



TOMA ROVER

Instructivo para su Preparación

Enero del 2001

*Dirección Nacional
De Programa de Jóvenes*



PRESENTACIÓN

DEJANDO EL MUNDO MEJOR DE COMO LO ENCONTRAMOS

"Quien no vive para servir, no sirve para vivir"
Simón Bolívar

Todos trabajando por un mundo mejor, de eso se trata, conocemos, nos preparamos y de acuerdo con las comunidades, despegamos a hacer posible la vida mejor con la gran herramienta que Dios nos dejó..

NUESTRAS MANOS

Se trata de interactuar con una comunidad cercana, a conocerla saber como viven y conjuntamente con ellos coronar la idea del Mundo mejor, con el objetivo de las comunidades en su desarrollo.

El servicio es una parte vital en desarrollo del Roverismo, es parte del marco dentro el cual se mueve la rama mayor, sin el toda la actividad Rover se reduce, desaparece, y de eso se trata de florecer en el servicio, con alegría y con la natural interacción con las comunidades, de ella nace el servicio mismo de sus necesidades, de sus sueños, de sus anhelos y es entonces donde las capacidades de nuestros jóvenes, y sus valores permiten que acompañándolos logremos...

Dejar el mundo Mejor que como lo encontramos.

Esta vez La Dirección Nacional de Programa de Jóvenes nos invita a dejar el Mundo mejor que como lo encontramos, a caminar por una senda transformadora, te ofrecemos la oportunidad de acompañar a la comunidad que los y las Jóvenes escojan y en un proceso e conocimiento e intercambio con ellas llegar al Día de la toma Rover donde todos estaremos haciendo algo...

Así que les invitamos a peregrinar a peregrinar por las rutas de Venezuela y hacer del Roverismo un moviendo transformador de realidades.

DEFINICIÓN

Es una actividad que permite a las y los jóvenes desarrollar su interés y conocimiento por la realidad cercana a su comunidad Preferiblemente en su región o en regiones circunvecinas a partir de ese conocimiento comenzar la transformación del medio que la circunda.

Es una actividad típica de Clan, basada en el sentido del peregrinaje, que todo miembro de la unidad mayor debe tener o desarrollar delinea claramente el Servicio y el Reto, como elementos que no debemos perder de vista.

ASPECTOS A CONSIDERAR

- Responder a las necesidades de las jóvenes y los jóvenes.
- Contribuir con la aplicación del Proyecto Educativo de la Asociación de Scouts de Venezuela.
- Observar la Política Nacional de Programa de Jóvenes.
- Informar a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes utilizando la Planilla de Recopilación de Datos de Actividades Multitudinarias.
- Fomentar la Hermandad Scout.
- Vivencia de la Ley y la Promesa Scout.
- Divulgar en la comunidad la actividad, a través de medios de comunicación social, coordinadamente con la Dirección Nacional de Gestión Institucional.
- Objetivos derivados del lema del año... SCOUTS ACCIÓN JUVENIL!

OBJETIVOS GENERALES DEL EVENTO

- Lograr que las y los jóvenes integrantes de la unidad Clan interactúen con las comunidades cercanas a su región (no la natural) y las conozcan detecten necesidades en la misma y la acompañen en un servicio que corresponda a esas necesidades.
- Permitir la incorporación de los las jóvenes en las tareas de transformación de las realidades.
- Que los las jóvenes continúen desarrollando sus capacidades de conocer y respetar las distintas formas de pensar y actuar.
- Que actúen coherentemente con los valores del Roverismo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Cada emisión que se haga de la Toma Rover debe realizarse con la correspondiente definición de los objetivos específicos que tendrá la actividad en ese momento, es decir, que se deben definir aquellos logros particulares que con Toma Rover se pretende alcanzar en beneficio de las y los Rovers de Distrito. Para esto las y los organizadores deben tomar en cuenta algunos parámetros de orientación general:

- Los objetivo específicos deben definirse en atención a las necesidades propias de los miembros del Clan, sin perder de vista que el individuo trabaja asociado, conforme a sus necesidades. En todo caso es sano resaltar para la elaboración de los objetivos " que este no es un evento de masas es una actividad Rover" Aquí resulta sano revisar las conclusiones de las distintas actividades en especial "Acción Rover "
- Los objetivos específicos no deben contradecir la intencionalidad expresada por los objetivos generales(invariables) de la actividad.
- Los objetivos específicos deben guardar estrecha relación con el tema institucional que tenga en marcha la Asociación.

OBJETIVOS EDUCATIVOS

Corporalidad

- Hace un balance positivo de sus labores y actividades
- Reconoce los aspectos positivos que los demás
- Se vincula los grupos y acciones que la hacen sentir bien y le aporta desarrollo personal

Creatividad

- Todos los objetivos intermedios correspondientes a Clan.

Carácter

- Se responsabiliza para sus acciones
- Actúa de manera consecuente con los valores que espira la Ley y la Promesa Scout y construye su proyecto de vida en base a esos valores
- Busca trabajar al lado de personas, con más experiencia para aprender de ellos.
- Mantiene autenticidad al demostrar coherencia entre su pensamiento su experiencia verbal y el resultado de su acción creado
- Identifique sus posibilidades y comunicaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de si mismo

Afectividad

- Ayuda y recibe ayuda de otros, obtenidos de ellos un aprendizaje

Sociabilidad

- Acepta las normas sociales sin renunciar al derecho de poder
- Identifica normas que desea cambiar y razona su escogencia
- Vive y convive críticamente con las normas y valores que construye la nación, asumiendo un papel activo y constructivo antes los cambios que requieren
- Conoce organizaciones sociales de servicio de su comunidad a los cuales puede presta ayuda
- Genera acciones que permiten utilizar adecuadamente los recursos del país para el bienestar colectivo e individual sin prejuicio el uno del otro
- Se integra a equipo de acción de bienestar colectivo se en el tiempo
- Invita a jóvenes de otras instituciones para que se interesen a sus proyectos
- Participan actualmente en labores a las comunidad local, regional o nacional, para mejorar la productividad y bienestar colectivos que esta ajustados a las normas sociales, éticos y los valores que le sea propios
- SE mantiene involucrados en una tarea perfeccionada se desempeña y proporciona nuevas

Espiritualidad

- Entabla conversaciones con otras personas sobre como mejorar la a que vivimos
- Descubre valores a personas de su entorno con las cuales no comparte intereses.
- Dialoga con otras personal cualquiera sea su credo, raza o clase social, buscando establecer un vinculo se comunicación entre los valores y un a conjun5to a la verdad
- Busca en su cualidades humanas para el bienestar de otros
- Hace concretar la manifestación personal de su fe a otras de acción social realizada en grupo
- Integra sus principios religiosos en su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social

Conciencia Ecológica

- Junto a su unidad y su comunidad define acciones a seguir para restituir las condiciones de vida de un natural
- Busca información de acciones que se estén realizando en otros lugares para ayudar a mejorar las de vida
- Realiza un servicio junto con la comunidad para ayudar a conseguir el medio
- Convive anualmente en el medio considerando que este aspecto es importante para su propia preservación y de las demás especies propias o no al lugar

Identidad Nacional

- Practica actividades en su comunidad y se integra con grupos diferentes
- Recorre la geografía del país, según sus personalidades.
- Busca medios para conocer más profundamente a su país, demostrando orgullo de los logros alcanzados por este.

Preparación para el Trabajo

- Analiza diferentes tipos de trabajo que este presente en su entorno, determinado como cada uno de ellos contribuye a la sociedad, las normas que lo rigen y como a su propio
- Se integra a grupos, asociaciones u organizaciones para el desempeño de actividades productivas de servicio o de aprender.

Preparación para el Trabajo

- Se prepara antes de asumir labores para la cual destreza que tiene
- Identifica medios para adquirir responsabilidades y contacta a quien los provee
- Rinde del resultado de las labores que asume y lo discute con sus iguales
- Preparación para el Trabajo
- Asume la responsabilidad de su propia formación

CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD

- Es una actividad realizada por los equipos de Rovers, supervisada por la Asamblea de Clan.
- Se Realiza cada cuatro años
- Participan todos los Rovers debidamente registrados.
- Los Equipos Rovers serán los Encargados del Funcionamiento de Cada Proyecto.
- Los equipos saldrán a zonas cercanas a su comunidad (se recomienda regiones circunvecinas) y ahí después de un proceso de interacción y varios encuentros ejecutarán un servicio con esta.
- La Asamblea de Clan evaluarán los proyectos y Garantizarán el éxito de los mismos.
- Tiempo de Preparación Sugerido tres meses
- No hay competencia entre los equipos.
- Es una Actividad típica Rover por tanto no contempla Encuentros reuniones Masivas Scouts ya que solo trata de estimular el trabajo en el equipo Rover en atención al método Scout.
- Los Adultos involucrados obedecen al perfil de Cargos de la ASV y son supervisados por su ente natural en el Grupo Scout.
- Dependiendo de las necesidades de unos y otros miembros del clan podrían conformarse equipos intergrupales que será supervisados por la Asamblea de Clan a la cual le presenten el proyecto respectivo.

PERFILES DE LOS ADULTOS

- | | |
|------------|--|
| Sexo: | Masculino o femenino. |
| Ocupación: | Ser responsable en la conducción del hogar, estar estudiando o trabajando en un cargo fijo estable y reconocido. |

Responsable:	Cumplir con las obligaciones que le corresponden a nivel familiar, social, laboral o educativo.
Disciplinado:	Demostrar que cumple las normas de las instituciones a las cuales pertenece.
Cualidades y Aptitudes:	<p>Ser reconocido en su comunidad como una persona; seria, honesta, responsable, con moralidad, estable en su relación familiar y con antecedentes confiables.</p> <p>Proyectar una imagen positiva de prestigio y ecuanimidad, que asegure una buena influencia en los miembros del Grupo.</p> <p>Tener buena presencia; Vestir adecuadamente según la ocasión y el lugar, ser aseado.</p> <p>Capaz de administrar recursos humanos, materiales y financieros.</p> <p>Tener sentido de la cooperación y del servicio.</p> <p>Sereno, alegre y jovial.</p> <p>Capaz de trabajar en equipo.</p> <p>Capaz de comunicarse adecuadamente.</p> <p>Deseo de superación; Querer progresar, realizar nuevas tareas que impliquen alcanzar y lograr objetivos y metas.</p> <p>Disposición para tomar como norma de vida la Ley y la Promesa Scouts.</p>

PERFIL DEL DIRIGENTE DE CLAN

Sexo:	Masculino o Femenino
Edad:	Para la Jefa o el Jefe de Clan entre los 25 y 40 años de edad y para la Subjefe o el Subjefe de Clan entre 21 y 35 años de edad.
Cualidades y Actitudes:	<p>Ser maduro y ecuaníme para responder a la necesidad de justicia y ofrecer a los jóvenes respuestas lógicas y razonadas.</p> <p>Capacidad para ofrecer atención individual a cada joven y entender sus problemas y cualidades.</p> <p>Respetar la individualidad de las personas y las decisiones colectivas.</p> <p>Comunicarse adecuadamente con los jóvenes en edad Rover.</p> <p>Ser imaginativo para la preparación de las actividades.</p> <p>Gustar de las actividades física y el contacto con la naturaleza.</p>

INVOLUCRADOS:

- Asesor o Asesora: Dirigente de Clan con experiencia preferiblemente I.M. en Clan, que responda al perfil del Dirigente de Clan.
- Especialista: Adulto Scout o no Scout, conocedor de la materia escogida, consecuente o afín con los valores del Roverismo, que responda al perfil del adulto Scout.
- Animador o Animadora: Dirigente (Manada, Tropa, Clan, Adultos o Representante), que responda al perfil del adulto Scout.
- Vocero o Vocera: Un o una Rover elegido por el equipo.

ORGANIZACIÓN DE LOS EQUIPOS

Atendiendo a las necesidades de cada equipo de Clan estos necesitarán de organizaciones varias que permitan que dependiendo de las realidades a las que se acerquen den resultados e interacción con las comunidades en toda caso existe un elemento mínimo que a continuación les enumeramos:

- Con un alto sentido de la democracia participativa.
- Con la suficiente flexibilidad que permita la correcta interacción con las comunidades.
- Con capacidad de documentar la experiencia, para hacerla documental.
- Con un esencial respeto por las comunidades que acciona.

- Con un natural respeto por todos sus miembros y los valores de nuestra organización

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Día de inicio:

Presentación de la Actividad en la Asamblea de Clan, estudio del presente documento. La Asamblea se cita para una nueva reunión con el objeto de:

Presentación de los Equipos conformados, y localidades a visitar (itinerarios, costos, documentación, medios de transporte etc.). La Asamblea convoca una nueva reunión para:

- Intercambiar experiencias sobre la primera visita y fijar las líneas de acción. (Numero de visitas reuniones, Autoridades, personas contactos, otras instituciones de Servicio etc.)
- La Asamblea se convoca para: Después de intercambiar suficientemente con la comunidad, definir la actividad de Toma Rover (medios, equipos, distribución del Trabajo etc.) Las Asamblea se reúne para evaluar los proyectos de su clan prepara los informes.

El tiempo de cada reunión los fija cada Asamblea y dependiendo de sus necesidades con la natural limitación de que debe estar en la fecha de la actividad.

VER ANEXO: PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

RESPONSABILIDADES

Asesor o Asesora:

- El Asesor o Asesora de la actividad se reúne una vez al mes con los Dirigentes y las Dirigentes de los Clanes, para intercambiar información sobre el trabajo de los distintos equipos.
- Se reúne cada 2 semanas con los Voceros y las Voceras de los equipos.
- Visita las comunidades donde se desarrollan los servicios y conversa con los vecinos, vecinas y personas involucradas.
- Mantiene contacto con los Especialistas y las Especialistas que apoyan cada equipo.
- Informa al Consejo Distrital y se mantiene en estrecha comunicación con el ayudante de Programa de Jóvenes, y con el Animador, Animadora o los/las Animadores/as del evento.

Animador o Animadora:

- Se mantiene en contacto con el Asesor o Asesora del evento y el Ayudante o la Ayudante de Programa de Jóvenes, diseña material promocional del evento y lo distribuye en los Grupos Scouts.
- Conversa con Jefes y Jefas de Grupos y Jefes y Jefas de Clan motivando a la participación informa a el Distrito el desarrollo del trabajo de los distintos equipos.
- Mantiene el animo y la participación alegre y comprometida.

Especialista:

- Apoya y asesora al equipo en la planificación, programación, desarrollo y evaluación de la actividad, sin poder de vista que la iniciativa y acción directa es de los jóvenes y las jóvenes, y que la comunidad a través de representantes naturales debe participar en el proceso.

Voceros o Voceras:

- Es un Rover o una Rover miembro del equipo que se encarga de representar a este en todas las reuniones requeridas transmitiendo la información en forma clara y completa. El Vocero o Vocera esta llamado a asistir a todas las reuniones pertinentes así como ser un miembro activo y participativo del equipo de trabajo.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

Las actividades habrán de proveer experiencias y oportunidades a medida que se participe en la vida del Clan.

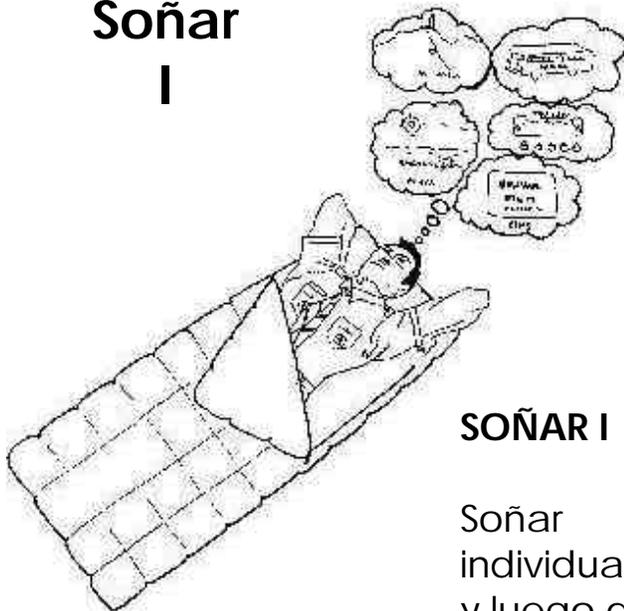
Estas pueden aumentar los conocimientos, mejorar las habilidades y permitir participar en el planeamiento y desarrollo de aquellos eventos en los cuales el Rover y la Rover se encuentren involucrados.

También habrán de proveer la oportunidad necesaria para aprender a conocerse mejor a sí mismos, así como a otras personas. Habrán de ayudarle a desarrollar una actitud más saludable y un interés por la humanidad sin importar para ello su religión, condición social, raza o cultura.

Toda actividad que desarrolle el Clan tiene una secuencia y esperamos que los dibujos que a continuación aparecen, sirvan para demostrar el proceso a seguir en el establecimiento de actividades, su desarrollo, dirección, programación y evaluación.

Soñar

I



SOÑAR I

Soñar individualmente y luego discutir las ideas con tus compañeros



ELEGIR II

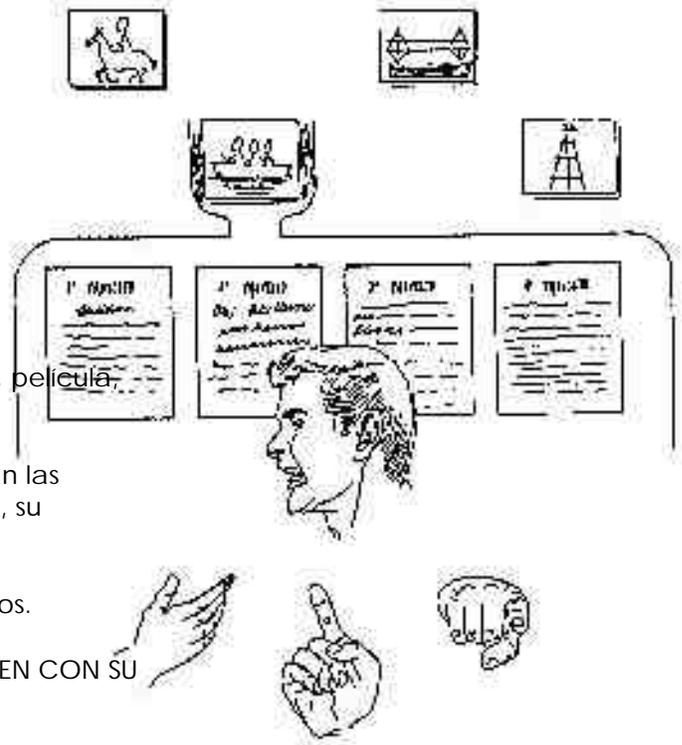
La Asamblea de Clan se reúne.

Se presentan las proposición de Proyectos. (cartel, película, conferencia, sildes, exposición, etc.)

Se discuten las diferentes proposiciones; se analizan las ventajas e inconvenientes de cada uno, su interés, su factibilidad y prioridad.

El Clan se pone de acuerdo sobre el o los proyectos.

CADA UNO, CADA UNA Y EL CLAN SE COMPROMETEN CON SU REALIZACION



ORGANIZAR III

Ejemplo:

Proyecto ORINOCO N°5:

El Clan se organiza en EQUIPOS o en COMISIONES:

Cada Rover escoge el Equipo de su interes. Puede ser que participe en dos.

Comisión Expresión
(animación de las comunidades visitadas)

Comisión Itinerario
(Conocimiento del río, lugares de etapa, preparación de un reportaje).

Comisión Embarcaciones
(Fabricaron de las balsas o lanchas)

Comisión Salvamento
(Entrenamiento en salvamento acuático, fabricación de salvavidas).

Comisión Finanzas
(Establece el presupuesto y los medios de financiamiento).

ORGANIZAR III





PROGRAMAR IV

El Vocero o Vocera de cada equipo y el Jefe o Jefa de Clan, apoyados por los y las Especialistas, planean todas las actividades hasta la última fase del proyecto, que es la evaluación.

Se incluyen también en el Programa las actividades extra-proyecto: evento regional, servicio ocasional, etc.

V PREPARAR

(En el caso de un proyecto a corto plazo que se resume generalmente en una o dos actividades principalmente, esta fase es innecesaria).

En el caso del Proyecto ORINOCO, con duración de 6 meses por lo menos, se necesita un tiempo largo de preparación durante el cual cada comisión o equipo va a actuar plenamente.

Por ejemplo:

A.- preparación de las lanchas.

B.- trabajos individuales o de grupo para conseguir el dinero necesario para la operación.

C.- entrenamiento físico de todos los Rovers, preparado y supervisado por la Comisión Salvamento.

PREPARAR V



REALIZAR VI

VI REALIZAR

Viene entonces la fase esperada mas entusiasmante; la recompensa de meses de esfuerzos, la consecución de la meta que se fijo el Clan ponerse de acuerdo sobre este proyecto.

Sembrar un poco de alegría en los pueblos visitados a lo largo del recorrido.

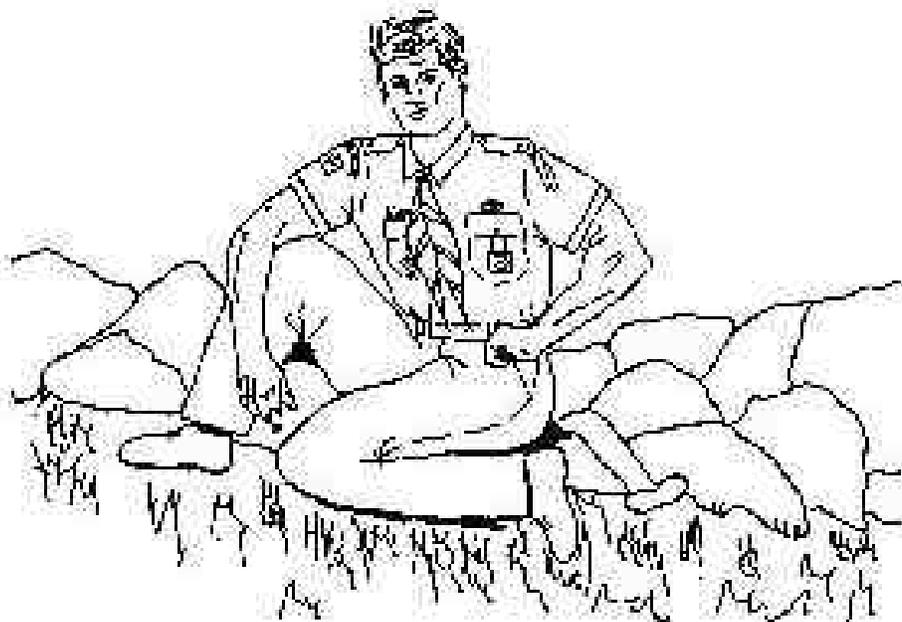
La gran aventura

En las etapas , instalar su campamento.

Participación en un Servicio.



EVALUAR VII



EVALUAR VII

El proyecto se termina con una fiesta en la cual se celebra la historia que el Clan acaba de vivir.

LUEGO cada uno esta invitado a reflexionar sobre su actitud durante las fases del proyecto)participación, fraternidad, etc.) y a analizar su progresión técnica y espiritual.

En el Consejo de Clan se hace revisión general del proyecto vivido.
Se evalúan los logros y las fallas.

Se establece el adelanto de cada Rover.

Y se reconoce (entrega de insignias de progresión) es una ceremonia de clausura sencilla y sincera.

Y LISTOS PARA EL PROXIMO PROYECTO!!!

IDEAS DE SERVICIOS ROVER

1. Fomentar, realizar y dirigir Campamentos para niños de las Escuelas Públicas.
2. Creación de un fondo de ayuda a la comunidad (no de tipo económico, sino material, tal como recoger ropa, zapatos, vestidos, etc.).
3. Organizar , dirigir y realizar charlas al público (juvenil) sobre temas de su propio interés.
4. Cooperar en la lucha contra los insectos dañinos, en zonas rurales.
5. Organizar, dirigir y realizar charlas al público (juvenil) sobre temas de su propio interés.
6. Organizar, dirigir y realizar conciertos, invitando a organizaciones juveniles.



EJEMPLO OTRA ACTIVIDAD

Reunido el equipo que va abordar un proyecto de Organización Comunal y sus posibilidades.

OBJETIVOS:

- Conocer e interactuar con la comunidad cercana.
- Conocer las formas de Organización que se practiquen en esa comunidad.
- Actuar con las formas de relación Estado-Comunidad y conocer las formas de apoyo que el mismo presta.
- Conocer los organismos de autogestión y apoyo privado para esa comunidad.
- Destacar las formas como el ciudadano común, puede transformar su calidad de vida.

METAS:

- Interactuar eficientemente con por lo menos 2 Instituciones Comunales.
- Conocer y presentar el proyecto por lo menos a dos niveles de instituciones públicas.
- Lograr el compromiso de dos organismos de autogestión o apoyo privado.

- Ejecutar un servicio con la participación activa de las personas involucradas.

PROGRAMA:

1. Se realiza reunión con las dos Instituciones comunales y se define cual es la necesidad que será atendida. (Se realiza un cronograma de organismos involucrados).
2. Solicitadas previamente se presenta el proyecto de Acción (servicio) a los entes públicos involucrados Por Ej.: Alcaldía, Gobernación.
3. Reunidos con los organismos comunales definimos que necesitamos y nos repartimos la búsqueda de material.
4. Nos reunimos a estudiar las respuestas que hemos obtenido y los materiales con los que hasta ahora contamos.
5. Realizamos y buscamos capacitación en las materiales (ej. Autoconstrucción).
6. Convocamos y animamos a la comunidad a participar en una agradable actividad para su beneficio.
7. Semana de ajustes para las necesidades materiales.
8. Conformamos los equipos necesarios para la ejecución.
9. Realizamos la actividad.
10. Realizamos los retoques y creamos un Comisión Comunal para el mantenimiento y seguimiento.
11. Realizamos una fiesta comunal para inaugurar la obra.
12. Realizar una reunión Scout donde evaluamos, entregan reconocimientos y presenta el informe para Acción Rover.

PROYECTO ANIMACIÓN CULTURAL

OBJETIVO:

Presentar el hecho cultural como herramienta de comunicación de la realidad circulante.

METAS:

- Lograr establecer un (1) grupo de Teatro estable.
- Presentar (2) funciones de títeres en planteles educativos sobre temas ecológicos.
- Dejar escritas cuatro (4) obras de Títeres.
- Tener un (1) Teatrillo y dos (2) Títeres en concisión de uso.

Definimos el programa para esa actividad.

Tiempo estimado:	Tres (3) meses
Semanas 1-2:	Realizamos un censo de la actividad titeresca y afín en el sector.
Semana 2-3:	Realizamos un taller con la ayuda de especialistas.
Semana 3-4:	Designamos un equipo para DRAMATURGIA, otro para ESCENOGRAFIA y otro PRODUCCIÓN.
Semana 4-5:	Visitamos a los grupos que detectamos en la semana 1 y los invitamos al proyecto.
Semana 5-6:	Dramaturgia presenta los temas, los discutimos y empezamos con los ensayos.
Semana 6-7:	Escenografía nos enseña sus ideas y diseños. Producción nos informa sobre los costos y diseñamos el plan financiero.
Semana 7-8:	A trabajar en el Teatrillo y los Títeres.
Semana 8-9:	Fijar el horario de las funciones (programa).
Semana 9-10:	Días de las actuaciones.
Semana 10-11:	Evaluar y entregar informe y reconocimientos.