



Índice

Índice.....	2
Prólogo a la primera edición.....	4
Introducción... y algunos porqué.....	5
Objetivos generales.....	5
Contenido del documento.....	5
Las herramientas del Método	6
Aplicación práctica	6
Marco simbólico: la Unidad R.A.N.G.E.R.....	7
Formar una Unidad RANGER	7
Los responsables.....	8
Instituciones de la Unidad	9
Jesús de Nazaret: nuestro modelo.....	10
Ley y Promesa: las normas de la Unidad	11
La Carta Magna	11
Profundizando un poco más	11
Sistema de equipos: las patrullas	13
La identidad de la patrulla.....	13
Simbología	13
Las responsabilidades en la patrulla.....	14
Cómo hacer una patrulla.....	14
Educación por la acción: Aventuras y Misiones.....	16
Los pasos de la Aventura.....	16
Aventuras de corta duración.....	17
Una palabra sobre las Misiones.....	18
Informes de Expedición	18
Progreso Personal.....	20
Seguimiento por parte de los responsables.....	20
Visualización del progreso: Pasaporte Estelar.....	21
Vida en la naturaleza	22
Apoyo de adultos.....	23
Los padres también juegan	23
Ficha Técnica 1: Construye tu propia Puerta Estelar	24
Ficha Técnica 2: La Ceremonia de la Asamblea	25
Ficha Técnica 3: Nombres de Astros.....	26



Constelaciones.....	26
Estrellas	26
planetas (+ sus satélites).....	27
...de la luna.....	28
Ficha Técnica 4: Simbología de Patrulla	29
Ficha Técnica 5: Pasaporte Estelar	30
Ficha Técnica 6: Ficha de Progreso.....	31



Prólogo a la primera edición

Esto se parece cada vez más a un libro”. Es posible que, con el tiempo, lo sea. Pero el caso es que queríamos escribir un pequeño documento sobre la aplicación del método a la rama Ranger y nos hemos quedado con algo tremendamente parecido a un manual... y eso que aún no está terminado.

Lo de que no está terminado es tan cierto que, a ti que estás leyendo estas líneas, debemos pedirte disculpas de antemano. Nos habría gustado llenar el documento de más ejemplos y tratar con más detalle muchos temas... pero no ha habido tiempo. Además, buena parte de lo que se plantea en estas páginas es, en muchos aspectos, completamente experimental. Hasta que no veamos el resultado no seremos capaces de dar más detalles o de poner más ejemplos.

Así pues... ánimo. Entre todos queremos sacar adelante esto que, a nuestro modo de ver, es una apuesta fuerte por un escultismo más dinámico y más atractivo para educadores y muchachos. Tu experiencia y tu aportación son (y serán) imprescindibles para asentar y, sobre todo, mejorar esta propuesta. Esperamos sinceramente que esta Ronda Solar sea fructífera para todos.

Un saludo y buena caza,

El equipo de método de la Escuela de Formación

Scouts de Guadalajara - mSc



Introducción... y algunos porqué

Este documento que tienes en tus manos es, o quiere ser, un pequeño *manual* que ayude a aplicar el Método Scout en la rama Ranger. Está hecho por responsables de Ranger de Scouts de Guadalajara M.S.C. y, por tanto, pretende adaptarse a la realidad de nuestra diócesis. Surge, además, de un esfuerzo por construir, con la colaboración de todos, un método común para los distintos grupos de la Asociación, que sirva tanto para unificar nuestra tarea educativa como para ayudar a la formación de nuevos grupos.

No es un libro que hable acerca del Método Scout. Los fundamentos pedagógicos de las distintas herramientas del método pueden encontrarse en publicaciones de la OMMS o de MSC, pero quedan lejos de los objetivos de este documento. Tampoco entramos demasiado en elementos de psicología evolutiva o análisis de la realidad de nuestros chavales. El libro “SCOUTS: El desafío de la aventura”, publicado por MSC en 1989, sigue siendo nuestro referente en ese sentido.

Entonces... ¿de qué hablamos? Hablamos de cómo aplicar, en la práctica, el Método Scout en una rama Ranger real de un grupo scout real. Hablamos de construir un marco adecuado para la educación de nuestros chicos y chicas. Un marco que, en la medida de lo posible, ayude a hacer más fácil el escultismo y nos ayude a tener éxito en nuestra labor educativa. Cada uno de los elementos que aparecen en esta *concreción* del método persigue este objetivo.

Objetivos generales

Hablar de los *objetivos* de este documento puede llevar a confusión. No estamos hablando de los objetivos educativos de las distintas herramientas del Método Scout, sino de los objetivos que nos hemos planteado para *concretar* el Método Scout en nuestros grupos. Así, por ejemplo, un objetivo de la *vida en pequeños grupos* como herramienta es favorecer que los chicos y chicas se sientan protagonistas y asuman responsabilidades. Sin embargo, nuestro objetivo para la misma herramienta es buscar la forma de crear pequeños grupos que sean estables, funcionales, educativos y dotados de contenido.

Desde un punto de vista más general, con este documento pretendemos:

- Aplicar a la rama Ranger el Método Scout, tal y como se plantea en el documento general del Método.
- Crear un marco simbólico que sea hilo conductor de las demás herramientas.
- Proporcionar recursos que ayuden a superar algunas de las dificultades de aplicación del método, que hemos ido encontrando en nuestra labor educativa: identidad de la patrulla, seguimiento del progreso personal, presencia de la oración y la celebración...
- Concretar, en la medida de lo posible (y de lo razonable) la aplicación del Método, de modo que sea sencilla y, a la vez, que ofrezca suficientes recursos educativos.

Contenido del documento

El documento está estructurado según las distintas herramientas del Método Scout. Sin embargo, en el capítulo correspondiente a cualquier herramienta se encontrarán, seguro, elementos de otras. En la medida de lo posible, hemos tratado que la exposición de cada capítulo sea coherente. Al final se incluyen varias *Fichas Técnicas*, que desarrollan algunas ideas concretas.

El eje sobre el que gira toda la concreción del Método es el marco simbólico. Por este motivo se presenta al principio, y se trata de integrar el resto de los elementos en dicho marco.



Las herramientas del Método

Sin pretender entrar en su descripción detallada, entendemos por *herramientas del Método Scout* los distintos recursos en los que se fundamenta la labor educativa del escultismo, según se enuncian en diversos documentos de la OMMS (WOSM) de 1999:

- Ley y promesa.
- Marco simbólico.
- Educación por la acción (“aprender haciendo”).
- Vida en pequeños grupos (“sistema de equipos”).
- Vida en la naturaleza.
- Progreso personal.
- Apoyo de un equipo de adultos.

Aplicación práctica

Para poner ejemplos más fácilmente y mostrar de la forma más clara posible la aplicación del método, utilizaremos un grupo scout ficticio. Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

El grupo scout JAMBOREE

El grupo scout Jamboree se ubica en la parroquia de San Lázaro, en el centro de una ciudad de 80.000 habitantes. Tiene unos 90 miembros y cuenta con una rama Ranger de 26 chicos y chicas de 11 a 13 años, así como con 4 responsables para esa rama: Ana, Pepe, Manolo, y María.

El grupo es de reciente formación, así que es el primer año que se van a utilizar las herramientas del Método tal como se plantean en este documento.



Marco simbólico: la Unidad R.A.N.G.E.R.

El equipo de investigación de la Comunidad Científica Internacional ha hecho un descubrimiento que cambiará la historia de la humanidad. Se trata de la Puerta Estelar (o Puerta de las Estrellas), un portal que permite a quienes lo cruzan viajar grandes distancias por el espacio-tiempo. Viendo las que se presentan para el desarrollo del conocimiento humano, la Comunidad Internacional decide crear la Unidad de Reconocimiento Avanzado de Nuevas Galaxias y Exploración Remota (en adelante, Unidad R.A.N.G.E.R.), encargada de las misiones de exploración del Universo a través de la Puerta Estelar.

En la simbología de la rama Ranger, los chicos y chicas pasan a formar la Unidad RANGER, un grupo selecto de exploradores del Universo. En este marco, las actividades que realice la Unidad son consideradas como exploraciones a distintos lugares a través de la Puerta Estelar.

Por supuesto, esta exploración tiene unas reglas. Aunque hablaremos de ellas más detalladamente en el capítulo siguiente, adelantamos lo más básico:

- La Unidad RANGER tiene como finalidad la exploración de otros mundos a través de la Puerta de las Estrellas, con el fin de aumentar el conocimiento del Universo y aprender de las otras culturas los medios que permitan avanzar hacia la paz y el entendimiento entre los pueblos de nuestro mundo.
- La Unidad RANGER nunca debe interferir en el desarrollo natural de las culturas a las que visita.

Una exploración a Vikingone

La Unidad RANGER del grupo Jamboree quiere realizar una actividad ambientada en la época de los vikingos. Para ello preparan una expedición al planeta Vikingone a través de la Puerta Estelar.

En el planeta Vikingone se vive como vivían los vikingos. Como la Unidad no debe interferir en el desarrollo de las culturas a las que visita, desde el momento en que cruzemos la Puerta debemos ambientarnos completamente en el mundo de los vikingos. De este modo, la actividad mantiene su ambientación (el marco simbólico no nos limita) y, a la vez, queda completamente integrada en el marco.

Por otra parte, los responsables de Ranger tenemos más libertad para modificar la historia o cultura visitada, si es necesario para la actividad. Podemos decir que en el planeta Vikingone la cultura es casi como la de los Vikingos... pero con alguna modificación que nos resulte conveniente. O puede aparecer algún elemento de otros mundos que se haya colado por la Puerta de las Estrellas.

Formar una Unidad RANGER

Para que el marco simbólico pueda emplearse adecuadamente, es necesario que la Unidad RANGER se constituya y tenga entidad en sí misma. La Unidad tiene unas reglas de funcionamiento, una organización, unos ritos y unos elementos físicos propios, que nos sirven para integrar las distintas herramientas del método y para dar vida al propio marco simbólico.

Lo más importante son, por supuesto, las personas que la integran. Los miembros de la Unidad RANGER se denominan genéricamente **Rangers**. Esto se aplica tanto a los chicos como a las chicas. Los responsables forman el Kraal (como en todas las ramas del grupo scout) y, además, cada uno de ellos tiene un nombre o *cargo* en la Unidad. Hablaremos de ello más adelante.



Además, necesitamos un lugar en el que reunirnos, que será nuestra **Base**. Como la realidad de cada grupo es diferente, no entramos mucho en las características del local que usaremos como base. Pero debemos disponer, al menos, de un lugar en el que guardar nuestro material y en el que podamos reunirnos a gusto todos los miembros de la Unidad.

En la Base (o en el lugar en el que nos reunamos en cada momento) tendremos los siguientes elementos:

- La **Puerta Estelar**. Debe ser una estructura con forma de puerta (de madera, por ejemplo), cuyo hueco esté cubierto por una tela negra o algo similar. Se puede (y debe) decorar de la mejor forma posible. Al iniciar cada actividad (o, al menos, cada Aventura), todos los Rangers cruzarán (físicamente) la Puerta. Asociado a ella está el **Computador de Coordenadas**, que sirve para calcular las coordenadas del planeta al que queremos viajar.
- El **Mapa del Universo**, en el que aparecen todas las exploraciones realizadas, así como las constelaciones o astros de todas las Patrullas de nuestro grupo y del resto de los grupos de la Asociación.
- El **Sitio de Jesús**, un taburete que dejaremos vacío en cada reunión y que es el *lugar en el que se sienta Jesús*, simbolizando Su presencia en todas nuestras actividades.

Se puede consultar la Ficha Técnica 1 para ver cómo construir físicamente estos elementos.

La Base Jamboree

Nuestra Unidad RANGER se reúne todos los sábados en la Base Jamboree, un local en los bajos de la parroquia de San Lázaro. Hemos construido nuestra Puerta Estelar con unos listones de madera que sobraron de las obras de la parroquia, y unas cortinas de ducha de los padres de Juan (uno de los Ranger), que cambiaron el cuarto de baño hace dos meses y les sobraban. Hemos pintado la madera y las cortinas con el emblema de la Unidad Ranger y hemos escrito en el marco los nombres de las patrullas.

El Computador de Coordenadas es una calculadora vieja de Almudena, porque su padre es profesor de Matemáticas y tenía muchas en casa. Y el Mapa del Universo es una gran tela negra, de 3x1 metros, en la que hemos pintado constelaciones con pintura que brilla en la oscuridad. El Sitio de Jesús lo hemos construido también con madera y clavos: es un taburete bajito, que hemos barnizado nosotros también.

Los responsables

Cada responsable tendrá un cargo o rol dentro de la Unidad. Cada uno de los roles representa una serie de valores educativos. El responsable que asuma un determinado rol debe estar pendiente, de un modo especial, de que esos valores estén presentes en la vida de la Unidad. Sin embargo, la responsabilidad de educar en esos valores recae **por igual** en todos los miembros del Kraal.

- El **Capitán**, es el coordinador de la Unidad. Lidera la expedición y se recurre a él ante cualquier problema.
- El **Maestro/ la Senda**, es el encargado de la espiritualidad y el desarrollo personal. Cultiva la fe en la Unidad, transmite las leyes de la Carta Magna y enseña a vivir en sociedad. Nos recuerda que en las expediciones no estamos sólo para jugar y explorar, sino también para crecer como personas.
- “**Halley**”, es el explorador; representa los valores de la austeridad, la capacidad de vivir con lo imprescindible y el respeto a la naturaleza. Curtido aventurero que conoce las artes manuales de la supervivencia y se mantiene en forma para hacer frente a las dificultades.



- El **Doctor**, es el médico y científico; promueve el cuidado de un cuerpo sano y el uso de las ciencias y las nuevas tecnologías de manera adecuada. Se encarga del Computador de Coordenadas.
- El **Sabio**, es el ratón de biblioteca. Estudia y conoce las culturas que se visitan. Se puede acudir a él en busca de recursos y documentación. Representa tanto el conocimiento como el afán por seguir aprendiendo.
- El **Nómada**, es el viajero. Ha visitado muchos planetas antes que nosotros, por lo que conoce muchas culturas interesantes. Es capaz de aportar siempre nuevos puntos de vista, y representa la apertura de mente, el ser capaz de ponerse en el lugar del otro.
- El **Vigía**, analiza el firmamento en busca de nuevos planetas que explorar. Representa la admiración ante la grandeza de la Creación y el estar siempre listo. Mantiene y transmite la ilusión ante las cosas nuevas.

Los tres primeros son imprescindibles, siempre y cuando haya al menos tres responsables en la Unidad. Si hay dos responsables, el Capitán asumirá las funciones de Halley y, con un único responsable, asumirá también las del Maestro.

Una vez cubiertos los tres roles principales, el grupo es libre de crear nuevos personajes, si lo ve necesario. En todo caso, es recomendable no multiplicar excesivamente el número de roles existentes en la historia del grupo: es siempre preferible tener pocos y darles entidad propia a lo largo de los años.

Al inicio de cada Ronda Solar, los responsables se repartirán los roles, que se mantendrán durante toda la Ronda. El objetivo de los nombres es que, durante todas las actividades, todo el mundo en la Unidad llame a cada responsable por su “título”. Para todos los nombres, el femenino se construye de la forma habitual *según la R.A.E.* (Capitana, Doctora, etc), salvo en el caso de Maestro / Senda o Halley (que es un apodo *unisex*).

Diálogos varios en la Unidad

Maria es nuestra Capitana. Pepe es el Maestro. Manolo es Halley y Ana la Vigía, así que el Kraal ya está al completo. La Unidad RANGER del grupo Jamboree está en su base construyendo la Puerta Estelar:

- *“Capitana, nos faltan tijeras y pegamento, y dice la Vigía que te las pidamos a ti”.*
- *“¡Juan, Almudena y Mariano, id con Halley a la sala de material a por los listones!”.*
- *“Maestro, ¿qué hemos de hacer para alcanzar la vida eterna?”*

Instituciones de la Unidad

La Unidad tiene sus propias instituciones que facilitan la participación y el juego democrático. Se trata de crear una especie de *sociedad a pequeña escala*, donde todos y cada uno de los Rangers tengan posibilidad de participar y de asumir responsabilidades.

- La **Asamblea** está formada por todos los miembros de la Unidad y los responsables. Se reúne en los grandes momentos de la Ronda Solar: para comenzar la Ronda, para formar o renovar las patrullas, para elaborar la Carta de la Unidad, para elegir o evaluar las actividades... La preside el Capitán y tiene su propia ceremonia, como se muestra en la Ficha Técnica 2 . Las decisiones tomadas por la Asamblea se deciden por mayorías, y el voto de cada Ranger cuenta lo mismo. Los responsables, en principio, no deben votar; su papel es más bien el de moderar y promover el diálogo, así como buscar consensos.



- Las **patrullas** son los grupos en los que se divide la Unidad. Son grupos permanentes, de 5 a 8 chavales, coordinados cada uno por uno de los Rangers: el Guía de la patrulla. Las patrullas constituyen el elemento fundamental del sistema de equipos, y se les dedicará un capítulo aparte.
- Los **Consejos** son reuniones de un responsable (normalmente el Capitán) con un grupo de chavales para organizar algo o evaluar el desarrollo de una actividad. El *grupo de chavales* serán los guías de patrulla, los coordinadores de los talleres, los Rangers de último año... en cada momento, los que tengan alguna responsabilidad en la actividad o en la vida de la Unidad. En definitiva, un grupo de chavales que deben actuar en **representación** de los intereses de la rama, de su patrulla, de su taller...

Jesús de Nazaret: nuestro modelo

El marco simbólico que proponemos ha de ser, también, capaz de proporcionar un modelo educativo adecuado, una persona que resuma las cualidades del *Ranger ideal* y que, por tanto, nos sirva como referente. Y nuestro ideal es la figura de Jesús de Nazaret.

Jesús es, en sí mismo, la persona que mejor representa los valores en los que nuestro escultismo católico pretende educar. Pero, además, la propia misión de Jesús presenta suficientes similitudes con nuestra Unidad RANGER como para que podamos plantearlo como modelo dentro del marco simbólico:

- Jesús, como Dios encarnado, tiene las limitaciones del ser humano. La misión de Jesús debe realizarse *desde dentro* de la cultura en la que vive, siendo uno más. *No debe interferir en el desarrollo natural de la cultura en la que se encarna*. Por eso Jesús realiza signos y promueve conversiones, pero no trata de alterar el orden natural de las cosas.
- Pero a pesar de ser plenamente un hombre de su tiempo, Jesús pasa *haciendo el bien*. No es un simple observador de las cosas que pasan: se interesa por las personas que le rodean, las quiere, y busca que sean felices. El camino que propone Jesús es el camino de las Bienaventuranzas. Y no son, como la Ley de Moisés, un conjunto de mandatos; sino unas *pistas* que nos indican el camino de la felicidad.
- Nosotros, como Jesús, también vamos a *estar de paso* por muchos lugares, por diversos mundos. Y, en cada momento, sin necesidad de salirnos del marco en el que nos encontramos, queremos pasar haciendo el bien.

Jesús hacía su propuesta a todo el mundo: independientemente de su cultura y su religión. Entre sus amigos había judíos, romanos, samaritanos, griegos... Creemos que la Unidad (y, más en general, el mSc), es el punto de encuentro idóneo para niños y jóvenes de distintas tradiciones culturales y religiosas.

Nuestra opción religiosa, en concreto, es el cristianismo católico, pero no debemos olvidar que nuestro papel como educadores es hacer que cada niño se desarrolle como creyente de su opción religiosa. Creemos que el Evangelio es una propuesta que merece la pena, y que puede ser tan enriquecedora para los niños cristianos como para los de otras tradiciones religiosas.



Ley y Promesa: las normas de la Unidad

El eje del sistema educativo scout consiste en la adhesión libre a una Ley y una Promesa. Con ello, el chaval admite las reglas del juego y, por tanto, se implica en su propio proceso educativo. Es muy importante que los Rangers se den cuenta de las normas y compromisos que deben asumir. La Ley Scout debe estar presente siempre en la vida de la Unidad.

La Unidad RANGER se rige por su Carta Magna, que recoge el ideal de la Ley Scout dentro del marco simbólico. A partir de ella, en cada Aventura se elabora la Carta de Aventura, en la que se plantean los objetivos concretos para la actividad.

Un Ranger que ingrese en la Unidad debe firmar (y, por tanto, comprometerse con) la Carta Magna. Además, a partir del final de su segundo año en la Unidad puede hacer la Promesa Scout. La Promesa Scout es un compromiso más serio con los valores del escultismo y, por ello, es preferible dejarla al margen del marco simbólico.

La Carta Magna

La Unidad de Reconocimiento Avanzado de Nuevas Galaxias y Exploración Remota tiene como finalidad la exploración de otros mundos a través de la Puerta de las Estrellas, con el fin de aumentar el conocimiento del Universo y aprender de las otras culturas los medios que permitan avanzar hacia la paz y el entendimiento entre los pueblos de nuestro mundo.

Todos y cada uno de los integrantes de la Unidad de Reconocimiento Avanzado de Nuevas Galaxias y Exploración Remota reconocen en esta Carta Magna su ideario, donde se define la identidad de la Unidad, los ideales que profesa y los valores por los que lucha.

Los 7 puntos que la constituyen son las 7 direcciones en las que se orienta todo el Universo:

- ➔ *CENTRO: Jesús es el punto de referencia de la Unidad y viaja siempre junto a nosotros.*
- ➔ *NORTE: la Ley Scout marca el rumbo que deben seguir nuestras travesías.*
- ➔ *SUR: Siempre que miramos atrás somos conscientes de que hemos crecido gracias a nuestro esfuerzo.*
- ➔ *ESTE: Somos ciudadanos comprometidos que trabajamos por una Sociedad y una Iglesia.*
- ➔ *OESTE: Llevamos la Paz a todos los rincones del Universo.*
- ➔ *ABAJO: Amamos la Naturaleza como nuestro hogar, la tierra que pisamos, y la defendemos para que pueda seguir acogiendo a los que vengan detrás.*
- ➔ *ARRIBA: Aprendemos con humildad de los que tienen algo que enseñarnos.*

Profundizando un poco más

La Carta Magna (el texto en cursiva anterior) define qué es y qué pretende la Unidad Ranger. Es el marco en el que debemos encuadrar la vida de la Unidad y contiene, en pocas palabras, gran cantidad de ideas sobre las que reflexionar y profundizar. Trataremos ahora de dar una visión más completa de cada uno de los puntos:

- **Centro:** JESÚS. No olvidamos que somos un movimiento educativo católico y, por tanto, cristiano. Nuestro ideal de persona, de servicio a los demás, de relación con Dios... es Jesús. Ya hemos hablado de la forma de integrarlo en el marco simbólico, y de que, con el *Sitio de Jesús*, recordamos que siempre está presente en nuestras actividades. A partir de ahí, sólo podemos añadir que, de hecho, debemos tenerlo siempre presente. Es tarea de los responsables el hacer que los chicos descubran (o empiecen a intuir) la presencia de Jesús



entre nosotros, lo que eso significa... Recomendable la lectura del libro *La Animación de la Fe en las ramas*, publicado por MSC en 2001, para profundizar en este aspecto.

- **Norte:** la LEY SCOUT. Son las reglas del juego, la definición de lo que debe ser un scout y, por tanto, un Ranger. Es importante que los chicos (y los responsables) la conozcan: no necesariamente al pie de la letra, pero sí *al pie del espíritu*. Nos debe servir para evaluar nuestras actitudes: serán buenas si van en la misma línea que la Ley.
- **Sur:** CRECIMIENTO. Es muy importante que todos y cada uno de los chavales crezcan como personas, evolucionen, progresen... y que se den cuenta de ello. Profundizaremos sobre esta idea en el capítulo del Progreso Personal.
- **Este:** SOCIEDAD E IGLESIA. Es el mundo al que pertenecemos: el grupo, la parroquia, la ciudad (o el pueblo), la diócesis, la provincia, el país, el continente, la Iglesia, el planeta, el Universo, la Creación... No vivimos solos en el mundo y, aunque nos movamos en un marco de fantasía propio, no podemos perder de vista los problemas reales de la gente que nos rodea. Es importante que, en nuestra labor educativa, tengamos presente el *mundo real*. Para ello tenemos dos líneas de acción: el propio marco simbólico (recordemos que el objetivo de la Unidad Ranger es aplicar los *descubrimientos* al mundo en el que vivimos) y las actividades concretas (descubiertas, *Misiones* de carácter social...).
- **Oeste:** PAZ. La Educación para la Paz es hoy día imprescindible. Dentro del marco simbólico, es muy importante resaltar nuestro papel de “exploradores-visitantes” frente al de “conquistadores”. Tenemos que tratar de que esa actitud de respeto a lo nuevo, a lo diferente, se traslade también a la vida de nuestros chicos y chicas.
- **Abajo:** NATURALEZA. No se trata sólo de salir al campo, o de no tirar papeles al suelo. La Unidad debe tener un estilo de vida ecológico, de respeto a la naturaleza como nuestro hogar. Debemos dejar todos los sitios en mejores condiciones que como los encontramos.
- **Arriba:** APRENDER. No se trata sólo de *creer*, sino de aprovechar las oportunidades que tenemos para aprender de los demás. En este sentido, es muy importante el papel de los responsables como modelo de vida. Entre los muchachos, los mayores siempre son una referencia para los pequeños. Hay que potenciar esa relación, de modo que sea positiva tanto para unos como para los otros.



Sistema de equipos: las patrullas

Cada Unidad tendrá varias patrullas **fijas**, que son equipos de 5 a 8 chavales cada uno (más o menos). Son fijas porque, una vez que se instituyan, los chavales pertenecerán a una patrulla determinada durante su paso por la rama (los tres años). Los que entren nuevos, se incorporarán a una patrulla ya existente.

Por supuesto, siempre es posible mover a una persona de una patrulla a otra, si es necesario. La idea es que la patrulla es *permanente*, y son los chicos los que se cambian de patrullas; no se *forman* patrullas nuevas. En todo caso, es muy importante que las patrullas sean lo más estables que se pueda, y que los movimientos de personas entre patrullas se hagan sólo en casos excepcionales.

Deben tener nombres de planetas, estrellas, cuerpos celestes, constelaciones... Como es un nombre para siempre, **hay que cuidar mucho su elección**. Debemos cuidar también que no haya dos patrullas con el mismo nombre en la Asociación (se establecerá un registro). De este modo, cada patrulla será única.

Para elegir el nombre, en la Ficha Técnica 3 hay una lista con cienes y cienes de posibilidades.

La identidad de la patrulla

Es importante que cada patrulla tenga entidad en sí misma, porque es el *buen lugar* en el que los chavales pueden expresarse, opinar, llegar a consensos... y, en definitiva, sentirse protagonistas de la vida de la Unidad. El éxito de nuestra labor educativa depende, en buena parte, del éxito del sistema de patrullas. Por ello es necesario que se les dé la importancia que merecen.

Cada patrulla tiene su propio material. Esto incluye tiendas y demás: cuanto más material propio, mejor. También deberá tener su presupuesto, que podrán invertir en renovar su material o en actividades propias de la patrulla. En principio, en acampadas y campamentos se duerme por patrullas. La realización de todo esto depende, por supuesto, de la organización de cada grupo (si puede tener material para cada patrulla o no...), de decisiones de carácter más general (toda la Unidad cocina lo mismo o cada patrulla lo suyo, los chicos y las chicas duermen juntos o separados, el dinero de la Unidad se obtiene a principio de año o se pide para cada actividad...), etc. En definitiva, cada grupo deberá adaptar la *autonomía* de las patrullas a su propia realidad.

Simbología

Cada patrulla tiene una serie de elementos físicos que la identifican como tal, y que deben cuidarse como patrimonio de la patrulla. En la Ficha Técnica 4 se proponen algunos modelos. Los elementos de la simbología de la patrulla son:

- **La bandera**, o estandarte, o banderín... Es permanente, aunque cada patrulla puede decidir renovarla si llega el caso. Como tal, debe hacerse con esmero, porque quedará para las generaciones futuras.
- **Un lema**. Cada generación (cada Ronda Solar) se puede (¿o debe?) cambiar. Cada generación puede escribir su lema por detrás de la bandera (o en una cinta cosida, etc). La idea es que las personas que van pasando por la patrulla puedan ir dejando su legado en la bandera.
- **Un pasador** (para la pañoleta) para cada uno de los miembros. Todos los pasadores de la patrulla deben ser iguales entre sí, y distintos a los de las otras patrullas del mismo grupo. Si dos patrullas de distintos grupos tienen el mismo pasador, se distinguirán por la pañoleta. Los pasadores pueden distinguirse por el color (hechos con cuerdas de colores), por el material (cuero, madera...), por la forma...



- El **Libro de Patrulla**, donde pueden escribir, poner fotos... y que se debe mantener de generación en generación. Aunque cada patrulla puede escribir en él lo que quiera, debe utilizarse también para redactar los Informes de Expedición (que se explicarán más adelante).

Las responsabilidades en la patrulla

En cada patrulla se establecerán cargos, funciones que los chicos y chicas de la patrulla deben asumir dentro del funcionamiento normal de la patrulla. Es importante dotar de contenido real y atractivo a los cargos, para que los Rangers que los desempeñen sientan que realmente tienen un papel importante en la patrulla y en la Unidad.

Los cargos se renuevan cada año. Se eligen por acuerdo dentro de la patrulla, buscando el consenso y que nadie, en la medida de lo posible, tome un cargo que no desea (aunque hay que animar a los que por timidez o falta de confianza no se atrevan). Aunque pueden establecerse algunos cargos más en el futuro, son necesarios los siguientes:

- **Guía.** Es el coordinador y animador de la patrulla. Representa a la patrulla en los Consejos de Guías y, dentro de la patrulla, actúa de coordinador, moderador, organizador... y líder, en definitiva. Debe ser uno de los veteranos de la patrulla; preferiblemente un Ranger en su tercer año y con la Promesa Scout hecha.
- **Intendente.** Se encarga del material y el dinero de la patrulla. Es el responsable de llevar las cuentas y el inventario del material de la patrulla, de revisar que se encuentre en perfecto estado, de gestionar su arreglo y renovación...
- **Secretario.** Controla el Libro de Patrulla, se encarga de redactar los Informes de Expedición y de tomar nota de los debates y decisiones en el seno de la patrulla.

Cómo hacer una patrulla

Determinar qué Rangers han de estar en cada patrulla suele ser una de las tareas más difíciles a las que se enfrenta el equipo de responsables. Aunque no existen fórmulas mágicas para ello, sí deben tenerse en cuenta ciertos aspectos:

- La patrulla debe ser **coeducativa**, es decir, tener entre sus miembros chicos y chicas.
- La patrulla debe ser **vertical**, es decir, tener entre sus miembros Rangers de las tres edades o, como mínimo, de dos de las tres.
- No se debe forzar a nadie a que forme parte de una patrulla que no le guste.
- Una vez establecidas las patrullas, cada año sólo hay que colocar a las personas que entren nuevas en la Unidad. En principio, debe respetarse la opinión de estas personas acerca de la patrulla en la que quieren entrar, sobre todo si son chicos y chicas *de primer año* (de 11 años).

La patrulla Marte

La patrulla Marte está formada por:

Juan: 13 años, guía de la patrulla.

Magdalena: 13 años, intendente de la patrulla.

Javi: 11 años, secretario de la patrulla.

Nuria: 12 años.

Jose: 12 años.



La Patrulla tiene una tienda de campaña canadiense, bautizada como "Columba", y se encarga de mantener los instrumentos de cocina de la Unidad. También tiene 100 euros en su cuenta en el Banco Galáctico, que deberá usar para conservar el material encomendado.



Educación por la acción: Aventuras y Misiones

Las actividades que realiza la Unidad RANGER son de dos tipos: Aventuras y Misiones, y se corresponden con los dos modelos de actividad que se trabajan en el escultismo: proyectos y programas. Aunque es preferible tender a que las actividades se desarrollen empleando la metodología del proyecto (y, por tanto, sean Aventuras), es prácticamente inevitable que el Kraal de responsables proponga actividades a la Unidad. En todo caso, en el desarrollo normal de la Ronda Solar, debe tenderse a que la Unidad sea cada vez más autónoma a medida que avanza la Ronda.

Una Aventura es una actividad propuesta, desarrollada y evaluada por los propios Rangers, aunque con el apoyo y la supervisión del Kraal de responsables. Una Misión, por el contrario, es una actividad propuesta desde el equipo de responsables, normalmente para cubrir algún aspecto educativo concreto, o por ser alguna actividad coordinada con más personas (otras ramas del grupo scout, otras asociaciones o instituciones...).

En una Ronda Solar debemos hacer **dos o tres Aventuras**; que viene a corresponder a una en cada trimestre.

Los pasos de la Aventura

Una Aventura es elegida por la Unidad en Asamblea, y funciona como un Proyecto Scout en toda su potencia. Como, en principio, es un proceso bastante largo (2 o 3 meses, posiblemente), más adelante se plantea la forma de adaptar el método de proyectos a períodos más cortos (3 o 4 semanas). Podemos distinguir los siguientes pasos en la Aventura:

1. **Idea.** Cada patrulla debe proponer una idea de Aventura. Para que el Computador de Coordenadas pueda calcular la situación del planeta visitado, es necesario que cada propuesta de aventura tenga, al menos, la siguiente información:
 - a. Planeta que se va a visitar (ambientación)
 - b. Plan de la aventura (qué vamos a hacer en el *planeta*)
 - c. Propuesta de talleres o actividades, y de calendario

No debemos olvidar que la Aventura es un proceso educativo. Es responsabilidad del Kraal el saber encontrar un trasfondo pedagógico en las ideas que proponen los chavales. Es necesario que los talleres y actividades propuestos permitan progresar en cada una de las cinco áreas de desarrollo (que se detallan en el capítulo del progreso personal). Para ello hay que motivar a los rangers para que no olviden esto en su Idea.

2. **Asamblea de elección.** La Asamblea de Unidad se reúne para votar la Aventura. Es necesario que las Aventuras presentadas pasen la prueba del Computador de Coordenadas. La Asamblea de elección tiene su propia ceremonia, como aparece en la Ficha Técnica 2 y, en todo caso, termina con toda la Unidad cruzando la Puerta Estelar.
3. **Kraal de responsables y reuniones de patrulla.** Para pensar en la planificación y en las posibilidades técnicas y educativas de la aventura. Los responsables deben analizar la propuesta y su viabilidad. Es importante ver cómo queremos articularla para aprovechar al máximo sus posibilidades educativas, sin olvidar la presencia de ninguna de las áreas de desarrollo.

Por su parte, los rangers aprovecharán este momento para transmitir a los guías las distintas críticas (constructivas) o mejoras que se podrían hacer a la recién elegida Aventura.

4. **Consejo de Planificación.** El Consejo de Guías se reúne y planifica la Aventura con más detalle: calendario real, talleres, actividades, salidas... Es importante el tiempo, porque se establecerá un límite para volver por la Puerta Estelar antes de que se cierre.



Cada Guía de patrulla debe plantear en el Consejo las propuestas que ha hecho su patrulla. El objetivo de esto es llegar a un mayor consenso.

5. **Primer Contacto.** La primera actividad de la Aventura será fuera de la Base (preferiblemente en el campo; pero dependerá de la meteorología y demás). En el Primer Contacto:
 - a. Los Guías informan de la planificación.
 - b. Se establece qué personas van a hacer cada taller o a participar en cada actividad. Si es necesario dividirse en grupos, éstos se harán en el momento. Dicho de otra forma, no es necesario que cada tarea de la Aventura sea asignada a una patrulla: los grupos de trabajo se elaboran *ad hoc*, según los intereses de cada uno de los chavales.
 - c. Se elabora la Carta de Aventura: se ponen los objetivos.
6. **Realización.** Es la Aventura propiamente dicha. Es muy importante que en esta parte los Rangers sientan que el trabajo realizado es suyo, que sientan la Aventura como propia. También hay que estar atentos con la planificación, para cumplir los plazos marcados antes de que se cierre la Puerta Estelar.
7. **Evaluación**
 - a. La Asamblea de Evaluación comienza con el regreso de la expedición por la Puerta de las Estrellas.
 - b. Se hace la evaluación por Patrullas, donde cada patrulla debe llenar un Informe de Expedición (se explica más adelante).
 - c. Se convoca una Asamblea de evaluación donde se pone en común la evaluación hecha por patrillas.
8. **Celebración, fiesta, boom....** Nunca debemos olvidar la celebración, tanto desde el punto de vista espiritual como el lúdico, de lo que hemos compartido y aprendido juntos.

Una Aventura en Vikingone

Hoy hay Asamblea para elegir la Aventura que vamos a hacer. En la patrulla Marte hemos preparado una idea para proponer al resto de la Unidad y esperamos que salga elegida. Para que el computador de coordenadas pueda calcular el destino, tenemos los siguientes datos:

1. Planeta que se va a visitar: Vikingone, el planeta de los vikingos.
2. Plan de la aventura: conocer cómo vivían los vikingos, construir un Drakkar y organizar una expedición para cruzar el océano.
3. Talleres: trajes y armas de vikingos, orientación en el mar y estrellas, construir barcos, mitología vikinga...

Aventuras de corta duración

Si no disponemos de tanto tiempo para hacer nuestra Aventura, podemos optar por una fórmula reducida de la misma; siempre y cuando hagamos al menos una Aventura completa al año. Para que sea un verdadero proyecto scout, sin embargo, debemos cumplir unos requisitos mínimos:

- Tiene que ser propuesta por los Rangers y elegida entre todos.
- Los propios Rangers deben plantearse unos objetivos para la Aventura.
- Se debe utilizar la Puerta Estelar y el Mapa del Universo.



- Debe haber un momento de evaluación, al menos por patrullas, y elaborar un Informe de Expedición.

Una palabra sobre las Misiones

Para las Misiones podemos emplear un esquema más o menos parecido al de las Aventuras, según las características de la Misión. En todo caso, si es necesario trabajar por equipos (que es lo habitual), éstos serán las patrullas. De este modo, se favorece la identidad y autonomía de éstas.

Es posible que, en la propuesta de algunas Misiones, participen algunos de los miembros de la Unidad (por ejemplo, los mayores). Diversos modelos parciales de participación pueden ser adecuados, según la situación, pero la actividad seguirá siendo una Misión (esto es, no será propiamente una Aventura) mientras no sea elegida por toda la Unidad.

Informes de Expedición

Al final de cada Misión o Aventura, la patrulla se reúne para elaborar el Informe de la Misión (o Aventura), que debe ser sellado posteriormente por el Capitán. El Informe se escribe en el Libro de la Patrulla, y en él debe constar:

1. Misión o Aventura de la que se informa.
2. Informe de Altas y Bajas: asistencia de los chavales a la actividad, abandonos...
3. Informe de Daños: revisión del material de la patrulla.
4. Informe de Objetivos: evaluación del papel de la patrulla en la Expedición, en función de los objetivos que se propusieran. Análisis de la aportación de cada miembro de la patrulla.
5. Pruebas Físicas de que la Expedición se ha completado (fotos, muestras....)

La elaboración del Informe tiene lugar en una reunión de Patrulla en la que el Guía es el responsable de coordinar el funcionamiento. El Capitán sólo sellará el Informe si está completo (es decir, si se ha hecho una evaluación razonable de la actividad). No es tan importante que el informe sea objetivo (el punto de vista del Ranger no suele coincidir con el de sus responsables) como que esté suficientemente trabajado y refleje la participación de todos los miembros de la patrulla.

Informe de Aventura

26 de abril de 2003. Informe de la Aventura en el Planeta Vikingone. Patrulla Marte.

Informe de Altas y Bajas. La Aventura ha durado desde el 12 de febrero hasta hoy. Juan ha venido a todas las reuniones y Magdalena ha faltado a una. Javi y Nuria han venido a casi todas. Jose ha venido poco y ha faltado a la acampada.

Informe de Daños. La tienda "Columbia" tiene un roto en el suelo, junto a la cremallera. El fin de semana que viene hemos quedado para arreglarla. Todo el material de cocina se conserva bien.

Informe de Objetivos.

- La patrulla ha participado en todas las actividades de la Aventura y hemos cuidado bien el material que tenemos.
- Juan ha dirigido el taller de cascos y armas vikingas, y ha aprendido manualidades.
- Magdalena ha preparado el menú de la acampada y ha hecho un taller de postres vikingos.



- Javier ha preparado la misa de la acampada y el juego de los dioses vikingos, pero faltó el día de la celebración del rito de Primavera, y Juan tuvo que hacer su papel.
- Nuria ha participado en el taller de cascos y armas. Además, organizó los duelos vikingos y quedó primera en las pruebas de lucha.
- Jose participó en la preparación de la fiesta de Primavera, pero después dejó de venir.

Pruebas de la expedición.

[Aquí aparecen unas fotos en que hizo la patrulla durante la acampada, pero que no hemos podido poner en este manual]



Progreso Personal

El progreso personal es también clave en el escultismo. El método scout debe dar a todos los chicos y chicas la posibilidad de superarse, de mejorar, de progresar. No importa tanto hasta dónde son capaces de llegar como cuánto han mejorado con respecto a su situación anterior. En concreto, los objetivos de esta herramienta en la etapa Ranger son:

- Que el chaval progrese (crezca, mejore...) de forma equilibrada en las distintas áreas de desarrollo:
 - Habilidad manual y creatividad.
 - Formación del carácter.
 - Salud y desarrollo corporal.
 - Servicio a los demás.
 - Sentido de Dios.
- Que el chaval sea consciente de su evolución
- Que sea capaz de reflexionar sobre lo que ha aprendido y lo que debe mejorar. Es importante el hecho de que se reflexione, aunque este análisis de uno mismo no sea objetivo o realista.

Para ello se establecen dos formas de seguimiento: por parte de los responsables y por parte del propio Ranger (con el sistema de los Pasaportes para la visualización del progreso).

Seguimiento por parte de los responsables

Los responsables dispondrán de fichas de los chavales, donde queden reflejados:

- Datos personales
- Áreas de desarrollo
- Observaciones

Cada cierto tiempo (por ejemplo, cada trimestre), el Kraal de la rama deberá tener una reunión de evaluación de los chavales. En esta reunión, y para cada uno de los chicos y chicas:

- Se hace un análisis de la situación del chaval.
- Se ponen unos objetivos educativos que se pretenden conseguir con el chico.

En cada reunión se evalúa el desarrollo del chico según los objetivos propuestos anteriormente. Los objetivos deberán ser equilibrados en las cinco áreas de desarrollo, de modo que:

- En los tres años de Ranger, el muchacho *pase* por todas las áreas
- En cada puesta de objetivos, esté equilibrada la puesta de objetivos de cada área, de modo que, entre todos los chavales, siempre se esté trabajando en todas las áreas de desarrollo.

Hay que tener cuidado de no dejar las fichas de seguimiento al alcance de los chicos.

Cuando entran en la Unidad chicos y chicas procedentes de la rama de Lobatos, el Kraal de Rangers debe recibir del Kraal de Lobatos información acerca del progreso de estos. De la misma manera, cuando los chavales pasan de Rangers a Pioneros, el Kraal de Rangers informará al de Pioneros sobre sus progresos, y les pasará la Ficha de Progreso.



Visualización del progreso: Pasaporte Estelar

Cada Ranger tendrá un Pasaporte Estelar que le servirá para darse cuenta de su propio progreso. Cada vez que crea que ha aprendido algo nuevo, aportado algo a la Unidad o a la Patrulla, mejorado en algún aspecto... lo escribirá en una página de su pasaporte. Para que eso quede reconocido, deberá llevar el pasaporte a un responsable, que lo sellará, reconociendo por tanto el progreso del chaval. El sello debe tener un hueco que se coloreará de un color distinto para cada área de desarrollo:

- Habilidad manual y creatividad. Verde.
- Formación del carácter. Negro.
- Salud y desarrollo corporal. Rojo.
- Servicio a los demás. Azul.
- Sentido de Dios. Blanco (no se colorea).

Los responsables deben supervisar que todos los Rangers llenen y actualicen su pasaporte, así como que intenten equilibrar la presencia de las tres Opciones. Se recomienda fijar unos períodos de entre 4 y 6 semanas para realizar dichas supervisiones.

La Ficha Técnica 5 tendrá el formato del Pasaporte Estelar.



Vida en la naturaleza

La naturaleza es el *buen lugar*, el *marco incomparable*, el *modelo de entorno*, en el que se desarrolla buena parte de nuestra tarea educativa. Es importante emplear este elemento intensamente, ya que una salida al campo, aunque sólo sea por unas horas, es mucho más educativa que varias reuniones en la base. Por ese motivo, es importante mantener el objetivo de realizar, al menos, una salida al campo cada mes.

Dentro de la metodología específica de la rama Ranger, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- El ambiente *salvaje* de la naturaleza es especialmente adecuado para asimilarlo a los planetas desconocidos que visitamos. Por eso conviene que, en todas las Aventuras (o, en concreto, cuando crucemos la Puerta Estelar) tengamos al menos una salida al campo. A este respecto, debemos recordar que el Primer Contacto de cada Aventura debe ser fuera de la Base.
- Entre los valores que promueve el ideal Ranger, no debe faltar la ecología. Las exploraciones nunca deben interferir en el desarrollo de los lugares que se visitan, y eso implica también que nuestras actividades no deben ser agresivas con el medio ambiente.
- El rol de Halley, entre los responsables, representa los valores de respeto al medio ambiente y capacidad de convivir con la naturaleza. Por eso es imprescindible.



Apoyo de adultos

Los responsables de la Unidad RANGER tienen un papel clave en la educación de los chavales. Deben tener un compromiso con el grupo scout y con la Unidad, así como creer en los valores en los que se va a educar. El modelo que se propone está reflejado en la Carta del Responsable de la Asociación.

La etapa Ranger comprende un rango de edades en el que los chavales descubren su sexualidad y aprenden a relacionarse desde ella. Los responsables deben ser un modelo de esta relación entre personas de ambos性 y, por este motivo, es necesario que en el Kraal de la Unidad haya tanto chicos como chicas (hombres y mujeres).

A la hora de repartirse los roles, es importante que el Capitán sea una persona de cierta experiencia (a ser posible, que lleve varios años como responsable de Ranger). Del mismo modo, es bueno que el Maestro sea una persona con cierta experiencia vital (en los valores del escultismo), aunque no necesariamente dentro de la rama Ranger. Halley debe ser una persona dinámica, aventurera, comprometida.

Los padres también juegan

No debemos olvidar que el mayor peso en la educación de nuestros chavales lo llevan los propios padres. Por ello, es esencial que la comunicación responsable-padre sea fluida y frecuente. Es aconsejable que se potencien los encuentros y las reuniones con ellos para ir consiguiendo una mayor implicación por su parte. Algunas ideas para ello pueden ser:

- Una reunión al principio de la Ronda y otra al final.
- Una excursión o un picnic con ellos.
- Un Día de Padres en el campamento.
- ...



Ficha Técnica 1: Construye tu propia Puerta Estelar

Mmm. Por desgracia, no tenemos una experiencia muy profunda en esto de las Puertas Estelares. Así que habrá que echar imaginación. De todas formas, aquí van algunas ideas:

- ♦ La Puerta Estelar debe ser transportable y, a ser posible, desmontable. Materiales buenos para la estructura pueden ser:
 - Listones de madera.
 - Tubos de PVC (tuberías rígidas).
 - Estanterías metálicas (para que se pueda atornillar).
 - Metacrilato y fibra de carbono.
 - ...
- ♦ El Computador de Coordenadas tiene que tener teclas... pero ese es su único requisito. Desde una calculadora vieja hasta un ordenador antiguo de la época de la paleoinformática... en función del espacio que se tenga y demás.
- ♦ El Mapa de las Estrellas debe ser grande, así que la tela o el papel continuo parecen buenas opciones (plástico negro, cartulina...). Ojo con la fragilidad, que tiene que durar.
- ♦ El Sitio de Jesús puede ser cualquier asiento. Pero es importante decorarlo o personalizarlo para que se vea que no es un *asiento cualquiera*.



Ficha Técnica 2: La Ceremonia de la Asamblea

Es conveniente dar elementos característicos a la Asamblea, que la distingan del resto de las reuniones de la Unidad. Algunas propuestas:

- ♦ Existencia de moderador.
- ♦ Orden del día aprobado por ellos mismos (o por el Consejo de Guías).
- ♦ Colocación especial (por patrullas).
- ♦ Empezar todas las reuniones (y también las Asambleas) con la Oración Scout.
- ♦ En las Asambleas, el Maestro (o la Senda) leen un trocito de la Palabra (preferiblemente del Evangelio), que tenga que ver con el motivo de la reunión (o con el tiempo litúrgico... vamos, que venga a cuento de algún modo).
- ♦ Cada vez que un nuevo miembro llega a la Unidad o un miembro antiguo se va, se debe hacer un rito de acogida / despedida dentro de la Asamblea más cercana temporalmente hablando. No tiene por qué ser muy espectacular, pero debería ser razonablemente emotivo.



Ficha Técnica 3: Nombres de Astros

Constelaciones

ANDRÓMEDA	Hija de Cepheus	CRUX	Cruz (Cruz del sur)	ORION	Cazador
ANTLIA	Air Pump	CYGNUS	Cisne (Cruz del norte)	PAVO	Pavo
APUS	Ave del paraíso	DELPHINUS	Delfín	PEGASUS	Caballo alado
AQUARIUS	Portador de agua	DORADO	Pez espada	PERSEUS	Héroe, hijo de Zeus
AQUILA	Águila	DRACO	Dragon	PHOENIX	Fénix
ARA	Altar	EQUULEUS	Caballito	PICTOR	Caballete del pintor
ARGO NAVIS	(Carina, Puppis y Vela)	ERIDANUS	Río (Arroyos del norte y del sur)	PISCES	Peces
ARIES	Carnero	FORNAX	Horno	PISCIS AUSTRINUS	Pez del sur
AURIGA	Conductor	GEMINI	Gemelos	PLEIADES	(cúmulo de estrellas cerca de Taurus)
BOOTES	Boyero	GRUS	Grulla	PUPPIS	Popa
CAELUM	Cielo	HÉRCULES	Hércules	PYXIS	Caja de brújula
CAMELOPARD ALIS	Jirafa	HOROLOGIUM	Reloj	RETICULUM	Red
CANCER	Cangrejo	HYDRA	Monstruo marino	SAGITTA	Flecha
CANES VENATICI	Perros de caza	HYDRUS	Serpiente de mar	SAGITTARIUS	Arquero
CANIS MAJOR	Perro mayor	INDUS	Indio	SCORPIUS	Escorpión
CANIS MINOR	Perro menor	LACERTA	Lagarto	SCULPTOR	Taller del escultor
CAPRICORNUS	Cabra	LEO	León	SCUTUM	Escudo
CARINA	Carena, quilla	LEO MINOR	León menor	SERPENS	Serpiente
CASSIOPEIA	Madre de Andrómeda	LEPUS	Conejo	SEXTANS	Sextante
CENTAURUS	Centaur	LIBRA	Balanza	TAURUS	Toro
CEPHEUS	Rey de Etiopía	LUPUS	Lobo	TELESCOPIUM	Telescopio
CETUS	Ballena	LYNX	Lince	TRIANGULUM	Triángulo
CHAMAELEON	Camaleón	LYRA	Lira	TRIANGUL. AUSTRALIS	Triángulo del sur
CIRCINUS	Brújulas	MENSA	Mesa	TUCANA	Tucán
COLUMBA	Paloma	MICROSCOPIUM	Microscopio	URSA MAJOR	Osa mayor
COMA BERENICES	Cabellera de Berenice	MONOCEROS	Unicornio	URSA MINOR	Osa menor
CORONA AUSTRALIS	Corona del sur	MUSCA	Mosca	VELA	Vela
CORONA BOREALIS	Corona del norte	NORMA	Cuadrado (y regla)	VIRGO	Virgen
CORVUS	Cuervo	OCTANS	Octante	VOLANS	Pez volador
CRATER	Copa	OPHIUCHUS	Domador de serpientes	VULPECULA	Zorrilla

Estrellas

Acamar	Altair	Coxa	Kitalpha	Nunki	Sheratan
Achernar	Altais	Cujam	Kochab	Nusakan	Sirius
Achird	Alterf	Cursa	Kornephoros	Okda	Sirrah
Acrab	Aludra	Dabih	Kraz	Peacock	Skat
Acrux	Alula Australis	Deneb	Kuma	Phact	Sol



(alphacrx)					
Acubens	Alula Borealis	Deneb Algiedi	Kurah	Phad	Spica
Adhafera	Alwaid	Deneb Kaitos	Lesath	Phecdra	Sterope
Adhara	Alya	Denebola	Maasym	Pherkad	Sualocin
Ain	Ancha	Dhur	Maaz	Pispai	Sulaphat
Agena	Angetenar	Diphda	Maia	Pleione	Svalocyn
Al Giedi	Ankaa	Dnoces	Marfik	Polaris	Syrma
Alaraph	Antares	Dschubba	Markab	Pollux	Talitha Australis
Albali	Arcturus	Dubhe	Matar	Porrima	Talitha Borealis
Albireo	Arkab	Dziban	Mebsuta	Praesepe	Tania Australis
Alchibah	Arneb	Edasich	Megrez	Procyon	Tania Borealis
Alcor	Arrakis	El Nath	Meissa	Propus	Tarazed
Alcyone	Ascella	Electra	Mekbuda	Proxima	Tarf
Aldebaran	Asellus Australis	Eltanin	Menkalinan	Pulcherrima	Taygeta
Alderamin	Asellus Borealis	Enif	Menkar	Rana	Tegmine
Alfirk	Aspidiske	Errai	Menkent	Rasalas	Tejat
Algebar	Asterope	Etamin	Menkib	Ras Algethi	Thuban
Algenib	Atik	Fomalhaut	Merak	Ras Alhague	Tsih
Algeiba	Atlas	Furud	Merope	Rastaban	Tyl
Algol	Atria	Gammacrux	Mesarthim	Regor	Unukalhai
Algorab	Auva	Gemma	Miaplacidus	Regulus	Vega
Alhena	Avior	Giauzar	Mimosa	Rigel	Vindemiatrix
Alioth	Azha	Giedi	Mintaka	Rigilkent	Wasat
Alkaid	Baham	Gienah	Mira	Risha	Wazn
Alkalurops	Baten Kaitos	Gomeisa	Mirach	Rotanev	Wezen
Alkes	Beid	Graffias	Mirfak	Rukbah	Yed Posterior
Almach	Bellatrix	Grumium	Mirzam	Rukbat	Yed Prior
Almeisan	Benetnasch	Hadar (Agena)	Mizar	Sabik	Yildun
Alnair	Betelgeuse	Hamal	Mothallah	Sadachbia	Zaniah
Alnath	Botein	Heka	Muphrid	Sadalbari	Zaurac
Alnilam	Canopus	Homam	Murzim	Sadalmelik	Zavijava
Alnitak	Capella	Izar	Muscida	Sadalsuud	Zosma
Alphard	Caph	Jabbah	Naos	Sadr	Zuben el Genubi
Alphecca	Castor	Kaffaljidhm	Nashira	Saiph	Zuben el Hakrabi
Alpheratz	Celaeno	Kaitain	Nasl	Sarin	Zuben el Hamali
Alrai	Celbalrai	Kaus Australis	Nath	Scheat	Zuj Al Nushabah
Alsaphi	Chara	Kaus Borealis	Navi	Schedar	
Alsciaukat	Chort	Kaus Media	Nekkar	Scutulum	
Alshain	Cor Caroli	Keid	Nihal	Shaula	
Alsuhail	Cor Serp	Kelb al Rai	Nodus Secundus	Shelyak	

planetas (+ sus satélites)

MERCURIO					
VENUS					
TIERRA					
Luna					



MARTE			
Deimos	Fobos		
JUPITER			
Adrastea	Elara	Iocaste	Pasiphae
Amaltea	Erinome	Isonoe	Praxidike
Ananke	Europa	Kalyke	Sinope
Calirhoe	Ganímedes	Leda	Taygete
Calixto	Harpalyke	Lysithea	Thebe
Carme	Himalia	Megaclite	Themisto
Chaldene	Io	Metis	
SATURNO			
Atlas	Helena	Pan	Telesto
Calipso	Hiperión	Pandora	Tetis
Dione	Iapetus	Phoebe	Titán
Encelado	Jano	Prometeo	
Epimetheus	Mimas	Rhea	
URANO			
Ariel	Cressida	Ofelia	Setebos
Belinda	Desdémona	Portia	Stephano
Bianca	Julietta	Próspero	Sycorax
Calibán	Miranda	Puck	Titania
Cordelia	Oberón	Rosalinda	Umbriel
NEPTUNO			
Despina	Larissa	Nereida	Thalassa
Galatea	Naiad	Proteus	Tritón
PLUTÓN			
Caronte			

...de la luna

CRÁTERES		
Alphonsus	Copernicus	Kepler
Aristarchus	Eudoxus	Ptolomaeus
Aristóteles	Gassendi	Theophilus
Cleómedes	Grimaldi	Tycho
OTROS		
Mare Crisium	Mare Nectaris	Oceanus Procellarum
Mare Fœcunditatis	Mare Nubium	Sinus Iridium
Mare Frigoris	Mare Serenitatis	Sinus Medii
Mare Humorum	Mare Tranquillitatis	Sinus Roris
Mare Imbrium	Mare Vaporum	Montes Apeninos



Ficha Técnica 4: Simbología de Patrulla



Ficha Técnica 5: Pasaporte Estelar

El Pasaporte Estelar estará estructurado de la siguiente manera:

- Portada, con el emblema de la Unidad. En el reverso, la chorradita esa.
- 5 páginas para las áreas de desarrollo. Hacen de índice o resumen del progreso del chaval en toda la etapa.
- 9 páginas para el progreso en Aventuras.
- Entre 3 y 1000 páginas “en blanco” para el resto: otras actividades de la Unidad y vida del chaval fuera del grupo (colegio, casa, amigos...).
- En la última página, los datos personales:

Cuando el chaval crea que ha aprendido algo nuevo o mejorado de alguna otra forma, lo anota en el Pasaporte, en las páginas “en blanco”. Del mismo modo, al final de cada Aventura anotará en una de las páginas para Aventuras cuál ha sido su progreso.

Cada vez que el chaval haya anotado algo en su Pasaporte, un responsable lo revisará y lo sellará con el color adecuado. Entonces se añadirá a la página del área de desarrollo que corresponda una nueva línea, que resuma ese progreso.

Al final de su etapa, el ranger tendrá en las páginas de las áreas un resumen de todo lo que ha aprendido.



Ficha Técnica 6: Ficha de Progreso

RETOS	FOTO	PERSONA	
		FÍSICO	
		MANUAL	
		SOCIAL	
		ESPIRITUAL	
		OBSERVACIONES	
	AÑO ACTUAL:..... NOMBRE:..... APELLIDOS:..... EDAD:..... DIRECCIÓN:.....		



TELÉFONO:.....	
E-MAIL:.....	
PATRULLA:..... AÑOS EN EL GRUPO:.....	