solidarizo a favor de las causas justas y asumo una posición activa y sin fanatismos ante los atropellos hacia los demás.
4. Valoro la democracia como sistema de generación de la autoridad.
5. Respeto a la autoridad validamente elegida, aunque no comparta sus ideas.
6. Acepto las decisiones de mis padres y expreso con respeto mis puntos de vista.
7. Ejercicio mi autoridad sin autoritarismos ni abusos.
8. Comprendo y respeto la importancia de la existencia de las reglas o normas para lograr la libre convivencia entre los seres.
9. Acepto las normas sociales sin renunciar a mi derecho de luchar por los cambios que considero justos.
10. Busco orientar positivamente mis tendencias a la rebeldía y a la oposición obsecada.
11. Conozco y contacto a las principales organizaciones sociales y de servicio en mi comunidad local a las cuales puedo apoyar.
12. Participo en las actividades de servicio que se desarrollan en mi centro de estudios o trabajo.
13. Participo activamente en los proyectos o actividades de servicio y desarrollo comunitario que organiza mi Clan, Grupo, Distrito o Asociación.
14. Hago mío(a) el compromiso de superar las diferencias sociales entre las personas.
15. Valoro de manera crítica, las ideologías y posiciones políticas de mi país.

16. Conozco la herencia artística de mi cultura: historias, leyendas, danzas, canciones, mitos, artesanías y otros.
17. Aprecio críticamente los elementos de la cultura de mi país, sus cambios e innovaciones.
18. Expreso a través de alguna de mis habilidades artísticas, mi afecto por los valores de la cultura de mi país.
19. Conozco la información general del Movimiento Scout Nacional y Mundial.
20. Participo en eventos scouts nacionales o internacionales con asistencia de scouts de otros países.
21. Participo en actividades o proyectos destinados a la comprensión interamericana.
22. Valoro la diversidad cultural.
23. Conozco y planteo opiniones acerca de los problemas mas urgentes que afectan al medio ambiente de mi comunidad local.
24. Aplico en mis campamentos o proyectos, algunas tecnologías que preserven o mejoren el medio ambiente.
25. Desarrollo proyectos conservacionistas en que intervienen jóvenes no scouts.

MI EXPERIENCIA CON MIS AFECTOS

1. Controlo mis emociones y sentimientos estabilizando mis estados de ánimo.
2. Busco encontrar mi identidad como persona y la razón de mi existencia.
3. Acepto con optimismo cada uno de mis fracasos.
4. Comparto con mi Equipo y mi Clan, mis sentimientos y emociones
5. Expreso libremente mis opiniones en cualquier circunstancia evitando menospreciar a los demás.
6. Soy afectuoso(a) con los demás, aunque a veces los demás se me presenten hostiles.
7. Mantengo amistades profundas.
8. Considero el amor hacia los demás como fuente de mi realización personal y mi felicidad.
9. Soy capaz de entregarme sin esperar retribución.
10. Comparto y defiendo el derecho de los demás a ser valorados por lo que son y no por lo que tienen.
11. Mis opiniones relacionadas con la sexualidad, aborto, homosexualidad, relaciones prematrimoniales, fidelidad conyugal, y otros, coinciden con mis valores morales y espirituales.
12. Mis relaciones afectivas con el sexo complementario son reflejo de amor y responsabilidad.
13. Demuestro una actitud de respeto e igualdad ante personas del sexo complementario.
14. Participo en actividades destinadas a obtener la igualdad de derechos y oportunidades entre el hombre y la mujer.
15. Logro una relación de comprensión y afecto con mis padres, manteniendo una permanente comunicación con ellos.
16. Logro que mis padres consideren mis puntos de vista, ganando su confianza y aumentando mi autonomía personal, respetando a la vez los límites convenidos con ellos.
17. Mantengo un dialogo enriquecedor y constructivo con mis hermanos, primos y miembros mas jóvenes de mi familia.

18. MI EXPERIENCIA ESPIRITUAL

1. Demuestro mediante acciones concretas y mi actitud ante la vida, conciencia sobre la responsabilidad como colaborador(a) de la obra de Dios.
2. Organizo actividades destinadas a conocer el testimonio de otras personas.
3. Profundizo mi formación en la religión que profeso.
4. Confirmo o reafirmo mi fe según la forma establecida por mi iglesia.
5. Colaboro con las acciones emprendidas por mi comunidad religiosa local.
6. Colaboro en las acciones de educación de la fe de mis compañeros y compañeras de Clan que comparten mi misma opción religiosa.
7. Mantengo diariamente momentos de silencio, reflexión, y oración personal.
8. Integro la oración en las decisiones más importantes de mi vida.
9. Preparo oraciones para distintos momentos de la vida de mi Clan, de mi Grupo y mi familia.
10. Acostumbro a revisar el equilibrio existente entre mis creencias y valores y mis acciones.
11. Comparto con otros jóvenes mi experiencia de fidelidad con los valores de mi fe.
12. Promuevo en el Clan la realización de actividades propias de la forma de trabajo social de la fe que profesamos.
13. Me intereso en conocer el pensamiento religioso diferente de las personas con quien comparto mi vida.
14. Conozco los conceptos básicos de las principales religiones.
15. Participo en actividades destinadas a dialogar con jóvenes de diferentes ideas religiosas.
16. Desarrollo una actitud crítica frente a manifestaciones espirituales contrarias a los valores del Movimiento Scout.

A continuación tienes una serie de actividades propuestas para cumplir estos objetivos educativos durante la etapa de horquillero rover, recuerda solo son propuestas de actividades

1.- PERIODO DE INICIACION

PRELIMINAR:

En este periodo obtendrás los conocimientos referidos al Roverismo, sus principios, uniforme y como esta Constituido el movimiento scout.

Antes de comenzar con tu Plan de Progresion Personal, se debe de cumplir con ciertos requisitos y adquirir o aprender ciertos conocimientos que a continuación detallamos:

1	Tener dieciséis (16) años de edad cumplidos, no importa si ingresas directamente al Clan sin haber sido Scout antes o por ascenso de la unidad anterior al Clan.	
2	Asistir ininterrumpidamente a por lo menos seis reuniones y/o actividades con el Clan de Rovers.	
3	Conocer y aceptar el cumplimiento de la Ley y la Promesa Scout.	
4	Conocer y entender el Plan de Adelanto Rover en todas sus etapas y/o niveles.	
5	Presentar la solicitud de ingreso y entregarla al Consejo de Clan.	
6	Ser aceptado(a) por el Clan.	
7	Aceptar la designación de un Padrino o Madrina Técnico(a) por parte del Consejo de Clan.	
8	Presentar por escrito al Consejo de Clan un listado de tus fortalezas y debilidades. Ejemplo: Fortaleza: soy responsable con los compromisos que asumo Debilidad: me da pena hablar en publico	
9	Registrarse en la Oficina Scout Nacional después de haber sido aceptado(a) en el Clan.	

Conocimientos del Movimiento Scout

1	Explicar ¿Que es el movimiento scout?	
2	Entender y aplicar los principios Rovers en su vida diaria	
3	Conocer y explicar el simbolismo del emblema scout mundial y nacional.	
4	Conocer la historia del origen y desarrollo del movimiento scout mundial.	
5	Conocer el significado y el uso de la seña y saludo Rover.	
6	Conocer el uso y significado de las insignias correspondientes al uniforme Rover y sus atuendos.	
7	Conocer, entender y explicar el simbolismo y significado de la bandera nacional, escudo himno, así como los honores correspondientes	
8	Conocer, entender y explicar la constitución de la organización mundial del movimiento scout.	
9	Conocer el uso de la horquilla Rover y presentar su horquilla recién cortada.	
10	Realizar su ceremonia de Horquillero	

2.- PERIODO DE INTEGRACION:

Ya has dado el primer paso al pasar por la INICIACION, has obtenido una serie de conocimientos que te ayudaran a entender más acerca del Movimiento Scout en general, su historia, su organización a nivel mundial, etc. pero ahora te tocará profundizar aún más acerca del Roverismo, tu rama, además de conocimientos acerca de tu país, porque el segundo principio de un(a) scout es cumplir sus deberes para con su patria, y uno de esos deberes es conocerla y servirla, conocimientos acerca de la organización de tu grupo, tu distrito y tu asociación scout.

Preliminar

1	Demostrar al Clan y a su equipo poseer espíritu Rover y participación activa.	
2	Haber participado en un proyecto del Clan de servicio a la comunidad (como miembro del clan)	
3	Haber participado en un promedio de 4 a 6 actividades al aire libre (campamentos, volantas, caminatas).	
4	De acuerdo al análisis de tus fortaleces y debilidades plantéate un mínimo de 5 retos convenidos entre tu persona y el consejo de clan.	
5	Pasar satisfactoriamente los retos correspondientes al periodo de integración	

Conocimientos del Movimiento Scout

1	Conocer, entender y explicar la organización del distrito y grupo Scout	
2	Conocer, entender y explicar la progresión personal de los lobatos y scouts.	
3	Conocimiento de la historia del Movimiento Scout nacional..	

Conocimientos del Roverismo

1	Conocimiento de la historia del Roverismo mundial y nacional..	
2	Conocer la historia, tradiciones y el código de clan.	
3	Conocer, entender y explicar la organización del clan, su sistema de agrupación y toma de decisiones.	
4	Practicar los principios Rover dentro y fuera del movimiento	

Conocimientos de la Comunidad

1	Conocer la división política de la nación, departamentos, municipios, ciudades y pueblos.	
2	Conocer la estructura política, social, económica y cultural de su localidad	
3	Conocer la organización política de la nación y los poderes del estado	
4	Conocer la historia pre-colombina, colonial y de la independencia de Honduras.	
5	Conocer los museos, bibliotecas y archivos nacionales ubicados en su localidad y sitios históricos .	

Conocimientos para el servicio

1	Practicar en su diario vivir las reglas de salud e higiene personal	
2	Conocer los principios básicos sobre educación vial.	
3	Conocer las instancias de emergencia, bomberos, policía, cruz roja, etc. Y como hacer uso de sus servicios	
4	Conocer y desarrollar habilidades y destrezas sobre los principios básicos de primeros auxilios. (reglas de primeros auxilios, heridas, quemaduras, fracturas, intoxicaciones, vendajes, insolaciones, shock, formas de transporte de victimas)	

Conocimientos de la naturaleza

1	Conocer y saber aplicar las señales de pista	
2	Conocer y saber aplicar las reglas básicas de pionerismo, conocer y practicar los siguientes nudos : rizo, pescador, vuelta de escota, as de guía, ballestrinque, margarita, reforzar el cabo de una cuerda, media llave y dos cotes, ocho y los siguientes amarres: cuadrado, redondo, ocho y diagonal	
3	Conocer y saber aplicar el Semáforo y Morse y otras formas de comunicación	
4	Conocer e identificar las huellas humanas y animales.	
5	Saber identificar los principales árboles, flores y fruto de la nación, y el uso de los mismos	
6	Saber identificar la fauna de la nación, su aprovechamiento alimenticio y el equilibrio que juegan en el medio ambiente	
7	Saber identificar animales venenosos en todas sus especies, sus efectos mortales y formas de contrarrestar sus venenos.	
8	Conocimiento de los principales ríos, lagos y lagunas y las reservas naturales.	
9	Acumular un promedio de 50 km recorridos a pie	
10	Participar en por lo menos un proyecto ambiental	

3.- PERIODO DE IDENTIFICACION:

Preliminar

1	Demostrar espíritu rover y deseos de continuar en el clan.	
2	Haber participado como miembro de tu clan o de tu equipo rover en por lo menos 3 proyectos de servicio	
3	Acumular un promedio de 12 noches de campamento.	
4	Acumular un promedio de 70Km recorridos a pie en diferentes actividades al aire libre realizadas en tu clan.	
5	Haber cumplido en un los retos para vencer debilidades, del preliminar del periodo de integración.	

Conocimiento del arte de los bosques **Insignia de horquillero woodcraft (Opcional)**

Para poder ganarte la especialidad del Arte de los Bosques o WOODCRAFT deberás cumplir con el 100% de los requisitos que a continuación se te piden

1	Dominio de las técnicas de rastreo y asechamiento.	
2	Dominio de las normas de campamento, excursiones y caminatas.	
3	Dominio del uso de mapa y brújula.	
4	Dominio del uso de hacha, machete, cuchillo y navaja.	
5	Dominio del uso de fuegos, fogones y cocina sin utensilios.	
6	Dominio del pionerismo menor y mayor.	
7	Conocimiento de los tipos de suelos, aguas,.	
8	condiciones meteorológicas	
9	Dominio de la natación, navegación y buceo.	
10	Conocimientos de supervivencia en montaña.	
11	Conocimiento sobre astronomía básica.	
12	Dominio de técnicas de escalada, rappell, ascenso y descenso	
13	Conocimiento de exploraciones espeleológicas.	

Fin del adiestramiento de Horquillero Rover

1	Seleccionar, desarrollar y presentar al consejo de clan un tema de reflexión en el cual hayan tomado parte su equipo.	
2	Financiarse con sus propios recursos económicos su uniforme Rover.	
3	Seleccionar y proponer ante el consejo de clan la candidatura para el nombramiento de un padrino espiritual.	
4	Manifestar por escrito ante el consejo de clan su disposición personal de seguir con el plan de adelanto Rover.	
5	Conocer y entender el significado y la trascendencia de la ceremonia de escudero Rover.	
6	Presentar su horquilla Rover, en proceso de elaboración	
7	Solicitar la ceremonia como escudero Rover.	

La Insignia que Distingue al Escudero (a) Rover

Además del escudo, la insignia que distingue al escudero es una cinta de color verde que se porta en la hombrera izquierda del uniforme junto con la cinta amarilla, esto identifica al joven en su etapa y nos recuerda a nuestros hermanos de la unidad intermedia o unidad scout.