



Rutas



1.	La Rama	3
1.1	Presentación de la rama.....	3
1.2	Características básicas de la rama ruta	4
1.3	Qué se hace en LA RUTA	5
1.4	Objetivos de la Ruta	5
1.5	La agrupación ruta.....	6
1.5.1	Funciones.....	6
1.5.2	Gobierno.....	6
1.5.3	Organización.....	7
1.6	La rama ruta de Scouts Católicos Andalucía.....	7
1.6.1	Consejo federativo ruta.....	7
1.6.2	Responsabilidades.....	7
1.6.3	Gobierno y Organización	8
1.7	La rama ruta de Scouts MSC.....	8
1.7.1	Consejo Nacional Ruta.....	9
1.7.2	Responsabilidades.....	9
1.7.3	Gobierno y Organización	9
1.8	Scouts MSC.....	10
2	Elementos del Método.....	11
2.1	Marco Simbólico.....	11
2.2	Promesa y Ley.....	12
2.2.1	Ley Scout.....	12
2.2.2	La carta de clan.....	12
2.2.3	Lema	13
2.3	Vida en pequeño grupo: El clan.....	13
2.3.1	Incorporación a un clan	14
2.3.2	El coordinador del clan.....	14
2.4	Progreso personal	15
2.4.1	Etapas	15
2.4.2	Antes de comenzar la Ruta.....	15
2.4.3	Primera etapa	16



Rutas



2.4.4	Segunda etapa	17
2.4.5	La finalización de la segunda etapa.....	17
2.4.6	La tercera etapa: la despedida	18
2.5	Acompañamiento adulto.....	20
2.5.1	Los animadores de clan.	20
2.5.2	Mentores	22
2.6	Educación por la acción.....	22
2.7	Vida en la naturaleza	24
3	Las Actividades en Rutas	25
3.1	Reuniones	25
3.2	Salidas y acampadas.....	25
3.3	Campamentos	26
3.4	Actividad nacional e internacional	26
3.5	Consejos	27



1. La Rama

1.1 Presentación de la rama.

La rama viene definida por jóvenes-adultos, que comprenden edades de 18 a 21 años, pudiendo alargar la permanencia en la rama hasta los 23 años. Los rutas se encuentran en un momento de su vida en el que están viviendo experiencias a través de las cuales se está incorporando al mundo de los adultos. Por ejemplo, ya son mayores de edad (o están a punto de serlo).

Es posible que en este momento acaben de tener un cambio importante en su vida: acaban de cambiar de lugar de residencia, o han cambiado de centro educativo, o se han incorporado al mundo laboral...

Todos estos cambios los están viviendo con prisas y, posiblemente, con algunas dudas. Sin embargo, es evidente que van a suponer experiencias que hasta ahora, como niño y adolescente, no había tenido oportunidad de vivir.

La propuesta de la rama ruta persigue facilitar muchísimas experiencias atractivas, elegidas por el propio joven y vividas con las personas que él quiera. Ayudándole a responder a los retos que se le van a plantear en los próximos años, como (por ejemplo) encontrar su primer trabajo.

La rama ruta es un lugar que les facilita a llevar adelante sus proyectos, donde aprenden a emprender, donde les sea más fácil encontrar su primer trabajo, donde puedan ser por fin independientes y donde puedan ejercer su papel como ciudadanos con información y formación suficiente.

Un sitio donde compartirán todas tus experiencias con un grupo de amigos en la misma situación que ellos; se formará con otros jóvenes iguales una asociación en la que decidirán lo que harán y no harán, lo que quieren y no quieren. Además habrá adultos que en lugar de decirles lo que hay que hacer, de dirigirles, de enseñarles desde la superioridad del que sabe, les acompañarán a través de un diálogo en el que el ruta sea el que decide

En definitiva... la Ruta supone encontrar un camino para ser adulto, para ser independiente, libre y para ser FELIZ.



1.2 Características básicas de la rama ruta

VIVIR LA PROPIA RUTA. En la ruta lo importante es lo que el ruta piensa, lo que hace, lo que vive... Es el ruta el que tiene que construir el camino hacia el mundo de los adultos y, por tanto, será él el que elija lo que haga y la manera de hacerlo, de acuerdo con sus intereses y expectativas, y de acuerdo con el marco de actividades y valores que propone LA RUTA.

RESPONSABLE DE SU RUTA. No sólo vivirá su propia ruta, sino que será el responsable de que esto salga bien, de que tenga experiencias inolvidables, de aprender cosas, de acceder a los sitios soñados. Tendrá gente que le acompañe en el camino, pero el responsable de su recorrido será el propio ruta.

COMPARTIR CON UN GRUPO DE AMIGOS, EL CLAN. Tendrá un grupo de amigos con el que compartir todas las experiencias vividas; cada persona de ese grupo al que llamaremos clan recorrerá su camino, pero todos se acompañarán, estando ahí para lo que el otro pueda necesitar. Juntos compartirán las dudas, los fracasos, los éxitos, las experiencias... del resto de los miembros del clan.

RUTAS DEL ENTORNO, LA AGRUPACIÓN RUTA. Además de al clan, el ruta pertenecerá a la agrupación ruta, formada por todos los rutas del entorno. La agrupación es una asociación juvenil, gobernada por los rutas y gracias a la cual se abren un montón de experiencias y proyectos posibles.

ADULTOS EN LA RUTA, serán los animadores. Su misión no es dirigir, sino estar al lado del ruta en el camino para ayudarle a ejercer lo mejor posible su responsabilidad en este recorrido.

HERRAMIENTA DE AYUDA. es el proyecto personal de vida (PPV), que ayudará a mejorar al ruta como persona, así como a responderle a la pregunta ¿a qué se siente llamado? y encontrar los medios para llevar a cabo la respuesta correspondiente.

PERTENECIA A SCOUTS MSC. El movimiento scout es un movimiento de educación en el tiempo libre formado por muchos millones de personas a nivel mundial, con presencia en prácticamente todos los países del mundo. La asociación católica del movimiento scout en España es Scouts MSC.



1.3 Qué se hace en LA RUTA

Cualquier actividad que puede formar parte de la vida puede ser una actividad ruta. Una de las claves de LA RUTA es que el ruta las elige como consecuencia de una reflexión bien estructurada y en diálogo con otros compañeros en la misma situación y con el animador.

Pero, por otro lado, LA RUTA facilitará actividades que no siempre es fácil acceder a ellas. ¿Cómo?

- Ayudando a encontrar otros jóvenes con los mismos intereses en realizar una determinada actividad o proyecto.
- Dando recursos de todo tipo para iniciar esos proyectos.
- Permitiendo contactar con los expertos en las materias para llevarlos a cabo.
- Haciendo propuestas concretas de actividad, pensadas en lo que el ruta quiere y necesita.
- A través de acuerdos con otras organizaciones, que permitirán la incorporación a las mismas.

Algunos ejemplos que pueden ayudar a ver las posibilidades de esta propuesta:

- Proyectos de servicio en tu entorno cercano
- Proyectos de cooperación
- Encuentros internacionales
- Participación en asociaciones
- Cursos específicos de formación
- ...

Todo ello, además de la actividad que se realiza con el clan y la agrupación.

1.4 Objetivos de la Ruta

- LA RUTA propone un modelo de persona al que aspirar. Un primer objetivo de LA RUTA es que se trabaje sobre el mismo, esforzándose en acercarse a él.
- LA RUTA propone buscar el camino. El segundo objetivo es encontrar el camino en la vida, que el ruta pueda responder al qué y cómo quiero ser yo dentro de unos años. Y a responderle con profundidad y sinceridad, no sólo desde lo que le apetece, sino desde lo que le puede hacer plenamente feliz.
- LA RUTA propone iniciar el camino. No es fácil y muchas personas han tenido que renunciar a su camino porque no han podido iniciarlo adecuadamente. Hay retos importantes que no serán fáciles, pero desde el compromiso y responsabilidad, será necesario que el ruta se enfrente a ellos con todos los recursos posibles.



1.5 La agrupación ruta

La agrupación ruta es el conjunto de rutas pertenecientes a un territorio concreto, la Asociación Diocesana. Es una asociación juvenil, gobernada por los rutas y gracias a la cual se abren una gran cantidad de experiencias y proyectos posibles.

Funciones

- Favorecer el conocimiento y cohesión de todos los rutas de su territorio, facilitando que éstos puedan juntarse para realizar los proyectos y actividades que estimen oportunos.
- Asegurarse del crecimiento de la propia agrupación, trabajando por una mayor y mejor difusión de la propuesta, generando las iniciativas que se estimen oportunas y apoyando a los clanes en su necesidad de crecimiento.
- Llevar a cabo una serie de proyectos estables de servicio a la comunidad, liderados por rutas de la agrupación.
- Organizar las actividades de la agrupación, como las asambleas, las incluidas en la primera etapa de LA RUTA o las actividades formativas que se estimen oportunas, destacando la formación de los coordinadores de clan.
- Representar a todos los rutas del territorio en las estructuras de Scouts MSC en las que existan funciones de representación
- Representar a Scouts-MSC en los ámbitos de representación juvenil de su ámbito territorial
- Apoyar a los clanes en aquellos temas que puedan necesitar que no sean responsabilidad de otras estructuras de Scouts-MSC

Gobierno

Una agrupación se gobierna democráticamente, mediante la participación de todas los rutas pertenecientes a la misma. Dicho gobierno se materializa a través de la celebración, al menos, de una asamblea al año.

En algunas de esas asambleas hay elecciones y se elige a un consejo, que se responsabilizará "ejecutivamente" de las competencias de la agrupación. El consejo está formado por una serie de rutas que se compromete por dos años con la agrupación, junto con un animador y un consiliario, que les acompañan en sus labores.

Asimismo, en dichas asambleas se deben aprobar unos planes anuales que definirán el trabajo concreto que se va a realizar a lo largo del curso en esa agrupación, incluyendo las labores de servicio. Cuando los proyectos planteados en las agrupaciones rutas son de mayor envergadura, se contará con el apoyo del Consejo Ruta Federativo.



Rutas



Por último, para la ejecución de esos planes, el consejo se encarga de formar una serie de comisiones que puedan llevarlos a cabo, como el de crecimiento, el de acogida, el de comunicación interna, formación, así como otras comisiones que puedan considerarse necesarias.

Organización



1.6 La rama ruta de Scouts Católicos Andalucía

Consejo federativo ruta

Es el órgano de administración de la rama Ruta de la Federación. Estará formado al menos por el presidente, vicepresidente, secretario, tesorero, animador y consiliario, pudiendo contar con otros cargos. El mandato del consejo tendrá una duración de un año. El consejo Federativo ruta está regulado por sus aprobados en asamblea.

Responsabilidades

Favorecer el conocimiento y cohesión de todos los rutas de SCA, facilitando que éstos puedan juntarse para realizar los proyectos y actividades que estimen oportunos.

Asegurarse del crecimiento de la ruta de SCA, asegurándose de la mayor y mejor difusión de la propuesta (básicamente en los territorios diocesanos donde no exista una agrupación), generando las iniciativas que se estimen oportunas y apoyando a las agrupaciones en su necesidad de crecimiento.



Llevar a cabo una serie de proyectos estables de servicio a la comunidad, que puedan considerarse de especial relevancia.

Organizar las actividades de la rama ruta de SCA, principalmente el encuentro anual de principio de curso.

Representar a todos las rutas de SCA en las estructuras de SCA en las que existan funciones de representación a nivel Autonómico.

Representar a SCA en los ámbitos de representación juvenil de ámbito Autonómico.

Atender las iniciativas de ámbito internacional que surgen desde o para la rama ruta, en colaboración con el equipo internacional de SCA.

Apoyar a las agrupaciones en aquellos temas que puedan necesitar que no sean responsabilidad de otras estructuras de SCA.

Las tareas de este organismo estarán sujetas a lo establecido en el RRI del mismo, así como a lo que demanden las diferentes agrupaciones rutas y clanes.

Gobierno y Organización

La rama ruta de SCA se gobierna democráticamente, mediante la participación de todos las rutas pertenecientes a la misma. Dicho gobierno se materializa a través de la celebración de una asamblea anual.

En todas esas asambleas (que se celebran en el encuentro anual de principio de curso) hay elecciones y se elige a un consejo, que se responsabilizará "ejecutivamente" de las competencias de la rama ruta de SCA. El consejo está formado por una serie de rutas que forman un equipo que se compromete por un año con la rama ruta.

Asimismo, en dichas asambleas se deben aprobar unos planes anuales que definirán el trabajo concreto que se va a realizar a lo largo del curso en la rama ruta.

Por último, para la ejecución de esos planes, el consejo se encarga de formar una serie de equipos que puedan llevarlos a cabo, como el de crecimiento, el del encuentro anual, el de comunicación interna, equipos vinculados con cada uno de los proyectos sociales estables existentes, el equipo internacional, así como otros equipos que puedan considerarse necesarios.

1.7 La rama ruta de Scouts MSC

La rama ruta es el conjunto de rutas pertenecientes a Scouts MSC. También gobernada por rutas y, aunque con menor cercanía e intensidad, también facilitan experiencias muy atractivas y contacto con otros muchos jóvenes.



Consejo Nacional Ruta

Es el órgano de administración de la rama Ruta de MSC. Estará formado al menos por el presidente, vicepresidente, secretario, tesorero, animador y consiliario, pudiendo contar con otros cargos. El mandato del consejo tendrá una duración de un año. El consejo nacional ruta está regulado por sus aprobados en asamblea.

Responsabilidades

Favorecer el conocimiento y cohesión de todos los rutas de Scouts MSC, facilitando que éstos puedan juntarse para realizar los proyectos y actividades que estimen oportunos.

Asegurarse del crecimiento de la ruta de Scouts MSC, asegurándose de la mayor y mejor difusión de la propuesta (básicamente en los territorios diocesanos donde no exista una agrupación), generando las iniciativas que se estimen oportunas y apoyando a las agrupaciones en su necesidad de crecimiento.

Llevar a cabo una serie de proyectos estables de servicio a la comunidad, que puedan considerarse de especial relevancia.

Organizar las actividades de la rama ruta de Scouts MSC, principalmente el encuentro anual de principio de curso.

Representar a todos los rutas de Scouts MSC en las estructuras de Scouts MSC en las que existan funciones de representación a nivel nacional.

Representar a Scouts MSC en los ámbitos de representación juvenil de ámbito nacional.

Atender las iniciativas de ámbito internacional que surgen desde o para la rama ruta, en colaboración con el equipo internacional de Scouts MSC.

Apoyar a las agrupaciones en aquellos temas que puedan necesitar que no sean responsabilidad de otras estructuras de Scouts MSC.

Mantener relaciones o abrir convenios con las organizaciones de interés para la agrupación ruta nacional.

Por último, para la ejecución de esos planes, el consejo se encarga de formar una serie de equipos que puedan llevarlos a cabo, como el de crecimiento, el del encuentro anual, el de comunicación interna, equipos vinculados con cada uno de los proyectos sociales estables existentes, el equipo internacional, así como otros equipos que puedan considerarse necesarios.

Gobierno y Organización

La rama ruta de Scouts MSC se gobierna democráticamente, mediante la participación de todos los rutas pertenecientes a la misma. Dicho gobierno se materializa a través de la celebración de una asamblea anual.

En todas esas asambleas (que se celebran en el encuentro anual de principio de curso) hay elecciones y se elige a un consejo, que se responsabilizará "ejecutivamente" de las competencias de la rama ruta de Scouts MSC. El consejo está formado por una serie de rutas que forman un



Rutas



equipo que se compromete por un año con la rama ruta.

Asimismo, en dichas asambleas se deben aprobar unos planes anuales que definirán el trabajo concreto que se va a realizar a lo largo del curso en la rama ruta.

Por último, para la ejecución de esos planes, el consejo se encarga de formar una serie de equipos que puedan llevarlos a cabo, como el de crecimiento, el del encuentro anual, el de comunicación interna, equipos vinculados con cada uno de los proyectos sociales estables existentes, el equipo internacional, así como otros equipos que puedan considerarse necesarios.

1.8 Scouts MSC

La propuesta Ruta se enmarca dentro del proyecto educativo de Scouts MSC (Movimiento Scout Católico). Scouts MSC es la asociación católica del movimiento scout en España, movimiento de educación en el tiempo libre formado por muchos millones de personas a nivel mundial y con presencia en prácticamente todos los países del mundo.

LA RUTA es la propuesta que Scouts MSC hace a todos los jóvenes entre 18 y 24 años (hayan o no pasado por las etapas anteriores).



2 Elementos del Método

2.1 Marco Simbólico

No existe un marco simbólico de fantasía que englobe la rama ruta. Cada clan es libre de crearlo si lo ve necesario.

Algunos elementos simbólicos con los que cuenta la rama son:

- Uniforme verde
- Pañoleta propia de clan
- La insignia de la Ruta
- La horquilla ruta
- Bandera del clan
- El patrón: San Pablo
- El himno ruta
- Oración ruta



Oración ruta

Dame Señor:
Un corazón vigilante
Que ningún pensamiento me aleje de ti,
Un corazón noble
Que ningún afecto indigno rebaje,
Un corazón recto
Que ninguna maldad desvíe,
Un corazón fuerte
Que ninguna pasión esclavice,
Un corazón generoso para servir
Amén

Himno Ruta.

En una montaña perdida en el cielo,
se encuentra una laguna azul,
que solo conocen aquellos que tienen,
la dicha de estar en mi clan.

La sed de aventuras que nunca se acaba,
la roca que hay que escalar,
el río tranquilo que ríe y que llora,
yo nunca lo podré olvidar.

El sol nos indica una ruta de ensueño,
el viento nos impulsa a andar,
fulgores de vivos luceros repiten,
el eco de nuestro cantar.



2.2 Promesa y Ley

Al ser una etapa sin un simbolismo propio, la adhesión a la promesa scout continúa tal como en ramas anteriores en caso de no haberla hecho en otra etapa, así como la libre implantación en sus propias vidas del modelo de persona y las leyes scout.

Ley Scout

1. El scout es digno de confianza.
2. El scout es leal.
3. El scout es útil y ayuda a los demás.
4. El scout es hermano de todos.
5. El scout es respetuoso.
6. El scout reconoce en la naturaleza la obra de Dios y la protege.
7. El scout termina lo que empieza.
8. El scout afronta las dificultades con alegría.
9. El scout es austero y trabajador.
10. El scout es sano, sincero y honrado.

La carta de clan

La carta de clan no es ni más ni menos que el proyecto comunitario de todos los miembros del clan. En ella el clan se define como comunidad, refleja sus necesidades y aspiraciones y pone los medios que estimen necesarios para cubrirlas.

Estas son unas pautas para trabajar la carta de clan, así como un modelo que podréis utilizar para su redacción.

En todo caso, el contenido de la carta de clan es el siguiente:

- Introducción: quiénes forman parte del clan, a qué entidad está vinculados, quién asume el cargo de coordinador y quién es el animador
- 1. Crecimiento del clan
- 2. El clan como grupo humano
- 3. Forma de compartir los PPV
- 4. Sobre qué reflexionar
- 5. La relación con la entidad a la que pertenecen
- 6. Los momentos especiales: las celebraciones
- Calendario



En cada uno de los 6 puntos es necesario que se realice un análisis sobre la situación del clan en ese aspecto, plantear algún objetivo para el curso que comienza y establecer los medios/acciones que tienen previsto para alcanzar esos objetivos.

Una vez redactada la carta al principio de curso, tocaría firmar a todos los integrantes del clan junto con su animador, simbolizando el compromiso con su cumplimiento. Asimismo, cuando un nuevo miembro se incorpore al clan, aunque no haya participado en la elaboración de la carta, tendría que firmarla asumiendo su cumplimiento durante el periodo que falte hasta la redacción de una nueva carta.

La carta de clan se renovará al principio de cada curso scout

Lema

“Rema tu propia canoa”

Simboliza la necesidad de que las acciones de un ruta, asemejándose a las de los adultos, son acciones individuales, de decisión libre y voluntaria, y frente a las cuales el ruta, como individuo debe responsabilizarse personalmente.

2.3 Vida en pequeño grupo: El clan

Un clan es un grupo de aproximadamente 6-12 jóvenes que se juntan por una determinada vinculación: son amigos, están relacionados con una entidad, tienen afinidades comunes... El clan tendrá que pertenecer y estar censado dentro de la Agrupación Ruta de su territorio. A su vez, el clan podrá decidir estar vinculado a un grupo scout o cualquier otra entidad que los rutas decidan (un centro educativo universitario, de formación profesional, un colegio mayor o residencia, una comunidad parroquial, una vicaría o diócesis...). A pesar de esta posible vinculación a un grupo scout, el clan tendrá independencia y estará gobernado por los propios rutas.

El objeto de formar parte de un clan es compartir, evaluar, proyectar, celebrar... la vida de cada uno de los miembros de ese clan.

La actividad del clan está sujeta a lo que el clan determine, y debe complementarse con la actividad de la agrupación ruta. Este modelo permite que haya gente que pertenezca al clan, pero no viva en la localidad en la que en la que esté situado el clan.

El Clan puede estar formado por rutas de todo el rango de edades, de segunda y/o tercera etapa. Aunque lo ideal es que cuando alguien se incorpora a un clan permanezca en él hasta completar su programa, es posible el cambio de clan, la fundación de nuevos clanes, etc.



Incorporación a un clan

- El joven, al final de su primera etapa, deberá conocer los clanes a los que se puede incorporar.
- El joven elegirá con total libertad su clan.
- El clan deberá aceptar al joven que quiere incorporarse, de acuerdo con las necesidades existentes en el clan.
- Lo habitual es que exista cierta relación previa del joven con la entidad a la que está vinculada el clan, pero no es necesario.
- Aunque lo natural, si hay sitio, es la incorporación a un clan ya existente, si un grupo de jóvenes entiende que deben fundar un nuevo clan, siempre existe esa posibilidad.
- si el joven pertenecía anteriormente a Scouts MSC, lo más lógico es que se incorpore a alguno de los clanes vinculados a la entidad que acoge a su antiguo grupo scout (si sigue viviendo en el mismo lugar) pero esto no es necesario.
- aunque la incorporación oficial al clan se hará en el momento de la firma del contrato, un joven podrá pertenecer oficiosamente a un clan desde el principio de la primera etapa

En el caso que exista cualquier conflicto en la formación de clanes (rutas que no sean aceptados por ningún clan, rutas que dejen de pertenecer a un clan ya formado...), será tarea, en última instancia, del coordinador de la agrupación ruta y coordinador de los animadores mediar en esa situación.

Todo clan cuenta con, al menos, un animador, cuya misión es acompañar a los rutas a lo largo de LA RUTA.

La firma del contrato así como la adhesión o la constitución de un clan, son momentos muy importantes que debe darse con la propuesta de la rama ruta bien reflexionada y estando dispuesto a hacer un esfuerzo real por recorrer LA RUTA en su totalidad. Cada agrupación será libre de elaborar su propio contrato, dotándolo de una "simbología" propia.

El coordinador del clan

Todos los clanes deberán tener, al menos, un coordinador. Este cargo será asumido por un miembro del clan (cargo de carácter anual) cuya misión es asegurarse del correcto funcionamiento del mismo, especialmente en cuanto al contenido de la actividad, cumplimiento de los objetivos del mismo, de la acogida y despedida de sus miembros. Su gran instrumento es la carta de clan de la que hemos hablado, con la que todos os deberíais haber comprometido.

El coordinador del clan es la representación del clan en todos los foros en los que éste está representado.



La elección del coordinador debe realizarse democráticamente por los miembros del clan y comunicarse a la agrupación ruta.

La existencia de otros cargos dentro del clan, dependerá de las necesidades del mismo. Todos los miembros del clan deberán asumir responsabilidades de cara al funcionamiento del clan.

Para que el coordinador tenga todas las herramientas necesarias para poder cumplir con las responsabilidades de su cargo, se realizarán formaciones que serán organizadas por las agrupaciones rutas y responderán a las demandas de los clanes

2.4 Progreso personal

Etapas

Edad	18 años	19 años	20 años (Alargable a los 22)	21 años (Alargable a los 23)
Duración	2-6 meses	2 años y medio		1 año
Etapas	1ª Etapa	2ª Etapa		3ª Etapa

Antes de comenzar la Ruta

La agrupación ruta, a través de su equipo de crecimiento, así como los clanes directamente, realizan diversas acciones para dar a conocer LA RUTA a los jóvenes de la región.

Lo importante es que el joven que inicia la ruta entienda que otros jóvenes como él le están proponiendo algo que merece la pena; que es posible que no esté totalmente convencido de participar en ello y que, por eso, sugerimos que se arriesguen, que apuesten por ello, que se lancen a recorrer este camino...

Es importante tener en cuenta que para los jóvenes que ya pertenecían a Scouts MSC en la rama anterior (Pioneros) se hace un trabajo de acompañamiento del importante cambio que viven los jóvenes en esos momentos, habrá vivido el proceso:

- En la tercera etapa de pioneros se aprovecha para hacer una primera breve presentación de LA RUTA, manteniendo contacto ya con miembros de la agrupación
- Como colofón de esa tercera etapa se celebra un campamento nacional (PIOCAMP) en el que, entre otras cosas, el pionero tendrá la posibilidad de conocer a un montón de posibles compañeros de proyectos para LA RUTA.
- Antes del comienzo de la primera etapa, es importante que la agrupación convoque ya a algún encuentro a los antiguos pioneros que residan en su territorio, involucrándoles



incluso en la etapa de crecimiento, previa al inicio de LA RUTA

Una de las responsabilidades de la agrupación ruta es que ésta crezca en número: incorporación de nuevos rutas. Esa responsabilidad es asumida por el consejo de la agrupación (órgano del que hablaremos más adelante) y, de forma práctica, por la comisión de crecimiento de la misma.

Sin embargo es importante decir que los primeros que deben responsabilizarse y trabajar por el crecimiento son los propios clanes, que necesitan de la incorporación de nuevos miembros para alcanzar el número recomendado de personas.

Pero además, las distintas estructuras de Scouts MSC son también responsables del crecimiento y colaborarán por tanto de diversas maneras: promoviendo campañas de imagen, teniendo presencia en instituciones, facilitando convenios con otras organizaciones, etc.

Por último: a la hora de planificar el crecimiento de una agrupación es importante tener en cuenta que dicha propuesta se puede realizar en todos los entornos por los que pasen jóvenes: centros educativos, colegios mayores, asociaciones de vecinos, parroquias, residencias, seminarios, cárceles...

Primera etapa

Una vez dado el paso de acercamiento a LA RUTA, el joven vivirá una primera etapa que será básicamente de conocimiento de la propuesta. Si esto le convence, acabará incorporándose a un clan... a lo largo de la etapa decidirá libremente si esto es lo que esta persona está buscando.

Esta etapa se vivirá a nivel regional; es decir, junto con todos los jóvenes que se han acercado a LA RUTA este curso. Los responsables de las actividades de esta etapa son el consejo de la agrupación ruta y los rutas en quien ellos deleguen, que formarán el equipo de acogida.

En esta etapa se hace una propuesta clara y definida, ofreciendo acompañamiento en la incorporación en la vida adulta. Durante esta etapa, además, se va a conocer a una gran cantidad de jóvenes que están en su misma situación y que también se han acercado a LA RUTA. Ellos tampoco pertenecen a ningún clan.

En la mayor parte de este periodo (2-6 meses aproximadamente), el joven participará en una secuencia de actividades a nivel regional, a través de las cuales se tratará de que entienda:

- Qué significa ser un ruta
- Qué actividades se le están proponiendo en LA RUTA
- Cómo le va a ayudar LA RUTA a encontrar su camino en la vida
- Cómo le va a ayudar LA RUTA a integrarte en el mundo de los adultos, a iniciar ese camino escogido
- Qué clanes existen en su entorno y cómo debe incorporarse a uno de ellos
- Algunas herramientas concretas con las que podrá contar en el recorrido de LA RUTA



Esta primera etapa acaba con dos actos concretos:

- La incorporación a un clan
- El contrato.

Segunda etapa

La segunda etapa es la que va a fundamentar la etapa ruta. Es la más larga (puede durar entre 2 años y medio y 4 años y medio), la que incluye más actividad y en la que va a ser un verdadero ruta. Comienza con la firma del contrato y finalizará en el momento en el que, en diálogo con su clan y su animador, el ruta considere que ya no necesita más actividad scout.

La actividad se va a dar principalmente en tres espacios:

1. La actividad de clan: Los clanes son "las pequeñas comunidades" donde compartir, evaluar y celebrar el itinerario personal de vida. Su actividad es básicamente ésa.
2. La actividad que vas a hacer con cualquier otro ruta. Esta actividad se realizará con un grupo de rutas que deciden juntos llevarla a cabo; esos rutas pueden ser del mismo tu clan, de la misma agrupación o de otra y forma un equipo.
3. La actividad individual, como parte de la actividad ruta.

Por último, una serie de actividades fijas que se realizará a nivel diocesano, federativo o nacional y que no deberían suponer demasiado tiempo, así como el tiempo dedicado al diálogo con el animador.

Es importante destacar que esta segunda etapa tiene un inicio con una serie de actividades especiales y establecidas, sólo destinadas a los rutas que acaban de firmar su contrato. Así, los primeros meses de esta etapa, que normalmente coincidirá con el segundo cuatrimestre del primer curso de LA RUTA, contarán con una serie de fines de semanas en los que se trabajará el proyecto personal de vida

La finalización de la segunda etapa

Hay muchas cosas que hacer en la segunda etapa, pero en algún momento ha de finalizar. ¿Cuándo llega ese momento? Cuando se dan una serie de circunstancias relacionadas con el PPV que indican que las experiencias en LA RUTA tienen que llegar a su fin.

La segunda etapa debe finalizar cuando se dan todas las circunstancias siguientes y, como mínimo, al finalizar tu tercer año en LA RUTA:

- Cuando el ruta considera que su persona está suficientemente encaminada al modelo de persona con el que se ha comprometido.
- Cuando la definición del PPV en cuanto a las respuestas vocacionales está razonablemente definido, habiendo trabajado con intensidad las áreas de desarrollo.
- Cuando de alguna forma ha iniciado su integración en el mundo de los adultos en cada una de esas áreas.



Asimismo, existe un límite de edad para finalizar LA RUTA. En octubre del año en el que se cumple 22 años debe haberse despedido de LA RUTA. Por tanto, el año en el que se cumple 21 debe finalizarse la segunda etapa, aunque alguna de las circunstancias anteriores no se dé, para poder vivir la última etapa que dura 1 año. Estas edades pueden extenderse dos años más.

La decisión de finalizar la segunda etapa es de cada ruta. La herramienta del PPV ayudará a valorar el cumplimiento de las circunstancias indicadas antes, pero debe ser el propio joven quien decida libremente. Eso sí, debe aprovechar el diálogo con los compañeros de clan y con el animador para tomar esta decisión.

El paso de la segunda a la tercera etapa es importante. Al fin y al cabo está finalizando la mayor parte de la actividad de LA RUTA y se está poniendo fecha a su despedida.

Para poder reflexionar adecuadamente sobre este paso, en paralelo al trabajo junto al clan, el joven debe dedicar un fin de semana en exclusiva y en solitario a reflexionar sobre el asunto, enfocándose en las tres cuestiones siguientes:

- ¿Me parezco de verdad al modelo de persona propuesto en LA RUTA?
- ¿Tengo bastante claro mi proyecto personal de vida?
- ¿Estoy relativamente integrado en el mundo de los adultos?

Para ese fin de semana, se planta hacer un Raid en solitario, hacer unos ejercicios espirituales, irse a una casa familiar que esté vacía, etc.

La tercera etapa: la despedida

Una vez decidido que es hora de acabar con LA RUTA y empezar a vivir como adulto plenamente su vida, es el momento en el que empieza la tercera etapa que, en la medida de lo posible, le ayude a ser feliz en la vida. Sea como fuere, ya sólo queda la vida en plenitud como adulto.

La tercera etapa dura un año ¿Por qué seguir un tiempo más en la rama?

- Porque durante todo este tiempo ha compartido con sus compañeros de clan los progresos, fracasos, objetivos, inquietudes... ¿quién mejor que ellos para acompañarle en el comienzo de su vida como adulto?
- Porque compartir tu vida con un grupo de personas es muy importante y debe finalizarse la etapa ruta experimentándolo al margen del resto de actividad, haciéndose consciente de esa importancia.
- Porque realizar un proyecto personal de vida sin ayuda de la herramienta le ayudará a integrar esta práctica en su vida adulta, ayudándole a planificar su futuro, a elegir libremente su camino, a tomar las decisiones que deba.



Rutas



Además de estas razones, debe tenerse en cuenta lo mucho que aporta al resto de sus compañeros y lo útil que es su experiencia para comprender la verdadera utilidad de lo que hace un ruta. En esta etapa, al igual que en las anteriores, todos los miembros del clan se enriquecen con las vivencias del resto.

En esta tercera etapa la única actividad es la relacionada con su clan, así como la imprescindible relacionada con la agrupación ruta y con la rama ruta de la federación y de Scouts-MSA: las asambleas diocesanas y el encuentro nacional.

Ya no se puede formar parte de ningún equipo; excepcionalmente, concluirá su mandato en el caso de que haya asumido un cargo de responsabilidad en el gobierno de la agrupación.

En realidad se trata de que viva su vida ya al margen de LA RUTA, manteniendo básicamente la "comunidad de referencia", el clan. Con ella, podrá seguir compartiendo su vida; a través de ella, se acompañará en la despedida. Esta tercera ruta es compatible con la entrada en el kraal si esa fuese la vocación de esa persona.

El ruta ha de realizar un PPV: tu proyecto personal de vida, el que va a llevar a casa, el que va a ser su punto de partida en su vida como adulto. Sin embargo, ya no contará con la herramienta del PPV, que ha utilizado en todo este tiempo. Es el momento de que el proyecto personal de vida sea propio desde el principio hasta el final. La realización de un proyecto personal de vida completo en el que se busquen los recursos y actividades será una experiencia muy útil.

Asimismo, se tiene que dedicar un tiempo a reflexionar sobre todo lo que se ha vivido en LA RUTA. Finaliza una etapa en la que poco a poco ha ido creciendo e incorporándose a la vida adulta. Pensar en esa evolución, en los éxitos y fracasos le ayudará a conocerse mejor y a saber afrontar los retos que se encuentren de la manera más adecuada. El animador y los compañeros de clan pueden ayudar a hacerlo, aportando cosas que se pueden haber pasado por alto u olvidado.

En esta etapa, es fundamental que hable con el animador, el diálogo podrá ayudarle a rematar la incorporación a la vida adulta, de acuerdo con el camino que ha elegido. Seguro que hay muchos aspectos de su vida que aún no tiene totalmente encauzados. No pasa nada, aún es joven. Eso sí, debe intentar aprovechar esta etapa para rematar todo aquello que sea factible.

Y por fin llega la despedida y su celebración, La celebración más importante es la que el ruta viva con tu clan. La ha de preparar el propio ruta y hacerlo bien. Ha de contarles a los compañeros lo que ha vivido en LA RUTA, cómo era y cómo es. Ha de agradecer a sus compañeros lo que ha compartido con ellos. Y celebrarlo a lo grande, que es un momento importante.



Además, se despedirá de su agrupación, aprovechando la asamblea más cercana a la finalización de la tercera etapa, así como de la rama ruta de Scouts-MSC, en el encuentro nacional que coincida en la tercera etapa. Estos actos serán más simbólicos que profundos, pero son importantes para constatar su partida.

Deseamos la mejor de las suertes en ese camino que ahora continúa sin los scouts. A partir de este momento habrá otras muchas personas que les acompañen, tal y como ya vienen haciendo: la familia, la comunidad, los amigos... Nuestro momento ya ha finalizado. Buen camino

2.5 Acompañamiento adulto

El acompañamiento adulto en la rama ruta se materializa en las figuras de los animadores de clan, animadores de agrupación y mentores.

Los animadores de clan.

Todos los clanes contarán, al menos, con un animador.

- Persona formada o con interés en formarse.
- Debe tener claro cuál es su posición frente a los rutas.
- Debe existir un margen de al menos 5 años entre los animadores y los rutas

Competencias del animador:

- Saber Gestionar proyectos.
- Saber adaptarse a los cambios y horarios propios de la vida del ruta.
- Saber analizar y orientar el progreso personal de los rutas.
- Disponibilidad y posibilidad de desplazamiento.
- Conocer y aplicar el modelo de persona M.S.C.
- Debe tener claro cuál es su posición frente a los rutas. (Debe existir un margen de al menos 5 años entre los animadores y los rutas.)
- Tener formación en la rama previa a ser animador.
- Compromiso que permita la continuidad del desarrollo del clan.

Funciones:

- Hacer seguimiento personal del ruta.
- Revisión PPV.
- Fomenta el desarrollo personal y pequeño grupo.
- Acompañar al clan en todo su periodo de compromiso.
- Participar dentro del kraal de animadores de la agrupación.
- Contacto con los agentes educativos.
- Velar por el funcionamiento del clan y sus relaciones exteriores.



¿Cómo llegar a ser animador ruta?

- Recomendación de los grupos.
- Recomendación clanes y agrupación.
- Motivación personal.
- Captación Muggles.

¿Cómo llegar a animador de un clan?

- Elección del clan.

¿Cómo llegar a animador de la agrupación?

- Nombrado por el presidente de la asociación. Forma parte del equipo Diocesano.

Kraal de animadores rutas:

- Lo componen todo los animadores rutas de la diócesis.
- Funciones:
 - o Captar nuevos animadores para favorecer una continuidad.
 - o Gestionar bolsa animadores.
 - o Favorecer la formación animadores.
 - o Velar por funcionamiento de la agrupación.
 - o Asignar supervisión proyectos.
 - o Velar por los rutas independientes.

El animador es otro compañero de camino. Es el aliado del ruta. No es su responsable, ni su monitor, ni su guía, ni su profesor... Es su acompañante adulto.

Cuenta básicamente con dos importantes herramientas:

- Su ejemplo como adulto
- El diálogo con el ruta

Hay que aprovechar al máximo ese diálogo. Pero no para que el animador le diga al ruta lo que tienes que hacer, sino para que a través de ese diálogo el ruta descubra su camino y entienda cómo llevarlo a cabo.

Por otro lado, coordinará la actividad de los mentores, otros adultos de los que hablaremos a continuación.

Pero además, el animador tiene otra responsabilidad que asume. Debe asegurarse que lo que el ruta hace como consecuencia del PPV y lo que hace el clan es acorde con lo que establece el programa ruta y, especialmente, con los valores de Scouts MSC. El ruta deberá de entenderle cuando le indique que algo no es coherente con su compromiso expresado en el contrato.

En las únicas actividades que se recomienda que participe son en las reuniones del clan. Además, dedicará tiempo individualmente para establecer un diálogo personal con cada ruta.



Por último, señalar que todos los consejos de cada agrupación, además del consejo de la rama ruta de Scouts MSC, contarán con un animador. En este caso su función se centrará más en ayudar al consejo a desarrollar sus responsabilidades conforme al programa y en servir de enlace con el resto de estructuras del Scouts MSC.

Mentores

El Mentor debería ser una persona adulta, especializada en temas concretos que sean de interés para el proyecto personal de un ruta en diferentes momentos. No tiene por qué ser scout, aunque es necesario que conozca mínimamente el programa de jóvenes en la rama Ruta.

Frente a un proyecto correspondiente a una de las áreas vocacionales, el ruta puede buscar en consenso o con la ayuda del animador, una persona conocedora del ámbito del proyecto. Su intervención se limitará a tutelar el proyecto que el ruta propone, corrigiéndolo en lo necesario, y apoyando al ruta en el proceso de ejecución.

Una vez finalizado el proyecto, la vinculación entre el mentor y el ruta desaparece.

2.6 Educación por la acción

Para contribuir a que los jóvenes se acerquen al modelo MSC a través del cumplimiento de los objetivos de progreso personal y al desarrollo de su vocación e integración en la vida adulta, en base a sus propios intereses, el Programa propone la realización del Proyecto Personal de Vida (PPV).

El proyecto personal de vida es la herramienta fundamental de la que dispone el joven para vivir su camino en la Ruta. Le ayudará a reflexionar, a programar y a evaluar su camino.

El PPV tiene dos partes:

1. El joven y el modelo de persona.
2. Su vocación e integración en la vida adulta.

En la primera parte se trata de que el joven haga una evaluación sobre como es, en relación con el modelo de persona que se le está presentando y que se ha propuesto alcanzar. A partir de esa evaluación, detectará sus puntos fuertes y débiles, estableciendo una serie de acciones para su vida en el año que comienza, de cara a reforzar los puntos fuertes y transformar los puntos débiles. Esas acciones serán individuales y la propuesta ruta no incluirá actividades concretas para llevarlas a cabo (aunque, evidentemente, podrá aprovechar cualquier actividad que realice para trabajarlas).



La segunda parte supone que el joven se haga la triple pregunta de la vocación:

- 1 ¿Qué quiere hacer con su vida?
- 2 ¿Qué necesitan los demás de él?
- 3 ¿Qué quiere Dios de él?

Y también supone valorar e impulsar su integración en la vida adulta.

La estructura de esta segunda parte del PPV será la de las 18 líneas pedagógicas que se definen a continuación.

	Desarrollo Físico	Desarrollo Intelectual	Desarrollo Emocional	Desarrollo Social	Desarrollo Espiritual	Desarrollo Personalidad
Ámbito responsabilidad	Salud	Destreza	Carácter	Habilidades sociales	Interiorización	Autonomía
Ámbito país	Diversidad	Ciudadanía	Comunidad	Servicio	Comunión	Compromiso Social
Ámbito fe	Corporeidad	Sabiduría	Moral cristiana	Fraternidad	Oración	Vocación

Tras reflexionar sobre cada aspecto de su vocación una vez realizada la triple pregunta, el joven se propondrá una serie de actividades/proyectos encaminados a reconocer su posición personal presente y de futuro en relación con él mismo, su relación con la comunidad y sociedad y su relación con Dios.

Algunas de esas actividades estarán organizadas por otros; otras serán propuestas para que forme una comisión con otros rutas e inicie un proyecto nuevo; otras serán actividades individuales que tendrá que realizar fuera de la actividad de la agrupación; y así tantos tipos de actividades como se le puedan ocurrir.

Es fundamental que como parte final del trabajo en las 18 líneas pedagógicas, haga el ejercicio de contrastar la totalidad del PPV, asegurándose de que el resultado es armónico y sostenible, pudiendo además identificar con claridad cuáles son los puntos fuertes de su proyecto de vida. A lo largo de su etapa ruta, en su elección de actividades para cada uno de los ámbitos vocacionales, deberá existir una progresión de menor a mayor intensidad, en la medida de lo posible.

El PPV tiene carácter anual y el joven lo redactará al principio de cada curso. Lo compartirá con su clan y con su animador, que podrán ayudarle a tener el PPV que necesita.

A partir de ahí toca llevarlo a cabo. Sin embargo, a mitad de curso volverá a trabajar con él para evaluarlo, ver qué tal lleva su desarrollo y rectificarlo en lo que crea conveniente.



Por último, como paso inicial en la redacción de un nuevo PPV evaluará el del curso anterior, lo que le ayudará a saber dónde está dentro del camino que está recorriendo.

Es posible que para alguno de los aspectos concretos incluidos en tu PPV necesite una serie de consejos que ni su clan, ni su animador, pueden facilitarte. Suelen ser asuntos específicos de una determinada orientación vocacional. Por ejemplo, si quiere orientar su carrera profesional en un campo concreto. Para esos casos existe la figura del mentor.

2.7 Vida en la naturaleza

titulito

La naturaleza es el espacio privilegiado para el desarrollo de la mayoría de actividades. Es el ambiente adecuado para la experiencia personal, que además favorece el desarrollo de las relaciones interpersonales y, finalmente, un espacio que ayuda al encuentro con Dios.

En estos tres sentidos, aunque el Programa Ruta se limita a "aconsejar" que se realicen el máximo de actividades en el tan scout marco de la naturaleza, debe interpretarse el marco "vida en la naturaleza" del Programa.

La naturaleza en la actividad individual puede estar presente en el desarrollo de alguno de los proyectos vocacionales, como sucedería en el caso de proyectos de ciudadanía relacionada con grupos ecologistas o similar, o en la participación en la comunidad de referencia a través de actividades de convivencia en casas de espiritualidad en el campo, etc. En la tercera etapa se propone la realización de una salida en solitario. Esta salida en solitario debería ser al menos parcialmente una salida relacionada con el paso de algún tiempo de reflexión en un ambiente de naturaleza. En todo caso y siempre que sea posible, el joven debería encontrar espacios de encuentro y experiencia personal en y con la naturaleza.

En el desarrollo de actividades de clan se recomienda que siempre que sea posible se deberían hacer encuentros en ambiente de naturaleza, fuera de locales o ambientes cerrados. Los encuentros para compartir son mucho más intensos y profundos en ese entorno. Se recomienda que siempre que sea posible el clan debe tratar de hacer sus encuentros trimestrales en la naturaleza.

Se presenta a continuación, el modelo de actividades para la Rama debiéndose tener en cuenta que la temporalización de unas actividades puede incluir a otras; que el juego o el aprendizaje y puesta en práctica de técnicas, por ejemplo, también deben ser incluidos en su contenido y que el espacio de desarrollo de las mismas puede ser desde los locales hasta el parque, espacios naturales y otros emplazamientos que se consideren oportunos.



3 Las Actividades en Rutas

3.1 Reuniones

Actividad individual: es el tiempo que dedica el joven a su progreso personal a nivel individual tanto dentro como fuera de los scouts. En esta etapa la mayor parte del tiempo de actividad es a nivel individual.

Reuniones individuales con el Animador: mínimo dos horas cada dos meses. El responsable acompaña al joven durante todo su paso por la Rama, pero como mínimo dos horas cada dos meses deben tener una reunión individual donde se tratará el progreso personal del joven.

Reuniones de Clan: las reuniones de Clan deben tener lugar cuando los miembros del Clan lo estimen necesario.

Reuniones de Agrupación: encuentro inicial de la Agrupación, Asamblea Diocesana, encuentro final con la Agrupación y cuando los miembros de la Agrupación lo estimen necesario.

Encuentro con el Obispo: con el fin de conocer el estado de la iglesia diocesana, saber qué necesidades tiene, cómo ve las cosas en el entorno en el que el joven vive, qué proyectos está llevando a cabo.

Una vez al año, siempre que sea posible, la agrupación preparará un encuentro con el obispo. Se propone que el joven asista, al menos, al encuentro que se convoque por primera vez a lo largo de su segunda etapa y pasado el primer año de la ruta.

Descanso: el descanso estará autorregulado por los propios jóvenes.

3.2 Salidas y acampadas

Salida/Acampada en Solitario: se le propone al joven, el cual se encuentra en el momento en el que tiene que decidir si finaliza su segunda etapa y comienza la tercera, que dedique un día o fin de semana en exclusiva y en solitario para reflexionar adecuadamente sobre este paso.

Salida/Acampada de Clan: mínimo una durante la ronda, y así compartir los progresos y vivir experiencias junto al resto del clan, entre otras actividades que decidirán los propios jóvenes.



Encuentros Formativos dirigidos a primera etapa, explicando: gestión proyectos, que es la etapa ruta, funcionamiento agrupación y clanes, PPV.

Salida/Acampada de la Agrupación: encuentro inicial de la Agrupación, Asamblea Diocesana, encuentro final con la Agrupación, San Jorge, acampada interdiocesana y encuentro de Ramas.

3.3 Campamentos

Los campamentos serán autogestionados por los propios jóvenes. Ellos decidirán cuándo y cuánto salir, y si lo hacen con la Agrupación, con el Clan o de manera individual. Los campamentos que se proponen son:

Campamento de Navidad: con una duración aproximada de 4 o 5 días a realizar en el mes de diciembre. No olvidemos que este campamento coincidiría aproximadamente con la finalización de la primera etapa, momento en el que el ruta toma su compromiso a través del Contrato, por lo que se ve recomendable su realización.

Campamento de Semana Santa: con una duración recomendada de 4 o 5 días en Semana Santa, pudiendo estar orientado al voluntariado o a la peregrinación entre otros. Algunas ideas para campamentos podrían ser: peregrinación a Taizé, proyecto social de participación, campos de trabajo, realizar algún proyecto enmarcado en las propuestas de participación juvenil que la Unión Europea, etc.

Campamento de verano: campamento con una duración recomendada entre 7 y 15 días. Los objetivos del campamento de verano son muy abiertos, pudiendo estar encaminados a la consecución de los objetivos de progreso personal.

3.4 Actividad nacional e internacional

Actividad nacional: el encuentro nacional se celebra en el primer trimestre y a él están convocados todos los rutas de Scouts MSC. En él se celebra la asamblea anual para la elección del consejo y la aprobación de los planes anuales. Contiene actividades comunes para todos los participantes que se consideran de especial interés y, a parte, contiene actividades específicas para los rutas de primera y tercera etapa, para trabajar el momento especial que están viviendo. Además incluye todas las formaciones necesarias en La Ruta. En el resto del tiempo existe una oferta variada de actividades/formaciones elegidas voluntariamente por los rutas, para trabajar asuntos concretos relacionados o no con el PPV.

En cuanto a las formaciones, concretamos algunas de las que podrían estar incluidas:

La de los coordinadores de clan que acaban de asumir esa responsabilidad.



La de los miembros de los consejos de las agrupaciones que están en su primer año de mandato.

La de los miembros de los equipos asociativos estables (crecimiento, acogida...) [voluntaria].

La relacionada con la respuesta en casos de emergencia, que se impartirá en tu segundo año de etapa ruta.

También en este encuentro se generarán los equipos de cooperación internacional, se elegirá el proyecto a realizar y se recibirá una formación inicial, para los jóvenes que han decidido en su PPV realizar un proyecto de este tipo.

En este encuentro también tienen la oportunidad de conocer a un montón de rutas con los que formar comisiones, compartir experiencias, pasar buenos ratos...

Actividad internacional: participación en encuentros internacionales scouts. También se considera muy recomendable que el joven a lo largo de su segunda etapa, incluida en cualquiera de las áreas vocacionales, realice una actividad internacional. Algunos ejemplos podrían ser: realizar un proyecto de cooperación internacional, prácticas profesionales en otro país o visitar una comunidad religiosa fuera de España.

3.5 Consejos

3.5.1 Asamblea de la Agrupación

Es el órgano de gobierno de la agrupación y tienen carácter anual. En las asambleas se elige el consejo de la agrupación cada dos años y se deben aprobar los planes anuales que definirán el trabajo (proyectos, reglamento de régimen interno, estatutos, presupuestos, calendario,...) que se va a realizar a lo largo del curso en esa agrupación. A las asambleas anuales están convocados todos los rutas pertenecientes a la Agrupación diocesana. Además, en las asambleas se presentará a los rutas que se encuentran en la primera etapa, y también se despedirá a los rutas que se encuentran en la tercera etapa.

3.5.2 Consejo de la Agrupación Ruta

Consejo elegido en Asamblea, se responsabilizará "ejecutivamente" de las competencias de la agrupación. El consejo está formado por una serie de rutas que forman un equipo que se compromete por dos años con la agrupación, junto con un animador y un consiliario, que les acompañan en sus labores. El consejo está regulado por los Estatutos de la Agrupación y, al menos, estará formado por el presidente, vicepresidente, secretario, tesorero, animador y consiliario, pudiendo contar con otros cargos. El Consejo se encarga de formar equipos como



pueden ser el de crecimiento, el de acogida, el de comunicación interna, equipos vinculados con cada uno de los proyectos sociales estables existentes, así como otros equipos que puedan considerarse necesarios para el desarrollo de los planes anuales.

Actividades por proyectos definidos

Las Actividades Rutas se enmarcan dentro del PPV de cada ruta, algunas actividades que son habituales y pueden formar parte del PPV son:

- Proyecto de intervención en la ciudad donde vive el ruta.
- Participación en asociaciones, partidos políticos, sindicatos...
- Cursos específicos de formación.
- Cooperación internacional.
- etc.

Proyectos por Comisiones (con otros rutas): Estas actividades se realizarán con un grupo de rutas que deciden juntos llevarla a cabo; esos rutas pueden ser del mismo clan, de la misma agrupación o de otra, y juntos forman una comisión. Estos jóvenes tendrán respuestas vocacionales similares.

También entran dentro de este campo los proyectos de cooperación y la respuesta en casos de emergencia.

Experiencias que todo ruta debería vivir:

- Participar informado y responsablemente en un proceso electoral.
- Realizar algún servicio a la comunidad, estable y comprometido, no remunerado, conociendo a fondo el proyecto en el que participa.
- Realizar un análisis consciente de los gastos que genera como individuo, que tiene que asumir en el momento de la independencia.
- Tener una experiencia de remuneración, de obtención de ingresos para cubrir al menos parte de los gastos que genera como individuo.
- Pertenecer a una comunidad en la que compartir su vida, ajena a la Ruta y a su familia de origen.
- Participar de manera estable en su comunidad parroquial, al menos mediante asistencia al culto.
- Proyecto de cooperación internacional.
- Visitar una comunidad religiosa en otro país.

Extrajobs

Adquieren gran importancia en Rutas ya que son actividades que realizan los jóvenes para ayudar a sostener económicamente el Clan, es decir, los extrajobs ayudan a autofinanciar la mayor parte de los proyectos.



Ceremonias

Incorporación a un Clan: al final de la primera etapa, antes de la firma del contrato, el joven se incorporará oficialmente al Clan que ha elegido. Se simboliza con la firma de la Carta del Clan.

Compromiso: Contrato. Firma del contrato.

Incorporación a la Agrupación: una vez firmado el contrato y al finalizar la primera etapa. Se le hará entrega de la pañoleta de la Agrupación y de la insignia de la encrucijada de caminos.

Despedidas:

- Despedida del joven con su clan al final de la tercera etapa, donde contará lo que ha vivido en la Ruta, como era y como es, agradecerá a sus compañeros lo que ha compartido con ellos y lo celebrarán juntos.
- Despedida de la agrupación aprovechando la asamblea más cercana a la finalización de la tercera etapa del joven.
- Despedida de la rama ruta de la Federación, en el encuentro federativo que coincida con la tercera etapa del joven.
- Despedida de la rama ruta de scouts MSC en el encuentro nacional que coincida con la tercera etapa del joven.