



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN A LA RAMA RUTA

- Características de la rama Ruta
- Aspectos psicológicos de los rutas

2. OBJETIVOS

- Acogida
- Descubierta
- Servicio

3. DESARROLLO

- Acogida
- Descubierta
- Servicio

4. FIGURA DE JESÚS DE NAZARET

5. HERRAMIENTAS DEL MÉTODO

- 5.1. Marco simbólico
- 5.2. El Progreso personal
- 5.3. Ley y Promesa
- 5.4. Educación por la acción
- 5.5. Vida en la naturaleza
- 5.6. Apoyo del adulto en la rama ruta
- 5.7. Vida en pequeños grupos



1. INTRODUCCIÓN A LA RAMA RUTA

➤ CARACTERÍSTICAS DE LA RAMA RUTA

La rama ruta abarca desde los 17 a los 20 años aproximadamente. Es la última etapa del juego scout, y lo que pretende es preparar a los muchachos para el juego de la vida.

La etapa de la ruta se divide en 3 grandes etapas, a lo largo de las cuales los jóvenes van a ir adquiriendo compromisos más o menos fuertes en distintas organizaciones, grupos... de forma que cuando finalicen la etapa tendrán bastante claro hacia dónde van a enfocar su compromiso en la vida.

Estos compromisos hacia el exterior irán acompañados de compromisos personales internos, que irán plasmándose en su carta de compromiso.

Los jóvenes pueden acceder a la ruta de dos formas distintas, a saber, pueden haber vivido el juego scout desde niños y empezar la ruta desde la rama de pioneros, o bien pueden ser jóvenes ajenos al movimiento scout, que buscan una forma de comprometerse con el mundo que les rodea.

Los rutas de un mismo grupo scout se organizan formando clanes, que son grupos pequeños (entre 4 y 7 miembros) que servirán de punto de apoyo y de reunión a sus miembros.

Un clan ruta pertenece al grupo scout, pero debe tener también una cierta independencia, ya que sus miembros utilizan el juego scout como una especie de trampolín desde el que lanzarse a distintos compromisos.

Como hemos citado anteriormente, la ruta se divide en tres grandes periodos, a lo largo de los que el/la joven va asumiendo distintos niveles de compromiso.

- **Acogida:** Se trata de la primera etapa de la ruta. Es el momento de formar el clan, de la unidad, del conocerse. Al final de la Acogida, los rutas deciden si quieren formar parte del nuevo clan.



- **Descubierta:** Es la segunda etapa de la ruta. A lo largo de la descubierta se desarrollan unas actitudes de disposición, compromiso, servicio... mediante actividades como voluntarios en distintas asociaciones, grupos...
En la Descubierta el clan pasa a tener menos importancia que en la Acogida. Es el punto de unión de todos sus miembros, donde encuentran apoyo y donde vuelcan lo vivido en las distintas descubiertas.
- **Servicio:** Después de haber vivido varias descubiertas, el/la ruta decide dónde quiere afrontar un compromiso más fuerte. El papel del clan en esta etapa es cada vez menos importante, ya ha impulsado a todos sus miembros a sus respectivos lugares en la sociedad. Al final de la etapa, el clan desaparece.-

➤ ASPECTOS PSICOLÓGICOS DE LOS RUTAS

La juventud puede considerarse como el periodo comprendido entre el final de la adolescencia y la vida adulta. Su duración es variable y depende de muchos factores (culturales, sociales...)

Las características son: Vigor, entusiasmo, actividad física, asimilación orgánica e intelectual, capacidad adaptativa, toma de decisiones...

Se trata de una etapa tranquila. Los grandes cambios se han producido durante la adolescencia, y los mayores problemas que pueden darse se refieren a la incorporación al mundo laboral, la búsqueda de pareja estable...

Los chicos de estas edades ya han pasado los años más turbulentos de la adolescencia, y se encuentran en un periodo de maduración más lenta.

Sienten una fuerte necesidad de independencia de los adultos de su entorno. También necesitan tomar decisiones por ellos mismos.

Es muy importante para ellos determinar lo que está bien de lo que está mal.



Tienden a exaltar el valor de la amistad y valoran mucho un amigo íntimo de su mismo sexo. Prefieren pasar el tiempo con sus amigos antes que con su familia.

Dan mucha importancia a los sentimientos. Prefieren dejarse llevar por ellos que por lo que la razón les dicte.

Experimentan una fuerte curiosidad sexual. Quieren conocer sus posibilidades.

Dan mucha importancia a la opinión que tienen los demás de ellos, a pesar de que se sienten más seguros en sus propias actitudes.

Confían en poder cambiar la sociedad.

Suelen ser críticos con la burocracia y las normas que la sociedad les impone.

Esa actitud crítica hace que vean necesario un compromiso social para intentar cambiar la sociedad.

2. OBJETIVOS

➤ ACOGIDA:

- ❑ Descubrir necesidades y carencias de la sociedad en la que viven.
- ❑ Conocer el funcionamiento de la Rama Ruta;
 - Entender el clan como punto de apoyo y punto de referencia para compartir experiencias.
 - Asumir el trabajo individual como centro de la idea de rama.
- ❑ Definir su proyecto de vida y su compromiso con el grupo y con su clan.
- ❑ Experimentar a Jesús como compañero de Ruta, viendo en El un modelo a seguir.



➤ **DESCUBIERTA:**

- ❑ Búsqueda de ámbitos de actuación y elección.
- ❑ Implicación en diferentes realidades sociales
- ❑ Desarrollar la capacidad de observación y atención hacia el entorno natural, social y personal: actitud de escucha
- ❑ Utilizar las experiencias vividas para el desarrollo personal.
- ❑ Desarrollar la capacidad autocrítica como elemento de transformación.

➤ **SERVICIO:**

- ❑ Decidir cual va a ser su ámbito de actuación después de haber interiorizado su proyecto personal:
 - Vivir su etapa de desierto, de reflexión para que sean capaces de valorar todas las experiencias vividas a lo largo de la descubierta.
 - Elegir en función de sus capacidades y de sus aptitudes, el compromiso que va a ser más provechoso para él, y para su entorno.
 - Colaborar activamente en el marco que han elegido
 - Valorar la realidad en la que vive encontrando su papel personal en ella.
- ❑ Adquirir la autonomía : al final de la etapa, termina el juego scout y empieza el juego de la vida. Camino hacia su primer proyecto personal de vida.
- ❑ Encontrar en el servicio una opción de vida, manteniendo la inquietud de superación y búsqueda.



3. DESARROLLO

➤ ACOGIDA:

- ¿Cuánto dura?: 2 meses

- ¿A quién se le presenta la rama ruta, a quién va dirigida?:
La Ruta se ofrece a todos los chavales que han terminado su etapa en la rama de pioneros y a aquellos que no han tenido hasta ahora ninguna relación con el escultismo y quiere empezar a formar parte de él. En la política de captación de gente, hay que tener en cuenta el número máximo de personas, en función de las necesidades de cada grupo.
 - **Objetivos de captación:**
 - Enriquecer el propio grupo
 - Ofrecer la posibilidad de conocer el escultismo a otras personas que no han tenido contacto con él (grupos en formación..etc)

 - **Medios de captación:**
 - Consejo Local de la Juventud
 - Parroquia
 - Amigos de chavales

- ¿Cómo se presenta la Ruta?: haremos una acampada conjunta todos los rutas de Guadalajara, utilizando como medio de presentación el juego de simulación que denominamos RUTA-ROL, del que detallamos en el anexo 1 su funcionamiento (básicamente se trata de un juego de simulación en el que los chavales pasarán por los tres años de la etapa ruta desarrollando las actividades y propuestas que habrán de vivir en la realidad). De esta manera, al presentar la ruta de manera conjunta, evitamos que haya grupos con una sola persona que se queden descolgados.



- ¿Cuál es el símbolo principal de pertenencia a la ruta?: Escogemos como símbolo de la rama ruta la pañoleta que tendrán en común solo los miembros de cada clan, con dos partes, una con los colores del grupo y otra con los colores de su clan.

- ¿Qué vamos a hacer durante los dos meses que dura la adhesión?: trabajaremos con los chavales de manera continuada, teniendo reuniones con ellos a nivel de clan y a nivel individual, para crear en ellos una actitud de reflexión y autocrítica que les lleve a saber si realmente quieren embarcarse en este proyecto que ofrece la rama ruta.

- ¿Y luego qué?: Pasados estos dos meses, haremos “la Adhesión”, la ceremonia por la cual de forma individualizada en cada grupo, y con el formato que los chavales quieran, los que hayan decidido optar por la ruta se comprometen públicamente con ello, cumpliendo únicamente con los siguientes mínimos establecidos:
 - Carta de compromiso individual
 - Carta de clan con:
 - Nombre del Clan
 - Historia
 - Pañoleta y porqué de los colores
 - Miembros
 - Cargos (optativos, solo obligatorio coordinador)
 - Símbolos de clan (pasador distintivo, pin...etc)



➤ **DESCUBIERTA:**

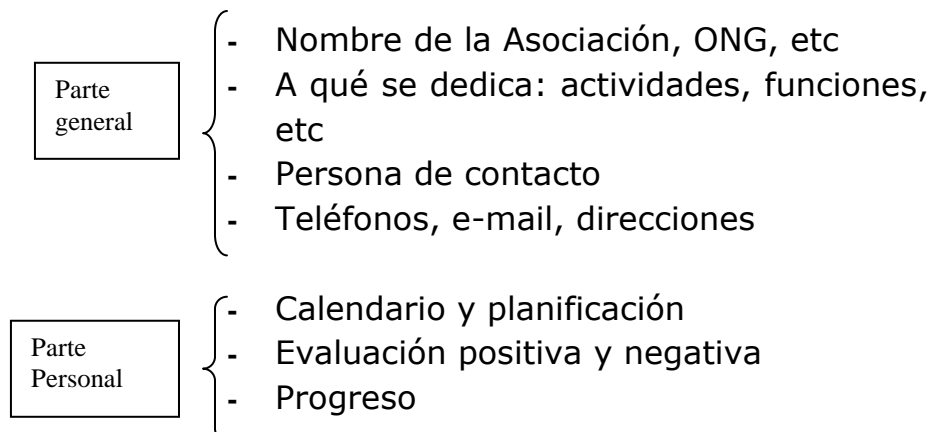
- **Duración de la etapa:** 1 año y medio
- Primer año: seis meses, con un mínimo de dos descubiertas
- Segundo año: doce meses, con un mínimo de tres descubiertas.
- Duración de cada descubierta, aproximadamente 1 mes y medio

- **Presentación de la descubierta:** el animador comenta la etapa a través de dinámicas de concienciación social, resaltando la importancia de la implicación y el compromiso en la sociedad y presenta un abanico de alternativas y opciones.

Haremos un recopilatorio de los lugares que conozcamos todos los animadores de los grupos, para elaborar un cuadernillo con la mayor información sobre voluntariado posible, para que sirva de guía (ANEXO 2).

Para la primera descubierta el animador apoyará en mayor medida al ruta en cuestión por ser la primera vez que elige este tipo de actividad, (presentado posibles opciones, con teléfonos de contacto y demás para que sepa dónde empezar a buscar) y el resto de las descubiertas será el ruta el que adquiera el total protagonismo.

- **Organización de la Rama:** Cada uno de los miembros del clan para cada descubierta, hará una ficha en la que se incluirán los siguientes datos:





La ficha (anexo 3) tendrá dos partes, una parte general, donde se reflejarán los datos de la asociación y otra parte personal donde incluirán la evaluación y el progreso personal.

- Cada uno de los rutas tendrá una carpeta individual donde incluirá la ficha de todas las descubiertas que haga a lo largo de toda la etapa.
- Aparte, tendrá una carpeta de clan, donde se quedará una copia de la parte general de las descubiertas.

- **Progreso personal:** dentro de cada año, cada ruta tendrá que trabajar las tres áreas (sociedad, personalidad y fe). Evitaremos que se centren solo en un área de progreso.

Al principio de la descubierta, incluirán en su ficha el área o las áreas que van a trabajar, concretando una acción de mejora entorno a esa área.

Al final de cada descubierta evaluarán la propuesta de mejora del área en cuestión, que se hayan planteado al principio de la descubierta.

Al final del primer año de la descubierta, se hará un replanteamiento del compromiso que van a tener en años próximos.

- **Reuniones:** nos juntaremos con cada clan una vez cada quince días para comentar las experiencias vividas por ellos en cada descubierta y para comentar los posibles temas que puedan haberles surgido.



➤ **SERVICIO:**

Antes de empezar el año del servicio, queremos marcar el final de la etapa de la descubierta, con un momento de desierto, a través de un raid de reflexión, a través del cual se replantearán el proyecto personal de cada uno para iniciar un compromiso prolongado.

- **Duración:** un año
- **Organización de la etapa:** una vez que cada uno haya reflexionado y encontrado suficientes realidades personales, podrá ser capaz de elegir donde quiere comprometerse un año completo.
Una vez escogido el lugar, cada ruta realizará un proyecto en el que incluirá los siguientes puntos:
 - Nombre de la Asociación
 - Actividades que realiza la asociación
 - Objetivos que quiere conseguir el ruta con este servicio.
 - Cómo los va a conseguir (realizando actividades, estableciendo calendario y planificación)
 - Cómo los va a evaluar (positivo y negativo)
 - Progreso personal: establecerá desde el principio cual serán las propuestas de mejora en cada una de las tres áreas
- Reuniones con el clan: una vez cada mes. En estas reuniones el protagonismo del ruta es total, el animador será uno más.
- **Envío:** será entre el fin del curso anterior y el principio del nuevo año. Supone el final del juego scout y el principio del juego de la vida. Se presentará igual que la Adhesión como un momento especial, una ceremonia que quedará definida en función de lo que cada clan establezca, sin formato definido, solo incluyendo una serie de mínimos.

Mínimos:



- Presentación de su "PROYECTO DE VIDA":
 - **CAMINIO RECORRIDO:** es la revisión de los proyectos establecidos a lo largo del camino: la valoración de cómo empezó cada uno y como ha terminado en cuanto a cada una de las tres opciones: fe, personalidad y sociedad.
 - **CAMINO QUE NOS QUEDA POR RECORRER:** aquí cada ruta con la libertad que esta rama conlleva, establecerá los apartados a tratar que serán diferentes en función del ámbito de vida que quiere trabajar. Siempre por supuesto en relación a las tres áreas de progreso.

4. FIGURA DE JESÚS DE NAZARET

¿Porqué elegimos la figura de Jesús?

- Por su forma de hacer las cosas, de trabajar
- Por lo que pretendemos conseguir con los chavales: personas comprometidas con el mundo que les rodea.
- Por el contacto y sensibilización con el entorno.
- Por la entrega a los demás sin esperar nada a cambio, la cercanía.
- Por la construcción de un mundo mejor.
- Por los Valores que queremos transmitir en la rama: servicio, solidaridad, entrega, apertura, interiorización, iniciativa, implicación.
- Por el significado de optar por el sentido religioso: sobre todo por el momento en el que se encuentran a esta edad, donde las crisis religiosas están a la orden del día.
- Por la necesidad de pasar de la identidad de su grupo de referencia a la comunidad del mundo, donde se comparten nuevas experiencias y parte de uno mismo, cada vez que se forma parte de un nuevo grupo de personas.
- Por la necesidad de vivir y compartir lo aprendido con los compañeros de su clan. Salen al mundo, recogen experiencias y las transmiten, haciendo que cada miembro del clan viva su aventura a través de ellos.



5. HERRAMIENTAS DEL MÉTODO

5.1. Marco simbólico:

¿Qué es un símbolo? Algo que tiene significado público, algo que se pone de manifiesto para recordar un momento, una elección o una actitud que se inicia en un determinado momento.

Un símbolo tiene el sentido que nosotros le queremos dar y como tal y dependiendo del momento, la importancia que se merece.

Es un refuerzo a momentos u ocasiones que queremos perpetuar, para que luego al recordarlo tengamos presente todo aquello que nos llevó a crearlos.

Parece que en la rama ruta no hacen falta símbolos, ya que pensamos que eso queda para los más pequeños, pero utilizados en determinadas ocasiones no solo son determinantes, sino que ayudan a cada persona a reflexionar, a dibujar un esquema, a seguir un camino.

Y será precisamente ese "camino", el que elijamos como marco para definir la forma de trabajar y elegir a todos aquellos que se embarquen en la aventura de la rama ruta.

Elegimos el camino, porque por definición la rama ruta es una continua toma de decisiones entre varias alternativas, porque el elegir cada una de ellas implica haber valorado el resto y saber el porqué de cada una.

Elegimos el camino porque siempre el inicio de una ruta es un reto; un reto que cada uno debe afrontar a su manera, y porque ir avanzando en ese camino depende solo de cada persona aunque el resto pueda echar una mano o aliviar el peso en un determinado momento.

Porque una vez que te adentras en un sendero aprendes a disfrutar de lo que haces y cada chaval es capaz de seguir su propio progreso personal, porque sino no avanzas.

Elegimos el camino porque como en la vida misma, cuando empiezas a andar todo lo que hay a tu alrededor empieza a formar parte de ti mismo, pero cada persona lo vive de diferente forma, se fija en diferentes cosas que luego pueden compartirse porque todas las experiencias serán diferentes.

Elegimos el camino porque empezar una nueva ruta supone estar siempre dispuesto, estar pendiente de todo y de todos, ponerse al servicio de cuantos caminan a tu lado.



Una senda te lleva donde quieras ir, la inicias con un porque y un para que y tiene un final que alcanzar. Permite la entrada en ella de todo tipo de ideología o planteamiento y ofrece la posibilidad de conocer todos los rincones, maneras y personas donde queramos llegar.

Siempre que te planteas seguir un camino, es para conocer un lugar nuevo, para enfrentarte a nuevos retos y para superar tus propias limitaciones y dificultades. Además aunque caminar tienes que hacerlo tu solo, contando con tus capacidades, siempre encuentras gente que también se decide a emprender esa misma senda; no tendrá seguramente la misma motivación, ni quizá quiera llegar al mismo sitio, ni le haya movido lo mismo que a ti, pero ahí está a tu lado compartiendo un tramo de tu aventura.

La rama ruta es una etapa que se empieza con muchas ganas e ilusiones, que a veces es dura porque supone tomar decisiones importantes. Que permite conocer y vivir experiencias de todo tipo y compartirlas con los demás. Que te ayuda a crecer como persona y que te prepara para el gran reto de la vida.

“El Camino” será un punto de partida que durará tres años, tendrá dificultades que superar, planteará retos y elecciones, permitirá conocer mucha gente y formas de vivir...., dará paso al juego de la vida.

□ ACOGIDA:

Empieza la aventura ante la propia incertidumbre que supone la primera elección: escoger el camino de la ruta u optar por otros senderos colindantes. Por eso los rutas estarán un tiempo valorando si quieren decidirse a empezar a andar o elegir otras alternativas que definan mejor su manera de vivir.

• Símbolos:

1. Pañoleta del clan: una vez que el ruta decide empezar el camino de la ruta, el animador se quedará con su pañoleta y le impondrá la pañoleta de clan. Esta pañoleta estará dividida en dos partes, una con los colores de su grupo y otra con los colores que elija su clan en función del



significado que quieran darle a cada uno. La llevará durante los tres años que permanezca en la rama.

2. Ceremonia de la Acogida: simplemente se concreta un momento especial donde cada persona manifiesta su elección por la rama ruta y su compromiso inicial a formar parte de ella. Se presentan los miembros del clan sus distintivos y su funcionamiento. La forma la decidirá cada clan.
3. Carta de compromiso individual: donde cada miembro decidirá su proyecto personal de vida y su situación inicial respecto al compromiso que quiere iniciar para el resto de la andadura.

□ **DESCUBIERTA:**

Es la parte del camino más larga; es donde realmente empieza la andadura de verdad, puesto que es la primera vez que el ruta se enfrenta a la elección de una actividad que tendrá que desarrollar en solitario. Es la primera parte del camino, donde empezamos a conocer el terreno que pisamos, donde nos damos cuenta cual es el tipo de suelo que nos resulta más comfortable o si somos más capaces cuando el camino sube o baja o si andamos por hierba o por arena.

Es el momento de compartir todas las experiencias vividas, de exaltarse compartiéndolas o de darnos cuenta de lo que no queremos hacer, siempre desde el servicio.

- Simbología: al final de la etapa de la descubierta, definimos un momento: "el compromiso" en el que cada uno revisará su situación hasta el momento y redefinirá sus objetivos o reestructurará sus prioridades porque su situación personal o su compromiso ha podido evolucionar hasta ese momento.



□ SERVICIO:

Esta etapa supone un compromiso muy fuerte: llegamos al final del camino, donde se está más cansado, pero a la vez donde se es más capaz de seguir con lo que sea porque ya llevamos andando un tiempo suficiente para estar acostumbrados a un ritmo determinado, se tiene una experiencia que permite dar pasos con mucha seguridad porque conoces el terreno y sabes a donde quieres llegar.

• Simbología:

1. Proyecto Personal: donde cada uno definirá sus objetivos, el desarrollo y la evaluación de lo que va a ser su año trabajando en la asociación o grupo donde se encuentre.
2. El Envío: es la ceremonia en la que el ruta de manera individual y el clan en su conjunto, determinan el final de su etapa como rutas, y el final de su juego scout. Hemos llegado al final del camino. Por eso revisamos lo que han sido estos tres años, a nivel personal, a nivel de grupo y con la experiencia vivida, nos lanzamos como personas comprometidas a iniciar el proyecto de vida individual partiendo de la base de lo que hemos aprendido.
Al igual que en la Adhesión, la ceremonia solo tendrá que incluir una revisión de la etapa del servicio y una carta personal definiendo su paso por la rama y su proyecto futuro.
3. Pañoleta: en este momento el animador le vuelve a imponer la pañoleta de su grupo dejando la de su clan solamente como símbolo de su paso por la ruta, y al le toca decidir su nuevo destino.



5. 2. El Progreso personal

En la rama ruta se define el progreso de forma totalmente individualizada, y siempre se hace protagonista a la ruta en cuestión de su propio progreso, ya que él es el propio ruta quien ira definiendo los campos donde quiere progresar.

A. **Acogida:** durante esta primera etapa será el animador quien defina las líneas de progreso, a través de reuniones individualizadas con cada una de las personas a las que se haya ofrecido la posibilidad de formar parte de la rama ruta. Los campos que el animador establecerá con el ruta de cara a la progresión personal de este, no serán otros que las propias inquietudes, perspectivas y objetivos que cada ruta se haya marcado con respecto a las expectativas que tiene acerca de la rama ruta. Se trata más que nada que el animador solvete las dudas que cada futuro ruta tenga sobre la rama en si y trabajarlas de forma que le ayude a decidirse si decide optar por la ruta.

B. **Descubierta:** una vez que el chaval opta por la rama ruta, tiene que decidir donde quiere empezar a hacer sus descubiertas. Una vez que la descubierta esté elegida, debe plasmar todos los datos de la misma en una ficha donde se recogerán nombre, personas de contacto, actividad que se va a desempeñar, calendario y sobre todo el tema del progreso individual. Cada ruta tendrá una carpeta individual, a parte de la carpeta de clan, donde se recogerán las valoraciones personales en lo que respecta a la positivo y negativo de la descubierta que ha realizado y las áreas de progreso que va a desarrollar durante el tiempo que trabaje en ella y en cada descubierta establecerá un área de mejora.

A lo largo del año y medio que dura la descubierta, cada ruta trabajará con todas las áreas, resumidas en las tres opciones (fe, sociedad y personalidad). Cada vez que comienza una descubierta, cada uno rellenará su ficha con los datos que hemos comentado y con el área de progreso que va a trabajar durante esa descubierta, de modo que al quedar reflejado en la ficha, cuando acabe, pueda valorar en que medida la ha trabajado y proponer si fuera oportuno propuestas para mejorar.



Al final del primer año de la Descubierta, plantearemos un momento especial, donde, cada uno hará una pequeña reflexión replanteándose el compromiso que adquirieron en la adhesión, a través de su carta, para que sigan en la ruta seguros de que es el camino correcto y vean si es necesario modificar algo.

Al final del segundo año, establecemos un momento de desierto, en un raid de reflexión, porque el compromiso de la etapa de servicio implica que la persona que lo acepta tiene que asumir y respetar una responsabilidad que adquiere, no solo de colaborador en una asociación, sino como un miembro más con las mismas características y por eso es importante que le replanteamiento del compromiso sea en profundidad.

- C. **Servicio:** durante esta etapa el ruta trabaja en profundidad todas las áreas de progreso y lo más importante es el trabajo individual. El propio compromiso que adquiere en el momento de iniciar la etapa de servicio hace que las reuniones con el animador sean menos, pero el seguimiento es más intenso porque la relación individual se potencia, ya que son mas experiencias vividas concentradas en menos tiempo.

Al principio de la etapa de servicio, el ruta presenta un proyecto que será el que llevará a cabo a lo largo del año, en el que detalla los objetivos, las acciones y la evaluación del mismo. Y además establece cómo va a trabajar cada área de progreso: al ser un año el compromiso que se establece, y ser único el servicio que se realiza, se enfoca el trabajo de cada área de forma progresiva para que se vaya evaluando en cada reunión individual con el animador.

Al final de su etapa el ruta grabará en su pañoleta como símbolo de su paso por la rama, la horquilla ruta, que manifiesta la elección entre dos caminos, destacando la importancia de la toma de decisiones en esta etapa.



5.3. Ley y Promesa

Desde el momento en que un chaval deja la rama de pioneros, hasta que empieza con su etapa ruta, tiene que plantearse muchas cosas, sobre todo lo que ha significado el escultismo para él, en el tiempo que ha vivido desde su punto de vista.

La ley scout, recoge el ideal de vida de un scout, y la promesa implica reconocer públicamente que queremos seguir este ideal para siempre.

En la etapa ruta es cuando confirmamos esa promesa y ese ideal por el que abogamos en su día, y es el momento de replantearnos si de verdad ese estilo de vida que hemos tenido presente hasta ese momento, es el que queremos tener como estandarte en nuestra vida.

Durante los tres años en los que se vive la rama ruta, se presenta de un modo claro la elección del camino del escultismo como opción de vida. Por ese motivo hay varios momentos de reflexión, para que estemos seguros del ideal de vida que queremos tener, no solo cuando llevemos la pañoleta en algún acto oficial, sino en nuestro día a día.

En la etapa ruta vamos madurando, vamos modificando criterios y elecciones, porque conforme vamos creciendo las necesidades y pensamientos que teníamos cambian con cada uno, y la promesa es un compromiso de progreso que vamos adaptando al momento en que vivimos y sería ridículo que siguiera siendo como el primer día.

En la etapa ruta la ley scout no es algo que haya que meter en las actividades, si se ha hecho una elección, es porque la forma de actuar va implícita en cada uno y se actúa en consecuencia.

En este caso la Ley y la Promesa actúan como elemento esencial dentro de un proyecto que vamos modificando a lo largo de los tres años, porque durante este tiempo a través de las experiencias que vive un ruta en contacto con los demás, a través de las acciones de servicio, a través de las vivencias compartidas, cada ruta elabora no solo su proyecto personal, sino también su proyecto de vida, donde el



escultismo no es un método, sino una forma de vida innato en cada uno.

5.4. Educación por la acción

Para aprender a ser responsable, nada mejor que coger una responsabilidad.

Se aprende para la práctica. Hay que aprovechar las oportunidades de experiencias que surgen de la necesidad de hacer algo que uno quiere y de lo cotidiano.

Aprender haciendo promueve explorar, experimentar, descubrir y desarrollarse. Fomenta en los chicos un enfoque activo de la vida , creando jóvenes que se comprometen activamente en todo lo que les incumbe.

Lo importante no es el resultado final, sino el desarrollo de la actividad: ponerse de acuerdo, cooperar, superar dificultades, planificar, respetar otros puntos de vista, etc.

No hay que hacerles aprender, hay que ayudarles a que aprendan por sí mismos. Muchas veces, su percepción de lo que han aprendido no tiene nada que ver con la que nosotros creemos que deberían haber aprendido.

Una de las etapas básicas de la Ruta es la *Descubierta*. En esta etapa se realizan actividades llamadas descubiertas que debería tener una duración entre un mes y dos. El joven es el centro de la actividad; para ello se plantea sus necesidades, en qué lugar quiere realizar la actividad, qué objetivos quiere para con la actividad, duración, compromiso con el sitio que ha escogido, desarrollo de la descubierta y por ultimo evaluación final.

La labor del animador es orientar al joven ayudando a descubrir sus necesidades. El animador debe hacer un seguimiento personal muy minucioso de cada joven.



5.5. Vida en la naturaleza

El contacto con la naturaleza pretende contribuir al avance del joven en todas las áreas de desarrollo. Es el contexto ideal donde se puede aplicar el Método Scout.

Las áreas de desarrollo en las que contribuye el contacto con la naturaleza son:

- Desarrollo físico: Ofrece frescura, aire limpio, espacio para correr, oportunidades para todo tipo de actividades físicas, oportunidades para probar nuestros límites,...
- Desarrollo intelectual: Para los jóvenes supone un sinfín de oportunidades de explorar y desarrollar los sentidos. Obliga a usar la imaginación para resolver problemas con un mínimo de recursos. Supone una enorme riqueza de oportunidades para entender los conceptos de interdependencia, percibir redes de relaciones,...
- Desarrollo social: Un campamento es donde los jóvenes pueden realmente conocerse con sus puntos fuertes y sus debilidades. Las actividades cotidianas de cada día hacen experimentar el sentido de interdependencia. Los problemas son reales y hay que enfrentarlos y solucionarlos. La riqueza de las experiencias vividas permite crear relaciones muy cercanas y un sentido de solidaridad imposible de conseguir en la ciudad.
- Desarrollo espiritual: La paz, la contemplación, la sensación de soledad, de debilidad, ponen al joven en el contexto ideal para encontrarse consigo mismo y con Jesús.

La vida en la naturaleza hace darse cuenta de lo que realmente es necesario.

El volver a los orígenes que supone la vida en la naturaleza ayuda a tener una perspectiva histórica y a preguntarse hace donde va la humanidad.



5.6. Apoyo del adulto en la rama ruta

El salto que damos a la rama ruta desde pioneros, no cabe duda de que es una ruptura con lo que tradicionalmente se venía haciendo en otras ramas.

La ruptura que ahora nos interesa es la desaparición del Jefe o Responsable, dando lugar a la aparición del animador de la rama ruta, el cual debe ser de una edad unos cuantos años superior a la de los rutas que anima, puesto que estos adolescentes ya están un poco crecidos y es necesario tener una experiencia en el escultismo y en la vida marcadamente superior a la de estos.

También es recomendable que el animador sea elegido, en la medida de lo posible, por los propios rutas, puesto que normalmente va a ser él el que les acompañe durante esta etapa.

El Papel de este nuevo animador es ese, el de animar y siendo un poco más concretos diremos que su papel no es el de proporcionar una ruta fabulosa con descubiertas, reuniones, salidas..., si no el de ilusionar a los nuevos rutas por la realización de este nuevo camino elegido, el de dotar a estos de una responsabilidad casi plena y el de ser su apoyo en los momentos en los que no sepan por donde deben seguir.

Es cierto que al comienzo de la ruta el papel del animador es crucial y para ello es necesario que este se esfuerce en hacer comprender el sentido de la ruta y así, estos chicos, optarán o no, por comenzar la ruta.

Una vez que se adhieren a la ruta puede ser muy necesario tener reuniones más frecuentemente para acabar de comprender donde se han metido y cómo se va a trabajar, siendo igual de necesario que el animador lance unas primeras ideas a la hora de plantear su primera descubierta.

Una vez que ha comenzado el rodaje de la Ruta, el papel del animador va evolucionando, dirigiendo cada vez menos y acompañando cada vez más, hasta llegar al punto de ser uno de ellos



pero con una perspectiva y una visión de la realidad un poco más curtida y experimentada.

5.7. Vida en pequeños grupos

La Ruta se define por la vida en pequeños grupos denominados Clanes, y por la actividad individual de cada uno.

El pequeño grupo es más operativo y eficiente y deberá estar compuesto por 5 o 6 rutas, ni más ni menos, debiendo primar este número y respetar la estructura del clan incluso por encima de las necesidades del grupo, salvo que estas sean realmente insuperables.

El Clan debe ser un grupo con vida independiente, que se gestiona y dirige asimismo, siendo ayudados en todo lo que necesiten por su Animador.

Bien es cierto que al principio, sobre todo en la etapa de acogida, el papel del animador tiene que ser mucho más activo y organizador que durante el resto de la etapa ruta, puesto que los "aspirantes a rutas" se encuentran en un momento en el que desconocen lo que les espera.

Los clanes entre ellos, deberán tener reuniones periódicas para poner en común experiencias y para solucionar posibles problemas. (Un buen momento es la finalización de las descubiertas).

Cuando el Clan se encuentra realizando el Servicio las reuniones deberían ser mensuales, siendo estos momentos, momentos de compartir las vivencias que este año de servicio les está reportando. Es bueno también, que los clanes realicen actividades conjuntas a lo largo del año, sobre todo para fomentar el buen ambiente entre ellos y para fortalecer el sentimiento de pertenencia a una rama y a un grupo, ya que, es posible, que con la individualidad de la ruta estas cosas se descuiden o desaparezcan.