

Unidad de Pioneros (14-16 años)

En la tercera etapa del Escultismo, se propone una educación por la participación, y la responsabilidad, para construir un mundo más solidario y justo. Se **ESTRUCTURA** así:

- **Equipo:** para ser autónomos, los pioneros se organizan en grupos de 5 a 7 miembros, todos con algún cargo (jefe de equipo, tesorero, secretario, etc.) o responsabilidad.
- **Asamblea de Unidad:** formada por *todos los pioneros* de la Unidad y el *Kraal* de Pioneros, se encarga de establecer las *Reglas del Juego* y los objetivos de la Unidad (Poder legislativo). Todos sus integrantes participarán en todo aquello que se decida.
- **Consejo de Unidad:** Compuesto por los *Jefes de equipo* y el *Kraal* de Pioneros, su función es dinamizar la resolución de problemas (Poder ejecutivo), potenciando y *coordinando* el trabajo de los Jefes de equipo.
- **Consejo de Ley:** *todos* los miembros de la Unidad y el *Kraal* de rama se reúnen para evaluar, de un modo constructivo, el *progreso* individual y colectivo de la Unidad (por ejemplo, tras una empresa,).



TIPOS DE ACTIVIDADES

- **La descubierta:** para conocer mejor la realidad que le rodea (entorno natural, social, cultural), debe convivir durante un tiempo con determinados colectivos sociales (marginados, carpinteros, agricultores, sacerdotes, etc.). La reflexión sobre lo *descubierto* se plasmará en un *compromiso* personal.
- **El raid:** es la principal peculiaridad de la etapa pionera y consiste habitualmente en una salida de 2 días, por parejas, que permite potenciar su creatividad, el cultivo de la salud y del propio cuerpo. Durante ese recorrido el pionero deberá reflexionar y realizar las tareas que le hayan sido asignadas por el *Kraal*, encaminadas al progreso personal físico y espiritual. Existen raids de reflexión, de supervivencia, de descubierta o raid mixto.
- **Otros (campamentos, excursiones, debates...)** Las actividades al aire libre fomentan la relación con la naturaleza. Las charlas, debates, video-forum, cafés tertulias,... ayudan a una mejor comprensión de nuestro entorno.

METODOLOGÍA

Ser pionero significa Ser el primero en progresar y construir la Paz. Todo lo que debe ser un pionero se encuentra compendiado en la "**Carta Pionera**":

"Un pionero ama la vida. Desarrolla todas sus capacidades. Vive su cuerpo y respeta el de los demás. Inventar y crear hacen de un pionero un actor y no un

espectador. Buscador de Dios, un pionero comparte sus convicciones. Encuentra en sus dudas, razones para creer. Un Pionero no actúa solo para él, rechaza la injusticia, Y dedica a todos la misma atención. Sabe elegir e ir hasta el final".

- **La Empresa.** La caza de los lobatos y la aventura de las tropas, en los pioneros se denomina Empresa, y se adapta a su edad. Para desarrollar esta gran actividad se trabaja en Talleres y Comités.

- **Contrato Personal.** Para visualizar su Progreso Personal, cada nuevo pionero hace una "reflexión" personal sobre los diversos aspectos de la vida (Fe, Responsabilidad y País), y propone soluciones a sus problemas. Después revisará periódicamente su cumplimiento y actualización.



- **Promesa Scout.** La etapa pionera es la primera en que se puede realizar la "Promesa Scout" definitiva, un compromiso personal para con Dios, para con los demás y para consigo mismo.

Actualmente en nuestro Grupo Scout, la Unidad de Pioneros se denomina **Stanhope** (calle de Londres donde nació Baden Powell), aunque algunos recordarán otras anteriores con los nombres de Brownsea o Kimberley.

CANCIÓN Nº 17

HIMNO DE PIONEROS

^{SOL}Son pioneros ^{RE}nada más^{SOL},
de los montes bajarán,
llevarán^{DO} camisas^{SOL} rojas^{SIm-MIm}
y el valor^{RE} no les faltará^{SOL}

Sus mochilas traerán
en sus tiendas dormirán
llevarán camisas rojas
y hermanos todos serán

Su promesa cumplirán
y jamás la faltarán
su vida dependerá
de aquel día en que la harán.

Su trabajo siempre irá
en servicio a los demás
imagen de Jesús serán
y con Dios siempre estarán