



El Espíritu de Patrulla

LAS TRADICIONES constituyen EL ALMA MISMA DE LA PATRULLA, es el legado de quienes en un momento formaron parte de ella. Las tradiciones distinguen una patrulla de otra, le dan su imagen propia, siendo una expresión libre y hermosa del sentimiento de fraternidad y unión que experimentan los scouts, que comparten sus anhelos y actividades bajo la dirección del Guía de Patrulla.

Si tu patrulla es reciente no tendrá mu-

chas tradiciones, o carecerá totalmente de ellas, entonces esta información te será de gran utilidad, para que tú en acuerdo con tu Consejo de Patrulla establezcan las Tradiciones que consideren útiles a la integración de los Scouts y fortalecimiento del Espíritu de Patrulla.

Para este fin te ofrecemos algunas de las tradiciones más difundidas entre las Patrullas Scouts de Venezuela y el Mundo, de manera que esto te sirva de guía.

Nombre de la Patrulla... este será el nombre de un animal, escogido cuidadosamente por toda la Patrulla, ya que debe expresar el carácter y aspiraciones de todo el grupo de scouts que la conforman.

Es una buena idea que el animal pertenezca a la fauna de la región. En todo caso deben ser animales de los que se tengan características y definiciones reales, sobre las cuales la patrulla y sus scouts puedan tomar aquellas características que desean simular de dicho animal.

El nombre debe ser en plural, por que la Patrulla está conformada por un grupo, o sea si el animal escogido es el Halcón, entonces la Patrulla se llamará "Halcones".

Tótem de la Patrulla... es un símbolo o figura representativa del animal que le da el nombre a la Patrulla.

Puede ser un dibujo simplificado de la cabeza del mismo, su cuerpo completo; o así cualquier otra característica llamativa de dicho animal, que pueda ser expresada de manera gráfica.



Es importante que el tótem sea sencillo, ya que debe servir (junto con el nombre) como medio para identificar lo relacionado con la Patrulla; como por ejemplo: sus pertenencias, documentos e incluso debe figurar en la Firma Scout de todos sus miembros.



Totemización de la Patrulla... esto consiste en asignar una cualidad positiva al nombre del Animal para cada uno de los miembros de la patrulla, reflejando de esta forma una característica resaltante de cada Scout y que haga referencia al animal seleccionado.

En todo momento se deben exaltar las cualidades, y en ningún caso se ha de ofender al Scout, colocándole totemizaciones que generen burlas o sean despectivas.

Algunos ejemplos valederos son: Pantera Sabio, Liebre Veloz, Oso Alegre, Jaguar Valiente, Jabalí Audaz, y así por el estilo.

Es necesario comprender, que la totemización se trata de algo impactante en la vida de un Scout, por lo cual se le debe dar la solemnidad adecuada, recomendamos hacerlo durante un Consejo de Patrulla, y aprovechar la oportunidad, para dar a entender al o la Scout que recibe su "Totem", que él o ella es parte muy importante de la Patrulla a la cual pertenece.



Lema de Patrulla... debe ser una consigna alegre y sugestiva, que encierre el carácter y espíritu de la Patrulla, de preferencia corto, rítmico y fácil de aprender, que sirva como aliento en los momentos difíciles, y como grito de victoria en los de triunfo.

Una frase inspirada en la fraternidad de todos los scouts de la Patrulla, algo que los ayude a permanecer unidos.

Colores de la Patrulla... serán dos colores, correspondientes al Animal Tótem, que haya seleccionado la Patrulla. Estos colores pueden ser tomados de las referencias que aparecen en el Libro Escultismo para Muchachos.

ABUBILLA
Verde y Blanco



ÁGUILA
Verde y Negro



ALCARAVÁN
Gris y Verde



ARDILLA
Gris y Rojo



BUBIA
Amarillo y Azul Osc.



BULL-DOG
Azul Claro y Café



CAIMÁN
Verde y Kaki



CANGURO
Rojo y Gris



CHACAL
Gris y Negro



CHORLITO
Verde



CHOVA
Negro y Rojo



CHOCA
Kaki



CIGÜEÑA
Azul Clr. y Blanco



CORRECAMINOS
Gris



ESTORNINO
Negro



AGACHONA
Azul Osc. y Rojo



ALCA
Gris y Amarillo



ANTÍLOPE
Azul Osc. y Blanco



AVE FRIA
Marrón y Negro



BÚFALO
Rojo y Blanco



ÁGUILA
Verde y Negro



CARNERO
Café



CASTOR
Azul Osc. y Amarillo



CHOTACABRAS
Negro y Marrón



CIERVO o VENADO
Violeta y Negro



COBRA
Naranja y Negro



CISNE
Gris y Escarlata



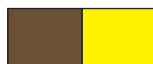
CORVEJÓN
Blanco y Gris



CUERVO
Negro y Amarillo



FAISÁN
Café y Amarillo



FOCA
Rojo y Negro



GALLO
Rojo y Café



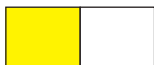
GAVIOTA
Azul Clr. y Escarlata



HALCÓN
Marrón y Naranja



HIENA
Amarillo y Blanco



LECHUZA
Azul



LOBO
Amarillo y Negro



MAPACHE
Negro y Café



MARTÍN PESCADOR
Azul Osc. y Gris Clr.



MIRLO
Negro y Kaki



NUTRIA
Café y Blanco



PAJARO CARPINTERO
Verde y Violeta



PANTERA
Amarillo



PELÍCANO
Gris y Violeta



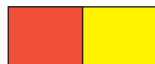
PICHÓN
Azul Clr. y Gris



RINOCERONTE
Azul Osc. y Naranja



GACELA
Escarlata y Amarillo



GATO
Gris y Café



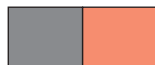
GOLONDRINA
Azul Oscuro



HALCÓN PRIMITO
Azul Osc. y Verde



JABALÍ
Gris y Rosa



LEÓN
Amarillo y Rojo



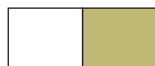
MANGOSTA
Café y Naranja



MERLIN
Azul Osc. y Marrón



LEONES MARINOS
Blanco y Kaki



MURCIÉLAGO
Azul Claro y Negro



OSO
Café y Negro



PATO
Castaño y Gris



PAVO REAL
Verde y Azul Osc.



PETREL
Azul Osc. y Gris

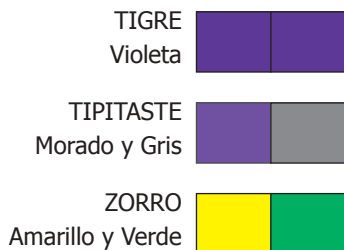


PINGÜINO
Blanco y Naranja



TEJÓN
Malva y Blanco





Banderín de Patrulla...

el Banderín es un lienzo donde se resume el Espíritu de la Patrulla.

Es para los Scouts que la forman, su símbolo, un objeto con vida propia, querido y respetado.

Debe ser diseñado con mucho entusiasmo para que en vez

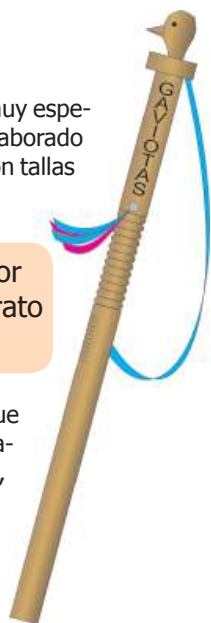
de un simple trapo sea una pieza de buen gusto, representación viva de la gallardía y nobleza de la Patrulla y sus miembros.

Te recomendamos que sea elaborado de un material vistoso; pero resistente, ya que debe acompañar a la Patrulla, en mano de su Guía, a todas las actividades que ésta realice.

Bordón del Banderín... es un listón de madera muy especial, ya que porta el Banderín de Patrulla, ha de ser elaborado de una madera resistente; y si se desea, embellecido con tallas y adornos.

Este bordón será portado normalmente por el o la Guía de Patrulla, y debe tener un trato muy digno.

Puedes colocar en él una muesca por cada miembro que pase por la Patrulla, una marca por noche de campamento, una muesca especial por cada Guía de Patrulla, nombre de la Patrulla, el Tótem, Cintas con los Colores de la Patrulla, cintas con fechas importantes en la Historia de la Patrulla, en fin, cualquier otro elemento que consideren adecuado y determinado por la patrulla.



Gritos de Patrulla... Son composiciones rítmicas, que exponen cualidades y características propias de la Patrulla.

Son una muestra de alegría, en los momentos de triunfo... o de unión y apoyo, en los momentos difíciles.

Deben ser aprendidos por todos los miembros de la Patrulla, para ser usados cuando esta se presente y en la mayoría de los casos es dirigido por el Guía de patrulla. Al llegar a la formación cada patrulla se presenta con su grito de patrulla, el cual es llevado a cabo luego que el dirigente que llamó a la misma deja de hacer la indicación de la formación.

Una vez que la patrulla da el grito, esta queda en posición de Alerta.

Vale decir que entre más gritos tenga una Patrulla, serán más vistosas sus actuaciones en público, y también más fácil mantener el espíritu en alto.



Aquí algunos ejemplos de Gritos de patrulla:

Guía de Patrulla

¡Panteras! Alerta

¡Panteras siempre!

¡Siempre!

¡Jaguares siempre!

¡Siempre!

¡Gaviotas siempre!

¡Siempre!

Todos

*¡Ra!, ¡Ra!, ¡Ra! En el monte y
la ciudad / Nadie nos superará /
Porque estamos Siempre Listos /
Para triunfar*

¡Listos!

¡Listos!

*Banden – Powell nos fundó / Y su
ejemplo nos dejó / Ramón Ocan-
do lo siguió / la Jaguares ya ganó*

¡Listos!

¡Listos!

*Coro colonial / Paraguaná petrol-
era / Patrulla Gaviotas / Será la
primera*

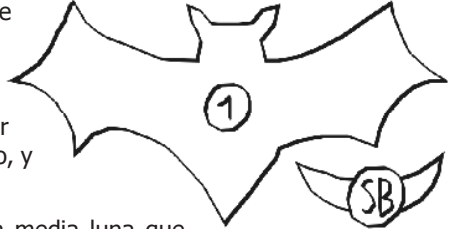
¡Listas!

¡Listas!

Firma Scout... es una imagen propia de cada patrulla y en la cual cada Scout agrega sus datos en código, que son totalmente reconocibles para otros scouts.

Dicha imagen está formada por los siguientes elementos:

Dentro de la imagen y en un círculo, se coloca un número, el cual corresponde al puesto del Scout dentro de la Patrulla, de acuerdo a la siguiente nomenclatura: El "1" corresponde al Guía, el "2" al Subguía, el "3" al Primer Patrullero, el "4" al Segundo Patrullero, y así sucesivamente.



En otro extremo, un círculo con una media luna que refleja la sonrisa del scout y dentro del círculo unas letras que corresponden al adelanto del Scout, de acuerdo a la siguiente nomenclatura: La letra "N" para los Scouts Novicios, la letra "A" es para los Aventureros, la letra "E" para los Exploradores, la "P" para los Pioneros y las letras "SB" para los Scouts de Bolívar.

El Libro de Oro... Es un cuaderno o carpeta (preferiblemente de hojas sueltas) limpio, ordenado y especialmente dispuesto para servir como archivo de la historia y los recuerdos más importantes de la Patrulla, así como de todos los elementos que figuran en su tradición.



No será el cuaderno de notas del Guía de Patrulla, sino un elemento importante.

Será el medio de recordar y transmitir a futuras generaciones las tradiciones y los momentos que marcaron hitos en su historia, se debe procurar que sea un

Libro hermoso, orgullo de todos o todas.

El Libro de Oro se puede estructurar de la siguiente manera:

- Una Carátula, con el Tótem, nombre, grupo, distrito y región a la cual pertenece; y los colores de la Patrulla.
- Una reseña del animal
- La Historia de la Patrulla
- Todos los Gritos de Patrulla
- Una hoja con las firmas de patrulla de quienes se hayan promesado
- Una hoja donde los miembros de la Patrulla con su fecha de promesa
- Una lista con los Scouts de Bolívar de la Patrulla

Recuerda que el “Libro de Oro” es el elemento donde guarda el tesoro más preciado de la patrulla, que son sus tradiciones e historia, por lo tanto, no se deben escatimar esfuerzos para hacer de él una verdadera obra de arte, y sobre todo respétenlo y aprécienlo como merece.

Las nuevas tecnologías y el fácil acceso a la red global, permite que además del libro en físico, tu patrulla pueda manejar uno virtual, bien sea a través de una página Web, un blog, un espacio en una red social, etc. lo cual es muy válido para darse a conocer entre los hermanos scouts de otras regiones y países.

Para ello recuerda en todo momento seguir las normas básicas de seguridad en Internet, a la hora de suministrar información personal.

Es importante que todo nuevo integrante de la patrulla conozca el Libro de Oro, ya que es un elemento que crea un gran sentido de pertenencia.



La Patrulla y su Organización

Reuniones de Patrulla

AUNQUE LAS ACTIVIDADES DE TROPA SON MUY IMPORTANTES, NO ES TODO LO QUE TÚ COMO SCOUT DEBES HACER. Ser Scout es algo más que acudir los sábados a una reunión de Tropa, hacer alguna excursión o campamento.

Ser Scout es vivir todos los días, las 24 horas del día de acuerdo a la Promesa y la Ley Scout. Si el sistema de patrulla funciona bien, tu Tropa será

una de las mejores, y la forma más efectiva de mejorarlo es realizando REUNIONES DE PATRULLA.

La Patrulla se reúne al menos una vez a la semana (adicional a la Reunión de Tropa) para analizar la actuación de cada integrante, para recibir adiestramiento por parte del Guía, el Subguía u otro patrullero de mayor adelanto y repasar pruebas, así como para llevar a cabo lo que se decida en el Consejo de Patrulla.

Estas reuniones son la herramienta básica de su éxito; y la vida de patrulla hará que tu recorrido en los bosques sea el más beneficioso de todos. Las actividades que realices deben ir direccionadas a la vida de patrulla y es dentro de esta que podrás desarrollar todas las habilidades que requieres para convertirte en un Scout de Bolívar.

En oportunidades las patrullas se reunirán en la Tropa para



desarrollar actividades colectivas que ayudaran en tu crecimiento y convivencia con tus hermanos scouts.

Un programa sugerido para una reunión de Patrulla puede ser:

- **Oración**
- **Grito de Patrulla**
- **Indicaciones del GP**

- **Tesorería: cobro de la cuota**
- **Arreglo del rincón de Patrulla**
- **Adiestramiento**
- **Juegos y Cantos**
- **Grito de Patrulla**
- **Oración**

Consejos de Patrulla

Es una reunión IMPRESINDIBLE para que la patrulla realice una tarea efectiva.

Asisten todos los Scouts de la patrulla y allí se toman las decisiones bajo la dirección del Guía.

El Consejo de Patrulla será quizás la primera experiencia de tu vida, en la toma de decisiones que afecten tus actividades.

Puede convocarse una vez al mes, cada 15 días o cuando sea necesario según la mayoría de sus integrantes.



Algunos puntos que sugerimos estén presentes en el Consejo de Patrulla son:

Oración • Lectura del Acta anterior • Informe de tesorería • Informe presentado por el G.P. sobre las decisiones del Consejo de Tropa, los eventos del grupo, el Distrito, la Región o la Asociación • La toma de decisiones sobre los intereses y opiniones de la Patrulla que deben conocerse en el Consejo de Tropa • Planificación de actividades • Informe por cargos de Patrulla • Grito de Patrulla • Oración.

Este listado depende de los intereses, imaginación y entusiasmo de la patrulla, pero lo importante es que esta se reúna, tome decisiones y trabaje en función de estas discusiones; que luego de la programación pase a la acción. Todos los miembros de la patrulla son importantes al igual que sus inquietudes, por ello todos tienen el mismo derecho de opinar y decidir dentro de la misma.

Relación entre el Consejo de Patrulla y el Consejo de Tropa

Entre el Consejo de Tropa y los Consejos de Patrullas debe existir una constante comunicación, en la cual los GUÍAS DE PATRULLA (G.P.) SON LA PIEZA CLAVE.

En los consejos de patrulla se determinará qué información o solicitud se desea tratar en el Consejo de Tropa y en éste último se adoptarán medidas que afectan a todas las Patrullas o a una en particular, que deben ser conocidas por todas y todos los scouts.



El G.P. será el encargado de transmitir tales informaciones y hacerlo fielmente, expresando la opinión de la Patrulla y no solamente la suya propia.

El Rincón de Patrulla

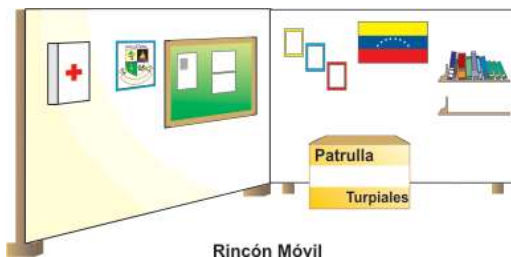
Es un lugar cómodo, donde la Patrulla desarrolla sus actividades, en especial los Consejos de Patrulla, y donde pueden guardar sus pertenencias y elementos del espíritu de patrulla.

Si la Tropa no puede proveer a la Patrulla de un rincón, esta debe avocarse a conseguir uno, para lo cual te damos las siguientes recomendaciones:

De ser posible hagan su Rincón en un lugar desocupado de la casa de alguno o alguna de los o las scouts, siempre y cuando obtengan el permiso para ello.

Busque la opción de conseguir apoyo de alguna Empresa o Institución que les pueda ceder un local para este fin, el cual deberán tener en perfecto orden.

Elaboren un Rincón desmontable o Rincón Móvil, que puedan ubicar en sitios que eventualmente puedan conseguir.



El Rincón de Patrulla debe contar con algunos elementos que le den su carácter propio, he aquí algunos sugeridos:

- Una mesa con sus sillas
- Una pequeña Biblioteca
- Botiquín de 1º Auxilios
- Bordonera
- Imágenes y Fotografías
- La Bandera Nacional
- Una Pequeña Cartelera
- El Cajón de Patrulla
- Algunos estantes para colocar recuerdos y otros objetos

Evidentemente, esto queda sujeto a la imaginación y necesidades particulares de los y las scouts de la Patrulla.

Cargos de Patrulla

PARA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE LA PATRULLA ES NECESARIO QUE EXISTA UNA DIVISIÓN DEL TRABAJO, de hecho éste es el secreto para el triunfo de todo equipo, y la Patrulla es uno que vive la gran aventura de ser Scout.

Tanto el Guía como el Subguía de Patrulla no deben tener más obligaciones que las estipuladas por en sus investiduras, de esta manera permitirán una mayor participación a los otros Scouts, y ellos mismos no se verán sobrecargados de trabajo, por lo que tendrán también la oportunidad de supervisar y prestarle ayuda a los y las scouts en sus respectivos oficios.

Los cargos dentro de la Patrulla están divididos en dos categorías, Cargos de Ciudad y Cargos de Campamento; pero esto no quiere decir que si un Scout tiene un cargo en la ciudad no pueda cumplir con otro en campamento. La escogencia de estos Cargos debe llevarse por consenso y mutuo acuerdo, por lo cual el Consejo de Patrulla es el espacio idóneo para conversar al respecto de este tema.

Cargos de Ciudad



Guía de Patrulla no será otro, sino aquel que consideren sus compañeros como líder y sea ratificado por el Consejo de Tropa. Quienes esperarán de él lo mejor, para ser adiestrados y orientados en sus labores. Éste no desempeñará ningún otro cargo, pues él velará siempre y en todo momento por el correcto funcionamiento

de los diversos cargos ejercidos por sus compañeros.



Subguía de Patrulla es seleccionado por el Guía de Patrulla por su gran ánimo y espíritu de patrulla, suplanta al Guía cuando esta ausente. Colabora con el G.P. en la organización y formación de la Patrulla, por lo cual al igual que el Guía cuida el bienestar de esta. Siempre es el primero demostrar ánimo en hacer las cosas, y

debe estar al servicio de todos y todas las scouts de la Patrulla, apoyándolos en cada una de sus tareas.



Secretario(a) debe tener una buena ortografía además de una letra legible, ser ordenado y metódico en su trabajo, poder tomar un dictado rápidamente y de preferencia tener nociones básicas de mecanografía y computación, lo cual no es limitativo.

Responsabilidades: Llevar las actas de los Consejos de Patrulla • Redactar y tipear la correspondencia que envíe la Patrulla, así como almacenar la que reciba • Elaborar la Cartelera informativa de la Patrulla • En conjunto con el Guardián de Leyenda elaborar y mantener al día el Libro de Oro de la Patrulla • Redactar y tipear los documentos e informes que le sean solicitados a la patrulla • Mantener ordenados, limpios y en perfecto estado los libros y documentos de la Patrulla • Es el responsable de los libros que entren o salgan de la Biblioteca de Patrulla, por lo cual debe establecer un control para ello.



Tesorero(a) preferiblemente ha de tener conocimientos básicos en contabilidad y administración, ser capaz de llevar un libro de contabilidad y lógicamente ser eficaz en cálculos matemáticos y muy ordenado.

Responsabilidades: Llevar el control de los ingresos y gastos de la Patrulla • Cobrar la cuota y llevar un control de las mismas • Dar cuenta ante el Consejo de Patrulla, y si es solicitado ante el Consejo de Tropa, de las finanzas de la Patrulla • En conjunto con el Cuartel Maestre, hacer y tener al día un inventario de las pertenencias de la Patrulla • Elaborar y guardar los libros de contabilidad de la Patrulla • Vigilar que todos los Scouts de la Patrulla estén al día con las cuotas de la Tropa y su cuota de Registro Anual Scout • Planifica las actividades financiera y propone al Consejo de Patrulla nuevas ideas para las mismas.



Cuartel Maestre debe tener conocimientos básicos en mantenimiento y reparación de herramientas, ser ordenado y cuidadoso en su trabajo.

Responsabilidades: Mantener ordenadas, limpias y en perfecto estado las herramientas y demás enseres de la Patrulla • Solicitar ante el Consejo de Patrulla la compra o reparación de los equipos • Es el responsable directo del Cajón de Patrulla • Ayudar al Tesorero a llevar el inventario de las posesiones de la Patrulla • Disponer en el Rincón de Patrulla, durante los campamentos, el sitio donde deben ir todos los enseres de la Patrulla • Mantener limpio y ordenado el Rincón de Patrulla, para lo cual puede solicitar la colaboración de los demás miembros de la misma.



Guardián(a) de Leyenda debe tener carácter alegre y ocurrente; algunas cualidades para el canto, conocer algo del folklore y tradiciones nacionales, interesado por la historia y de preferencia con algunos conocimientos en oratoria y teatro.

Responsabilidades: es el encargado directo del Libro de Oro de la Patrulla, para lo cual puede solicitar la ayuda del Secretario • Organizar y almacenar adecuadamente los elementos que pertenezcan al Tesoro de la patrulla • Ameniza las Fogatas de la Patrulla y organiza las representaciones que haga la patrulla en las de Tropa, Grupo, Distrito, etc • Tiene conocimientos de Escultismo y Espíritu Scout dentro de la Patrulla • Colabora con la Tropa y el Grupo, en el

mantenimiento de los documentos de estos, así como en cualquier otro servicio a su alcance.



Mensajero(a) ha de ser una persona comunicativa, organizada y con buena memoria; que tenga conocimiento de las direcciones y números telefónicos de todo los y las integrantes de la Patrulla, de preferencia debe tener teléfono, acceso a Internet y algún medio de transporte a su disposición.

Responsabilidades: Informar a todos los patrulleros de las ordenes dadas por el Guía, aun cuando éstas sean de última hora • Llevar y traer la correspondencia de la Patrulla, en físico y electrónica • Organizar una red informativa dentro de la Patrulla, que agilice la transmisión de noticias dentro de ella • Elaborar y mantener una lista con direcciones, teléfonos y correos electrónicos de todos los patrulleros; que esté a disposición del Guía para cualquier eventualidad • Tener a su alcance una lista de direcciones, teléfonos y correos electrónicos de las Autoridades Scouts a nivel de Tropa, Grupo, Distrito, Región y Nacional, así como de las Instituciones Civiles y Militares de su comunidad. Esto debe incluir también los sitios Web más importantes • Colaborar con el mensajero de la Tropa o el Grupo en caso de que sea solicitado.



Enfermero(a) debe tener un gran espíritu de servicio y sacrificio hacia los demás, mucho temple para enfrentar emergencias, además de como es lógico, firmes conocimientos en primeros auxilios, salubridad y seguridad.

Responsabilidades: Prestar socorro en caso de emergencia a cualquier miembro de la Patrulla, u otra persona en un caso que así lo amerite • Mantener al día sus conocimientos enriqueciéndolos constantemente a través de cursos, seminarios, charlas o cualquier otro medio, y sugerir a los otros y otras scouts para que hagan lo mismo • Mantener ordenado y completo el Botiquín de Primeros Auxilios de la Patrulla • Solicitar ante el Consejo de Patrulla la adquisición de los medicamentos necesarios para mantener funcional el Botiquín de Primeros Auxilios de la Patrulla • Disponer las instalaciones sanitarias en el Rincón de la Patrulla durante los campamentos.

Cargos de Campamento



Leñador(a) debe ser una persona con buena salud y buena habilidad, que sepa manejar el hacha de leñador, el machete y demás herramientas de corte, así como debe saber seleccionar, clasificar, ordenar y almacenar la leña. Asimismo será el responsable de mantener el fuego de la fogata y el fogón de cocinar.

Responsabilidades: Mantener la cantidad de leña necesaria para todos las actividades de Patrulla, que la requieran • Ayuda al Cocinero en la elaboración de los Alimentos • Ordenar, clasificar y almacenar correctamente la leña • Mantener afilados, ordenados y limpios las herramientas de su uso • Servir como leñador auxiliar de la Tropa o Grupo si le es solicitado.



Cocinero(a) debe tener un gran espíritu de servicio, ser rápido(a), ordenado(a) y limpio(a) en sus trabajos, y lógicamente tener conocimientos de cocina, es recomendable que posea información básica sobre dietética y conservación de alimentos.

Responsabilidades: Elaborar en conjunto con la Patrulla los Menús de Campamentos y Excursiones • Preparar a la hora, los alimentos de toda la Patrulla • Disponer la cocina en el Rincón de Patrulla • Realiza la compra de los alimentos, cuando sea necesario, en conjunto con el Intendente • Hacer el fogón y demás construcciones de la cocina • Llamar a comer y repartir la comida, cuidando la equidad de la misma • Almacenar eficazmente los alimentos



Aguador(a) debe ser limpio(a) y ordenado(a) en su trabajo, y tener conocimientos elementales sobre recolección, almacenamiento y purificación de agua.

Responsabilidades: Mantener óptimas las reservas de agua de la Patrulla • Almacenar de una manera correcta el agua para el consumo, y en caso de ser necesario someterla a procesos de purificación • Limpiar los enseres de uso común de la cocina • Disponer salubrementemente de las aguas servidas • Construir la Ducha bajo las indicaciones del Pionero.



Pionero(a) con amplios conocimientos en campismo y pionerismo, especialmente en nudos y amarres y que sepa seleccionar el material de construcción. Es el/la Ingeniero(a) de la patrulla por lo que determina la colocación de las construcciones y los materiales necesarios para la realización de las mismas.

Responsabilidades: Planificar en conjunto con el Guía la disposición general del Rincón de Patrulla • Hacer en conjunto con la patrulla, las construcciones de Campamento • Levantar las tiendas de campaña y toldos • Evalúa diariamente la dureza y resistencia de las construcciones y amarres, determinando cuales de estas requieren repararse o mejorarse.



Intendente ha de ser muy ordenado(a) y metódico(a) en su trabajo, con un gran Espíritu de trabajo y capacidad para mantener la disciplina.

Responsabilidades: Contribuir con el mantenimiento del orden en el Rincón de Patrulla • Ir de compras si es necesario • Buscar los alimentos en la intendencia general del Campamento, cuando se haga la llamada para ello • Lleva a cabo los trabajos que requieren gran habilidad y destreza física en la patrulla.

Nota: Los Cargos de Guía, Sub-Guía, Cuartel Maestre, Guardián de Leyenda y Enfermero(a), también se desarrollan en campamento, con todas sus Responsabilidades y atribuciones.

El Código de Patrulla

Cuando hablamos de Código de Patrulla, podemos referirnos a dos contextos dentro de la misma.

Los Códigos de la patrulla se enmarcan en símbolos que sólo esta conoce así como también están relacionados a un modelo de conducta que toman los integrantes de la patrulla; es decir que todo tiene que ver con un idioma interno de la patrulla que sólo ésta conoce y del cual todos y todas sus integrantes se hacen parte.

Dentro del Movimiento Scout ya existe UN CÓDIGO DE COMPORTAMIENTO y forma de vida llamada Ley Scout, sin embargo, la Patrulla tiene ciertas disposiciones internas que rigen su funcionamiento, teniendo en cuenta que estas disposiciones no deben contradecir nunca la Ley Scout y toda disposición que tomen los miembros de esta Gran Hermandad, deben quedarles subordinadas.

Toma como un modelo de referencia de lo que podría ser su Código de Patrulla o siguiente:

CÓDIGO DE LA PATRULLA DELFINES

- 1. Todos centrarán su honor en observar fielmente la Ley y la Promesa Scout, así como todo lo dispuesto en los reglamentos de la Asociación de Scouts de Venezuela.*
- 2. La obediencia y lealtad al Guía de Patrulla debe prevalecer dentro de la patrulla.*
- 3. Todos daremos una cuota semanal, para el mantenimiento de la Patrulla. Esta será establecida y modificada por el Consejo de Patrulla, con el visto bueno del Consejo de Tropa.*
- 4. A quien no pague la cuota semanal le será cobrada una multa de media cuota adicional.*
- 5. A excepción del Guía y el Subguía, los cargos dentro de la Patrulla tendrán una duración de seis (6) meses, eligiéndolos por acuerdo de todos. Estos cargos se pueden mantener mas tiempo, pero se evaluará el desempeño para tomar esa decisión*
- 6. Todos deben colaborar con el mantenimiento de Rincón de Patrulla y los demás enseres de la patrulla.*
- 7. Los promesados deben asistir puntualmente a los Consejos de Patrulla. El quórum de estos consejos lo formarán el Guía más la cantidad de miembros necesarios para llegar a la mitad más uno.*

Recuerda siempre que la idea es reforzar el buen comportamiento de tu Patrulla, por lo que se evitará contemplar castigos humillantes, ritos de iniciación o cualquier otro elemento que vaya en contra de los Principios Scouts.

CÓDIGOS DE LA PATRULLA CAMALEONES



Significa, vayamos al Rincón de Patrulla.



Significa, los pequeños súbanse en la espalda de los mas grandes.

- *Cuando el Guía de Patrulla se toque la cabeza con la mano izquierda todos deben esconderse rápidamente.*
- *Cuando el Guía de Patrulla cruce las manos en el frente, deben ir rápidamente a donde éste se encuentre.*