



PASAPORTE



COMMONS DEED -Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España

Usted es libre de:



copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra



hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra. Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor. Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Si te gusta vivir grandes aventuras, salir al campo, los grandes juegos llenos de enigmas...

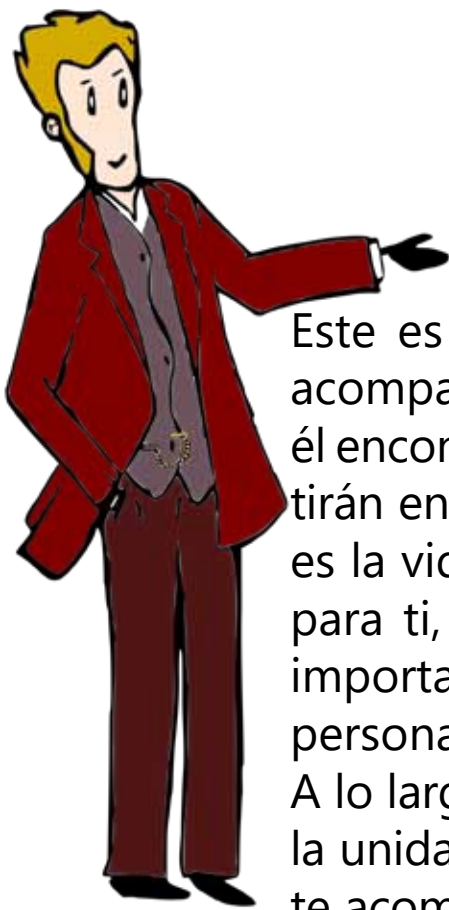
Si te gustan los viajes, explorar lugares que nadie antes ha visto, conocer a grandes personas y vivir muchas experiencias con ellas...

Si te gusta construir, explorar, observar, crear, inventar, imaginar... Si quieres aprender de todo aquello que te rodea, y conocer el mundo como ninguna persona lo ha conocido antes... compartiéndolo con tus compañeros...

ESTE PASAPORTE ES PARA TI...



TE DAMOS LA BIENVENIDA A
LA UNIDAD DE EXPLORADORES



Este es tu cuaderno de progresión personal que te acompañará a lo largo de tu vida como explorador. En él encontrarás una serie de informaciones que te permitirán entender cómo se vive esta gran experiencia que es la vida del explorador y también tienes un espacio para ti, para apuntar las cosas que te parezcan más importantes, para dibujar, para anotar tus proyectos personales...

A lo largo de los tres años que te proponemos vivir en la unidad de exploradores, este cuaderno te será útil y te acompañará en todas tus aventuras y cuando hayas terminado tu vida en esta unidad y pases a la siguiente (pioneros) será un buen recuerdo.

En el cuaderno de progresión personal encontrarás:

- Presentación..... 4
- Tú, tu familia y tu entorno..... 5
- Tú, tu grupo scout y la unidad de exploradores.....6
- Mis educadores.....7
- Marco simbólico.....8-9
- Las Patrullas.....10-12
- Etapas de la Unidad de Exploradores.....13
- Etapa de Acogida.....14-28
- Etapa de Desarrollo.....29-41
- Etapa de Servicio.....42-49
- Compromiso.....50
- Carta de Despedida.....51

NOMBRE Y APELLIDOS:

FECHA DE NACIMIENTO:

DOMICILIO:

TELÉFONO:

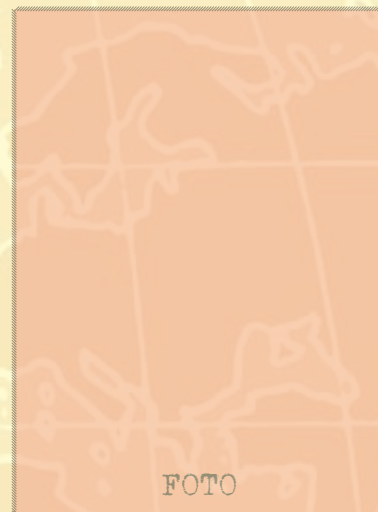
NOMBRE DE PADRE/MADRE/TUTOR:

COLEGIO:

AVISAR EN CASO DE EMERGENCIA:

Fecha de inicio en
la Unidad de Exploradores:

Firma del titular:



FOTO

Grupo scout:

Fecha de entrada en el grupo:

Los colores de mi pañoleta son:

El jefe de grupo es:

Dirección del grupo:

Arctic
Ocean

Atlantic
Ocean

Prime Meridian



80°W 60°W 40°W 20°W 0° 20°E 40°E 60°E 80°E

Mis educadores son :

Ronda: _____ Nombre: _____ Teléfono: _____

Ronda: _____ Nombre: _____ Teléfono: _____

Ronda: _____ Nombre: _____ Teléfono: _____

Ronda: _____ Nombre: _____ Teléfono: _____

Ronda: _____ Nombre: _____ Teléfono: _____

Ronda: _____ Nombre: _____ Teléfono: _____

Ronda: _____ Nombre: _____ Teléfono: _____

Ronda: _____ Nombre: _____ Teléfono: _____

Ronda: _____ Nombre: _____ Teléfono: _____

Ronda: _____ Nombre: _____ Teléfono: _____



LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DÍAS

Escrita por Julio Verne

Phileas Fogg, era un hombre singular y extravagante. Era socio del Resform-Club, donde iba cada día a conversar con sus amigos. Jean Passepartout era su fiel criado.

Todo empezó con una apuesta, en la cual se jugaban 20.000 libras a que Phileas no podría dar la vuelta al mundo en menos de 80 días. Phileas y Passepartout aceptaron el reto y dieron comienzo a su gran aventura.

Phileas y Passepartout partieron en tren desde Londres. El viaje consistía en dar la vuelta al mundo pasando por diversas capitales alrededor de éste.

El viaje fue bien hasta que llegaron a Suez. Allí Fix, un inspector de policía, les empezó a perseguir. Fix creía que Phileas era un ladrón de bancos. Él solo podía detener a Phileas en ciertos territorios en los que se pudiera aplicar la ley de Inglaterra, así que decidió seguirlos hasta acabar en algún sitio donde les pudiera detener.

Phileas y Passepartout cogieron un tren cuya vía no estaba terminada y tuvieron que comprar un elefante y contratar a un guía para atravesar la selva. Durante el viaje en elefante vieron una procesión de Brahmanes que iban a sacrificar a una hermosa dama. Phileas decidió sacrificar su tiempo e ir a rescatarla. Finalmente la pudieron rescatar. La dama se llamaba Aouda y les acompañaría hasta Europa, donde tenía un pariente.

Pasaron por Calcuta y se dirigieron hacia Hong-Kong en barco de vapor. Fix también iba en el barco, aguardando la llegada a Hong-Kong, donde sí se aplica la ley inglesa y podría detener a Phileas.

Llegaron a Hong-Kong, pero Fix aún no tenía la orden de detención, así que decidió actuar. Emborrachó y durmió a traición a Passepartout, su "amigo", para que no llegara a Phileas el aviso de que su barco saldría más temprano de lo previsto. Phileas perdió el barco, pero Passepartout lo pudo coger a tiempo. Los planes de Fix habían salido bien, pero no había previsto que Phileas pudiera comprar un barco para ir donde podría coger otro barco de vapor hacia Yokohama, por lo que finalmente se le escapó.

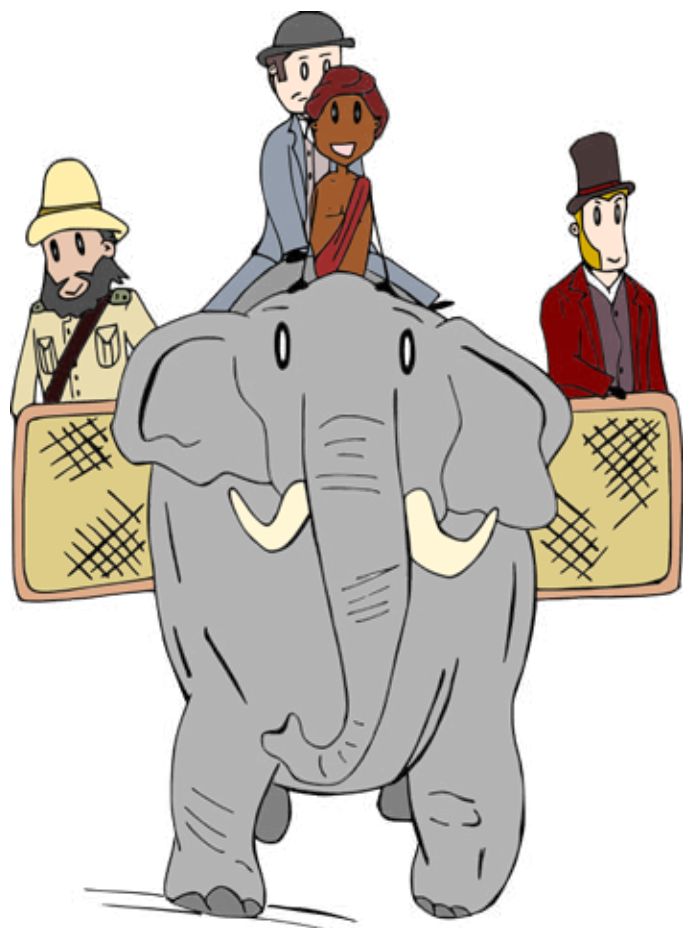
Llegaron a Yokohama, donde Phileas y Aouda encontraron a Passepartout trabajando para un circo. Ya estaban todos juntos otra vez. Se dirigieron en barco a América, y la atravesaron, utilizando el tren y también el trineo, hasta que llegaron a Nueva York. Allí cogieron un barco con rumbo fijo a Burdeos. Durante el viaje, consiguieron convencer a toda la tripulación para cambiar el rumbo hacia Queenstown. Allí cogieron un tren y después un barco hacia Liverpool.

Una vez llegados a Liverpool, apareció Fix, que detuvo a Phileas acusándolo de robo de un banco. En la cárcel, perdieron un muy valioso tiempo, hasta que soltaron a Phileas, ya que se había atrapado al auténtico ladrón y se demostró que él era inocente. Enseguida Phileas, Aouda y Passepartout se pusieron en camino hacia Londres para completar la vuelta al mundo. Llegaron 5 minutos tarde.

Phileas se instaló de nuevo en su hogar con Aouda, que le había propuesto matrimonio. Decidieron casarse al día siguiente, lunes. Passepartout se encargó de organizar la boda, pero enseguida volvió para informar a Phileas de que no estaban en domingo sino en sábado, ya que habían ganado 24 horas al dar la vuelta al mundo en la dirección del Sol, y solo quedaban unos minutos para que Phileas perdiera realmente la apuesta. Phileas se dio prisa y pudo llegar a tiempo al Reform-Club, consiguiendo cumplir con el reto de dar la vuelta al mundo en 80 días.

LAS PATRULLAS

Para vivir todas las grandes aventuras que nos esperan a lo largo del paso por la Unidad de Exploradores, nos organizamos en patrullas, grupos de entre cinco y siete exploradores, en los que conviviremos y nos organizaremos.



¿CUÁNDO HACEMOS LAS PATRULLAS?

Al principio de cada ronda.

¿CÓMO LAS HACEMOS?

Entre todas las personas que estamos en la Unidad de Exploradores, de manera natural, intentando que haya personas de todas las etapas, chicas y chicos, y estando todos a gusto.

¿CÓMO NOS ORGANIZAMOS EN LA PATRULLA?

Para que la patrulla funcione, podemos repartir las funciones que hay que hacer, de manera que cada persona tenga un cargo diferente. Algunos cargos que podéis tener son estos:

- GUÍA: Es quien se encarga de que todo en la patrulla funcione bien, de cuidar a todas las personas que forman parte, y de coordinarse con el resto de guías de otras patrullas. Es recomendable que sea una persona con experiencia en la Unidad.
- SUBGUÍA: Es quien ayuda al guía en sus funciones, y le sustituye cuando no está.
- OTROS: secretario, encargado de material, tesorero, encargado de botiquín, portavoz, etc.

Pueden haber muchos más cargos: ¡Vosotros decidís!

Mi patrulla es: _____ ronda solar: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Mi patrulla es: _____ ronda solar: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Mi patrulla es: _____ ronda solar: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

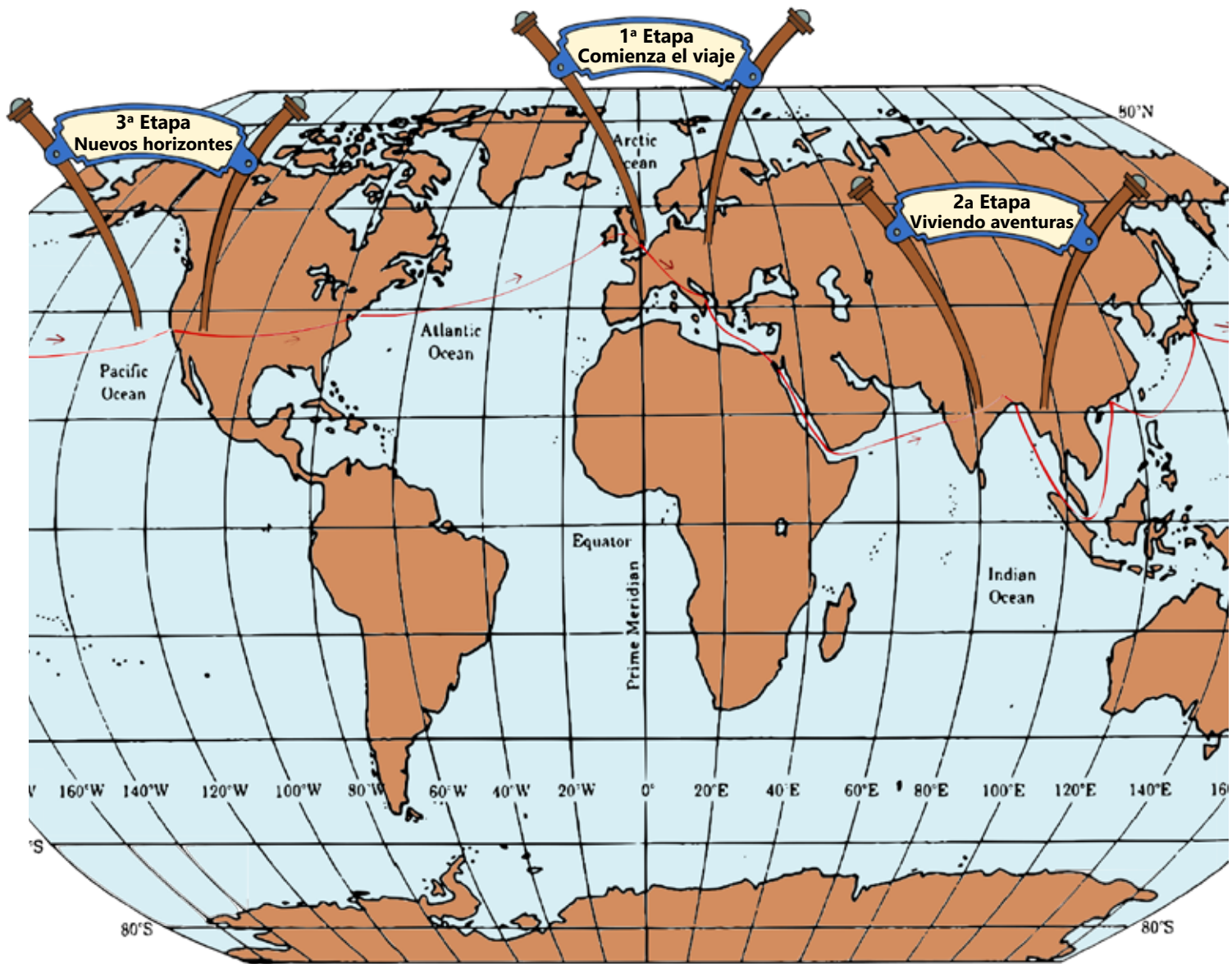
Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

Nombre: _____ Teléfono: _____

El viaje alrededor del mundo que realizarás con la Unidad de Exploradores se divide en tres etapas. Para recorrerlas necesitaremos tener siempre a mano este pasaporte, que nos permitirá ir anotando y registrando todas nuestras vivencias, y también necesitaremos tener siempre a mano nuestro Mapa de viaje:



COMIENZA EL VIAJE

PRIMERA ETAPA

Estamos comenzando nuestro viaje, por lo que necesitaremos la ayuda de un tutor (explorador con más experiencia) para aprender junto con su ayuda:

- Quienes son las personas que nos acompañarán durante nuestras aventuras alrededor del mundo
- Qué es la Ley Scout y en qué consiste
- Qué es una aventura, cómo se organiza y cómo se lleva a cabo, y también cómo se reparten las responsabilidades en las patrullas.
- Cuáles son los valores de los exploradores, que están recogidos en la Carta de los Exploradores.
- Cómo tenemos que trabajar nuestro desarrollo y crecimiento personal basándonos en los valores de los exploradores.



¿QUIÉN VA A SER TU TUTOR?

Conoce a tus acompañantes en este viaje:



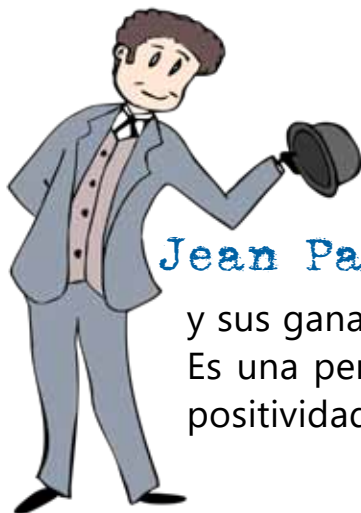
Phileas Fogg Tiene muy claros sus objetivos y es muy difícil que renuncie a ellos. Es fiel a sí mismo, pacífico, honorable, austero, respetuoso con los demás, limpio y sano y su carácter se va forjando con su relación con otras personas y, especialmente al lado de Aouda que le va ablandando poco a poco su corazón.

'No se veía en la casa ni armas ni otros utensilios de caza ni de guerra. Todo indicaba los hábitos más pacíficos.'



Aouda Representa el agradecimiento y el amor. Es una gran compañera de viaje que transforma el corazón de los que están a su lado.

Ella puede considerarse "ciudadana del mundo".



Jean Passepartout Se relaciona con el mundo por su inquietud y sus ganas de conocer y saber. Es servicial, y tiene fe ciega en Phileas. Es una persona valiente, que afronta las dificultades con optimismo y positividad.

'-Passepartout- literalmente significa "ganzúa". Es el apodo que se le da a alguien avispado que tiene habilidad para salirse de cualquier apuro.'

Fix Es una persona recta, que cumple la ley y la hace cumplir, no le sabe mal aceptar errores.

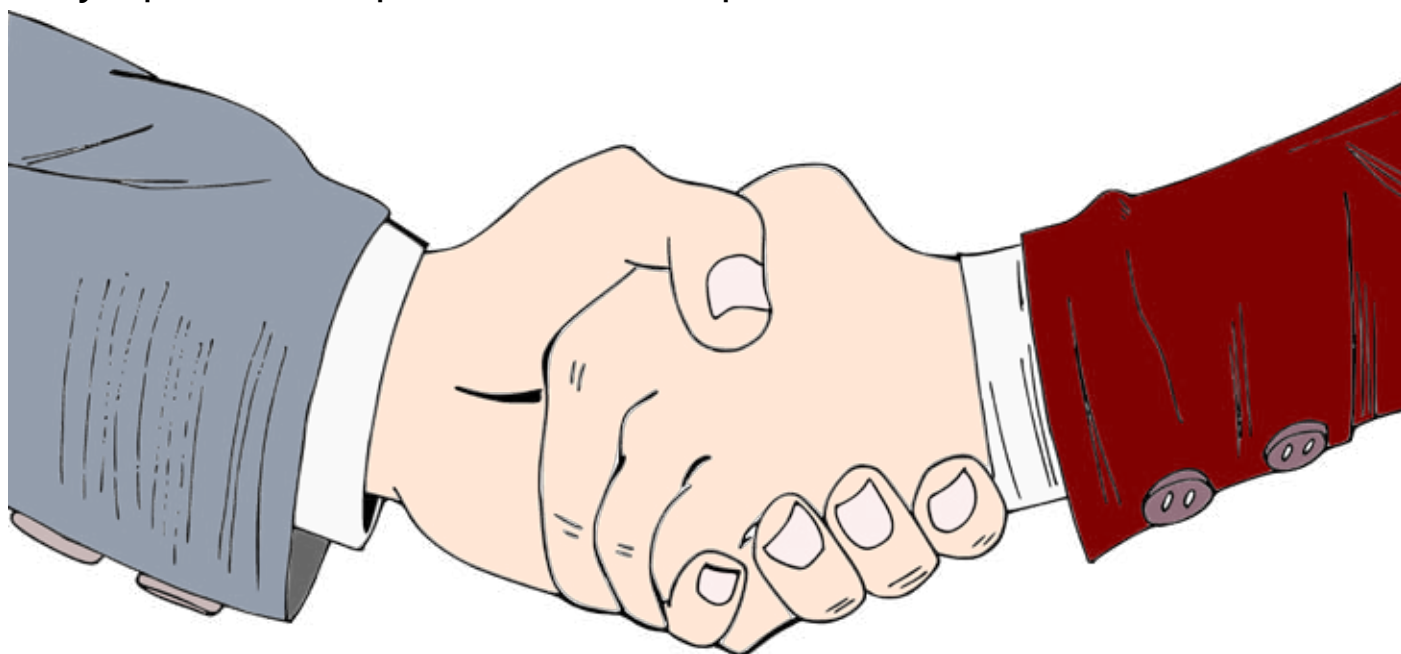
'Su rostro transmitía inteligencia y nerviosismo. Cuando estaba nervioso contraía a menudo el entrecejo.'



LA LEY SCOUT

Los scouts somos millones en todo el mundo, y sin embargo todos nos comprometemos a cumplir la misma ley, para ser mejores cada día, ayudar a los demás y hacer de este mundo un lugar mejor cada vez.

¿Quieres conocer la Ley Scout?, aquí tienes sus 10 puntos: Al finalizar la etapa de acogida, te comprometerás con esta Ley, que tienes que intentar cumplir cada día.



- El scout es digno de confianza.
- El scout es leal y cumple sus compromisos.
- El scout es útil y servicial.
- El scout es amigo de todos y hermano de los demás scouts.
- El scout es educado y respeta a las personas.
- El scout ve en la naturaleza la obra de Dios y la protege.
- El scout es disciplinado y no deja las cosas a medias.
- El scout es animoso frente a las dificultades.
- El scout es trabajador, austero y cuida las cosas.
- El scout es limpio y sano en pensamientos, palabras y acciones.

EL SALUDO SCOUT

El saludo es el signo que utilizamos todos los scouts del mundo para reconocernos entre nosotros. Solamente las personas comprometidas con la Ley Scout pueden hacerlo.

¿Cómo se hace?

Levantando la mano derecha a la altura del hombro, llevando los dedos índice, corazón y anular extendidos y juntos, y el dedo meñique doblado, sujeto por el pulgar.

¿Qué significa?

Los tres dedos extendidos representan las tres virtudes de toda persona scout:

- Lealtad: Siempre cumplimos nuestros compromisos.
- Abnegación: Estamos dispuestos a ayudar los demás y a implicarnos en las causas en las que creemos.
- Pureza: Somos desinteresados, no ponemos condiciones ni excepciones.

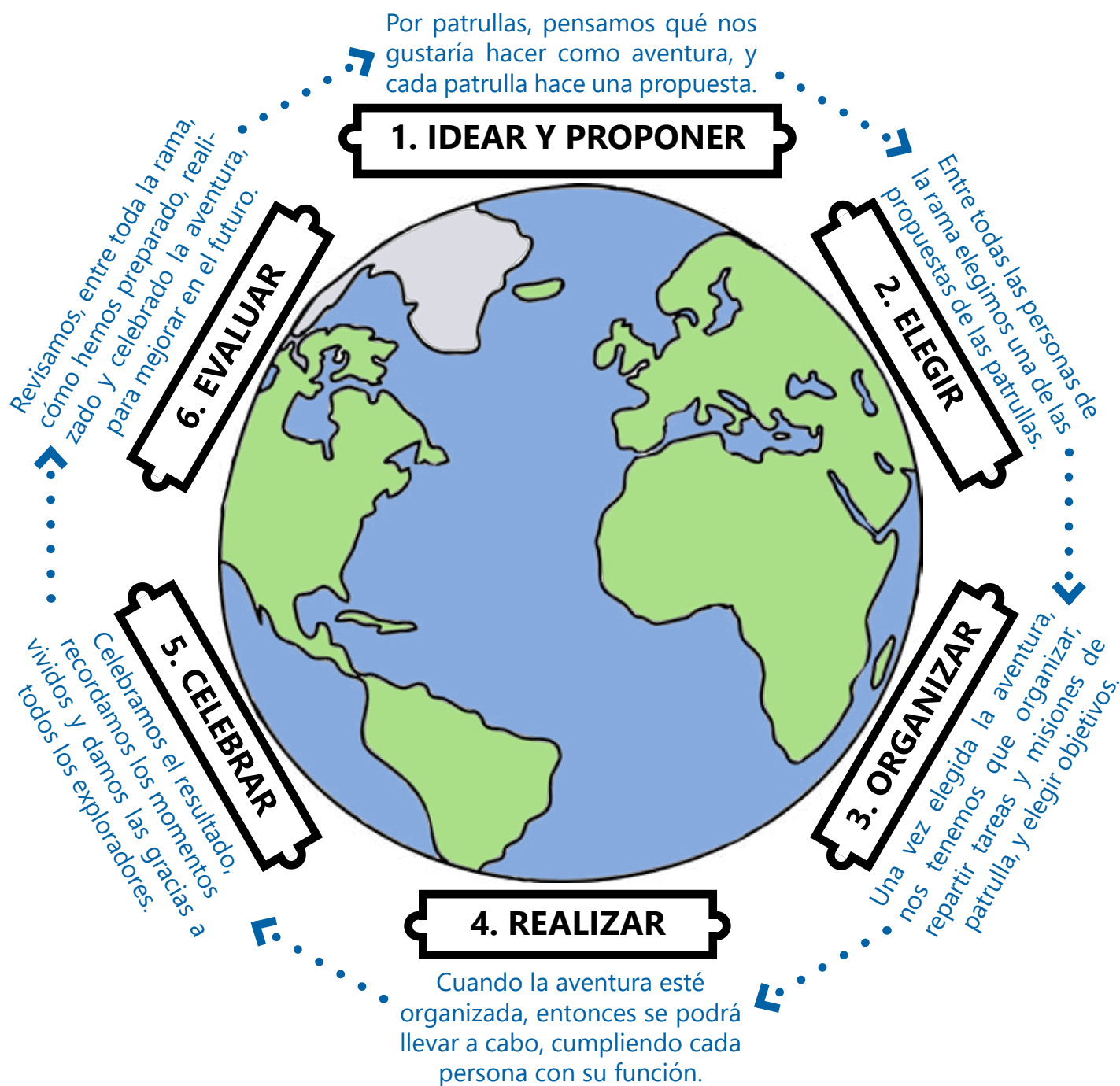
El dedo pulgar sobre el dedo meñique representa el deber de toda persona de ayudar a las más débiles y que más lo necesitan.



LA AVENTURA

¿Qué es una aventura?

Es un proyecto que elegimos en la Unidad de Exploradores para organizar y realizar entre todas las personas que formamos parte de la Unidad. Puede ser una salida al campo para ver las estrellas, jugar a ser piratas, pintar y decorar nuestro local, o planear un viaje que dure varios días. Puede ser lo que queráis, lo más importante es que sea algo que guste a toda la rama y que os apetezca hacer. Para que la aventura salga bien, hay una serie de pasos que habrá que seguir, **las fases de la aventura:**



ORGANIZACIÓN DE LA AVENTURA

Para que la aventura se pueda llevar a cabo, habrá que repartir tareas entre las patrullas, y cada una tendrá una 'misión' que cumplir para que la aventura sea posible. Además, en la aventura, cada explorador se marcará un objetivo personal para mejorar en un aspecto.

LAS MISIONES DE PATRULLA

Dentro de la aventura, cada patrulla tendrá una 'misión', es decir, una tarea que realizar para poder conseguir realizar la aventura. Por ejemplo, si la aventura consiste en construir un castillo de cartón, una patrulla puede tener por misión conseguir los cartones, otra patrulla puede tener la misión de diseñar los planos, y otra patrulla tendrá la misión de conseguir rotuladores y tijeras para pintar y recortar. Luego, entre todas las patrullas haremos el castillo, que sólo se podrá construir si cada patrulla ha cumplido con su misión.

¿CUÁNTO DURA UNA AVENTURA?

Depende de lo que vayáis a hacer. Si vuestra aventura se puede realizar en una salida o acampada, quizás solo os lleve dos meses llevarla a cabo. Si os proponéis un propósito más difícil, puede que dure más. Lo importante es que tengáis claro qué queréis hacer y cómo organizarlo.

LOS OBJETIVOS PERSONALES

En la fase de Organizar, cada explorador que ya se haya comprometido con la rama elegirá un objetivo personal para intentar cumplirlo durante toda la aventura. El objetivo que se elige debe ser algo en lo que queramos mejorar porque nos cuesta o porque se nos olvida hacerlo. Así, al finalizar la aventura, seremos mejores personas.

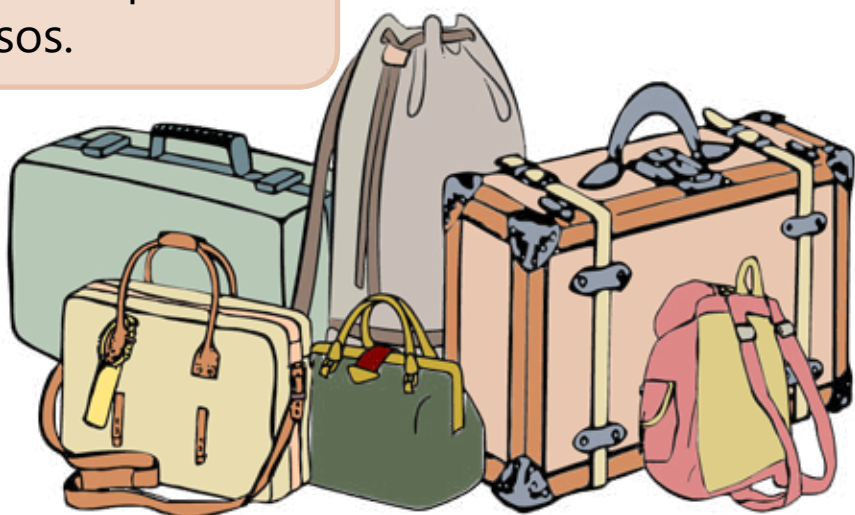
ATLAS DE LA AVENTURA

Toda la organización de la aventura queda reflejada en un gran papel o cartulina al que llamamos 'El Atlas de la Aventura'. Ahí queda recogido todo: lo que queremos hacer, las misiones de las patrullas, el calendario, los personajes y la ambientación, y los objetivos personales. De esta manera, tendremos a la vista toda la información, en un único sitio.



EQUIPAJE

Poster complementario al atlas que usaremos en la organización de la Aventura, donde cada patrulla plasmará su misión dentro de la aventura y cada explorador sus acciones y compromisos.



EL CONSEJO Y LA ASAMBLEA

El consejo de guías de patrullas

Es la reunión de los guías y subguías de todas las Patrullas de la Unidad de Exploradores. En ella, se reparten tareas entre las patrullas y se comenta cómo avanza la aventura.

Es importante que antes y después del Consejo de Guías, las patrullas se reúnan para organizarse.



La asamblea de los exploradores

La asamblea es la reunión en la que todas las personas de la Unidad de Exploradores se reúnen. Se puede reunir por muchos motivos, y en ella se deciden cosas como: cuál va a ser la aventura, cómo organizarse, cómo evaluar, etc.



PRIMERA AVENTURA

Nombre y Resumen:

Misión o misiones de mi patrulla:

¿Cómo voy a ayudar?

¿A quien he ayudado?

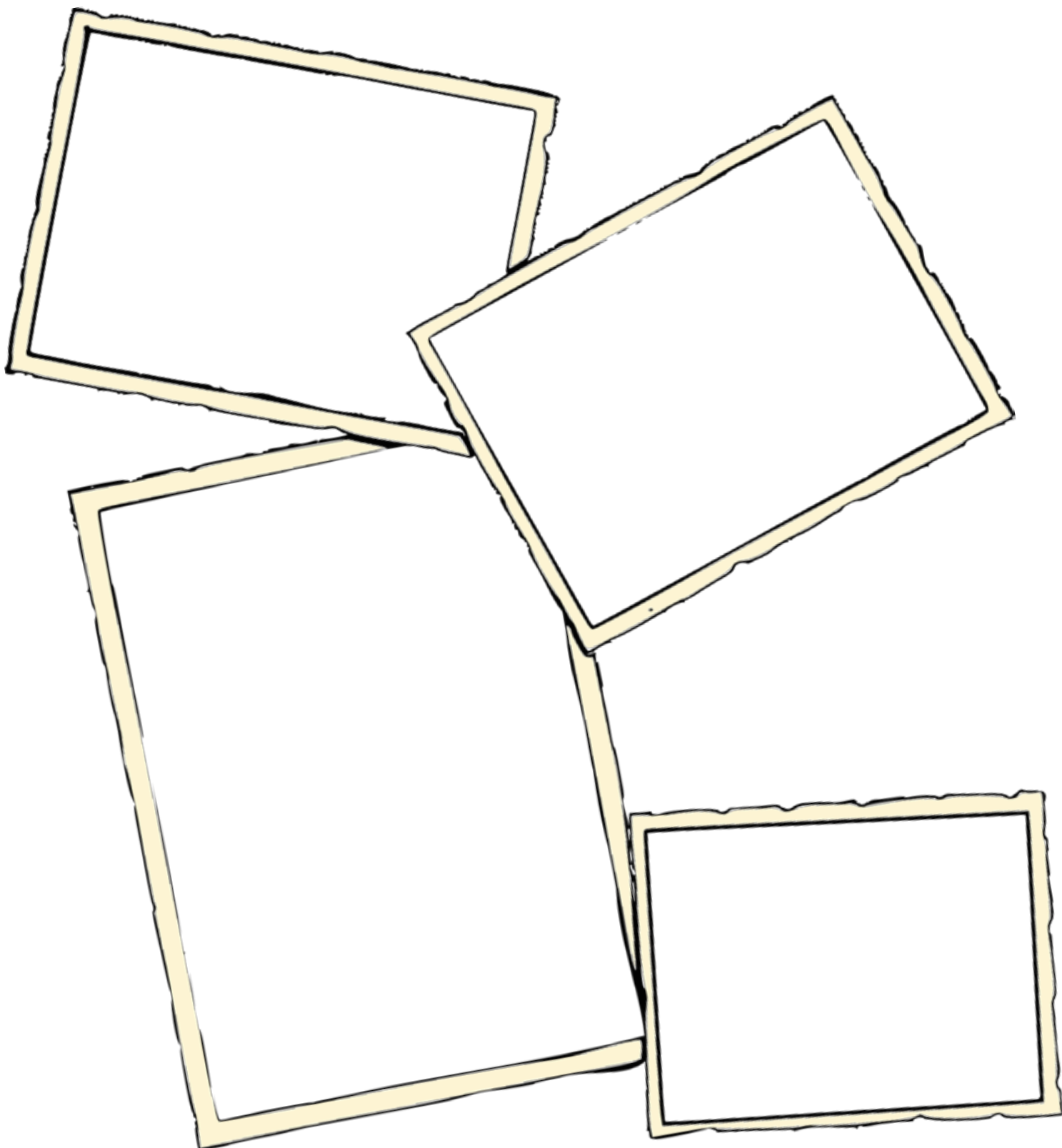
¿Cómo he ayudado?

Finalización:

Fecha de inicio:

Recuerdos de la Aventura

(una foto, un dibujo, una frase...)



LOS VALORES

Los Exploradores siempre intentamos mejorar para ser mejores personas y hacer de este mundo un lugar mejor. Para ello, hay una serie de valores importantes en los que progresar. Por eso, cuando elijamos nuestro objetivo personal de la aventura, intentaremos que esté relacionado con uno de estos 9 valores.

ESPIRITUALIDAD

Buscar el sentido de la vida, pensar sobre aquellas cosas que no se pueden explicar o responder.

LIBERTAD

Actuar eligiendo de forma responsable y asumiendo las consecuencias.

AUSTERIDAD

Saber qué cosas son necesarias nuestras vidas y cuáles no, y rechazar el consumo y el uso de las cosas no necesarias.

DIÁLOGO

Contar con los demás y escucharlos, llegar a acuerdos y resolver conflictos entre las personas.

HONESTIDAD

Ser sinceros con nosotros y con los demás, en palabras, actos y pensamientos.

JUSTICIA

Conocer las desigualdades e intentar que se respete a todas las personas.

RESPECTO

Conocer, valorar e interesarse por los demás, y querer entenderse con ellos.

INQUIETUD

Descubrir y sorprenderse ante cosas nuevas, y querer desarrollar las propias capacidades.

COMPROMISO

Dedicarse a aquellas actividades y acciones que elegimos, de forma responsable y generosa.

CARTA DE LOS EXPLORADORES

Esta es la carta a la que nos comprometemos, una vez que hemos conocido la Unidad de Exploradores, si decidimos continuar y comenzar a participar activamente junto al resto de personas de la rama.

CARTA DE LOS EXPLORADORES

Caminando por el mundo, buscamos nuevas experiencias, descubrimos a cada paso todo tipo de culturas de las que con curiosidad y respeto, aprendemos a ser más abiertos a los demás, comprendiendo el verdadero valor de las cosas.

Junto con nuestros compañeros, realizamos aventuras increíbles que nos ayudan a conocernos mejor entre nosotros para superar con alegría e ilusión las dificultades que aparezcan.

Al llegar a la cima de una montaña, la inmensidad de la naturaleza nos maravilla, y es el momento de hacer un alto en el camino para pensar y dar alas a nuestra imaginación; reflexionando sobre la dirección que llevamos, con la posibilidad de cambiar el rumbo.

Mirando con ojos críticos el mundo, intentamos mejorarlo con cada una de nuestras acciones, tomando como modelo la persona de Jesús.

Pasados dos o tres meses, si decido entrar a formar parte de la Unidad de Exploradores me comprometo a intentar vivir según los valores de la carta de los exploradores y a asumir compromisos personales en las misiones de patrulla de las aventuras futuras. Este paso lo doy realizando mi promesa:

"ME GUSTA LO QUE ME HAN ENSEÑADO MIS COMPAÑEROS Y QUIERO EMPEZAR MI VIAJE CON ELLOS, COMPROMETIÉNDOME A VIVIR SEGÚN LA CARTA DE LOS EXPLORADORES, DESARROLLÁNDOME EN CADA NUEVA AVENTURA, Y MI COMPROMISO PERSONAL ES..."



A partir de esta ceremonia tendrás en un tu pañoleta un pasapañoletas del color de tú rama, es decir, azul, que tiene simbolizada una brújula. A partir de ahora esta brújula te acompañará para indicarte siempre tu norte, de manera que si te desorientas, puedas utilizarla para volver a tu camino.

Ahora, comienza una nueva fase de tu viaje, la de las grandes aventuras, en la que podrás asumir nuevos retos y responsabilidades junto a la unidad de exploradores.

Mis recuerdos

¿Cómo me he sentido en la promesa?

VIVIENDO AVENTURAS

SEGUNDA ETAPA

AVENTURA



Nombre y Resumen:

Misión o misiones de mi patrulla:

Acción o acciones que voy a realizar:

Mi objetivo personal:

¿De qué cosas me he ocupado?

¿Me ha faltado algo?

¿He cumplido mi objetivo personal?

¿Cómo lo sé?

Finalización:

Fecha de inicio:

AVENTURA



Nombre y Resumen:

Misión o misiones de mi patrulla:

Acción o acciones que voy a realizar:

Mi objetivo personal:

¿De qué cosas me he ocupado?

¿Me ha faltado algo?

¿He cumplido mi objetivo personal?

¿Cómo lo sé?

Finalización:

Fecha de inicio:

AVENTURA



Nombre y Resumen:

80°N

Misión o misiones de mi patrulla:

Acción o acciones que voy a realizar:

Mi objetivo personal:

¿De qué cosas me he ocupado?

¿Me ha faltado algo?

¿He cumplido mi objetivo personal?

¿Cómo lo sé?

Finalización:

Fecha de inicio:

AVENTURA



Nombre y Resumen: _____

Misión o misiones de mi patrulla: _____

Acción o acciones que voy a realizar: _____

Mi objetivo personal: _____

¿De qué cosas me he ocupado?

¿Me ha faltado algo?

¿He cumplido mi objetivo personal?

¿Cómo lo sé?

Finalización: _____

Fecha de inicio: _____

AVENTURA



Nombre y Resumen:

Misión o misiones de mi patrulla:

Acción o acciones que voy a realizar:

Mi objetivo personal:

¿De qué cosas me he ocupado?

¿Me ha faltado algo?

¿He cumplido mi objetivo personal?

¿Cómo lo sé?

Finalización:

Fecha de inicio:

AVENTURA



Nombre y Resumen:

Misión o misiones de mi patrulla:

Acción o acciones que voy a realizar:

Mi objetivo personal:

¿De qué cosas me he ocupado?

¿Me ha faltado algo?

¿He cumplido mi objetivo personal?

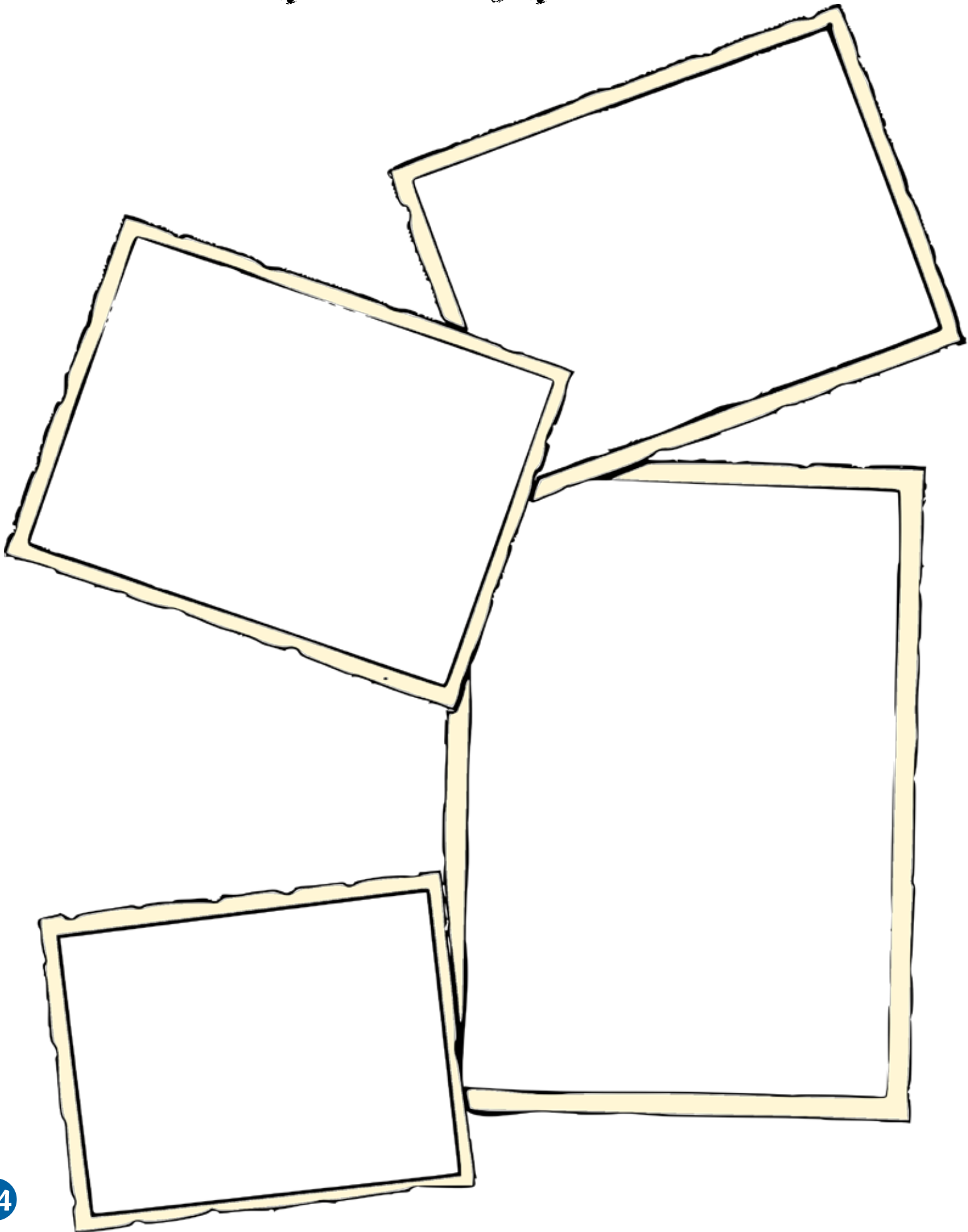
¿Cómo lo sé?

Finalización:

Fecha de inicio:

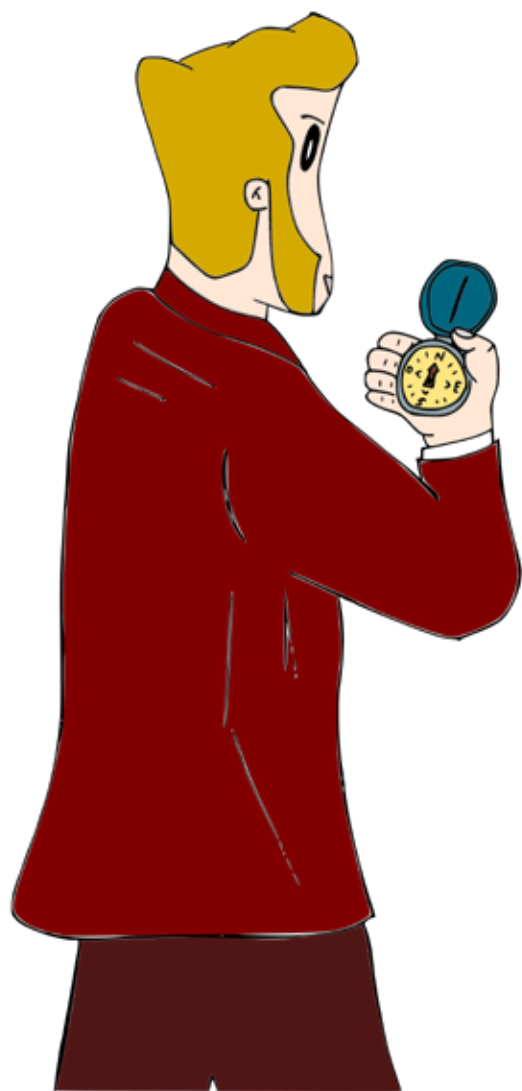
Recuerdos de tus Aventuras

(una foto, un dibujo, una frase...)



NUEVOS HORIZONTES

TERCERA ETAPA
(SERVICIO)



Acabada la etapa de aventuras, llega una etapa en la que continuaremos viviendo experiencias junto con los exploradores, pero esta vez mirando hacia nuevos horizontes. Ahora somos exploradores con mucha experiencia, estamos en la recta final de nuestro viaje, por lo que debemos servir de ejemplo y ayudar a los demás.

Esta es la etapa de servicio, en la que debemos asumir mayor responsabilidad, acompañar a los nuevos exploradores, siendo su tutor y también ofrecernos para ayudar en todo momento. En esta nueva etapa, los compromisos en las aventuras tendrán que tener una vocación de servicio, y cuando los cumplamos, se simbolizarán con un rastro morado.





AVENTURA

Nombre y Resumen:

Misión o misiones de mi patrulla:

Acción o acciones que voy a realizar:

Mi objetivo personal:

¿De qué cosas me he ocupado?

¿Me ha faltado algo?

¿He cumplido mi objetivo personal?

¿Cómo lo sé?

Finalización:

Fecha de inicio:

AVENTURA



Nombre y Resumen:

Misión o misiones de mi patrulla:

Acción o acciones que voy a realizar:

Mi objetivo personal:

¿De qué cosas me he ocupado?

¿Me ha faltado algo?

¿He cumplido mi objetivo personal?

¿Cómo lo sé?

Finalización:

Fecha de inicio:



AVENTURA

Nombre y Resumen:

Misión o misiones de mi patrulla:

Acción o acciones que voy a realizar:

Mi objetivo personal:

¿De qué cosas me he ocupado?

¿Me ha faltado algo?

¿He cumplido mi objetivo personal?

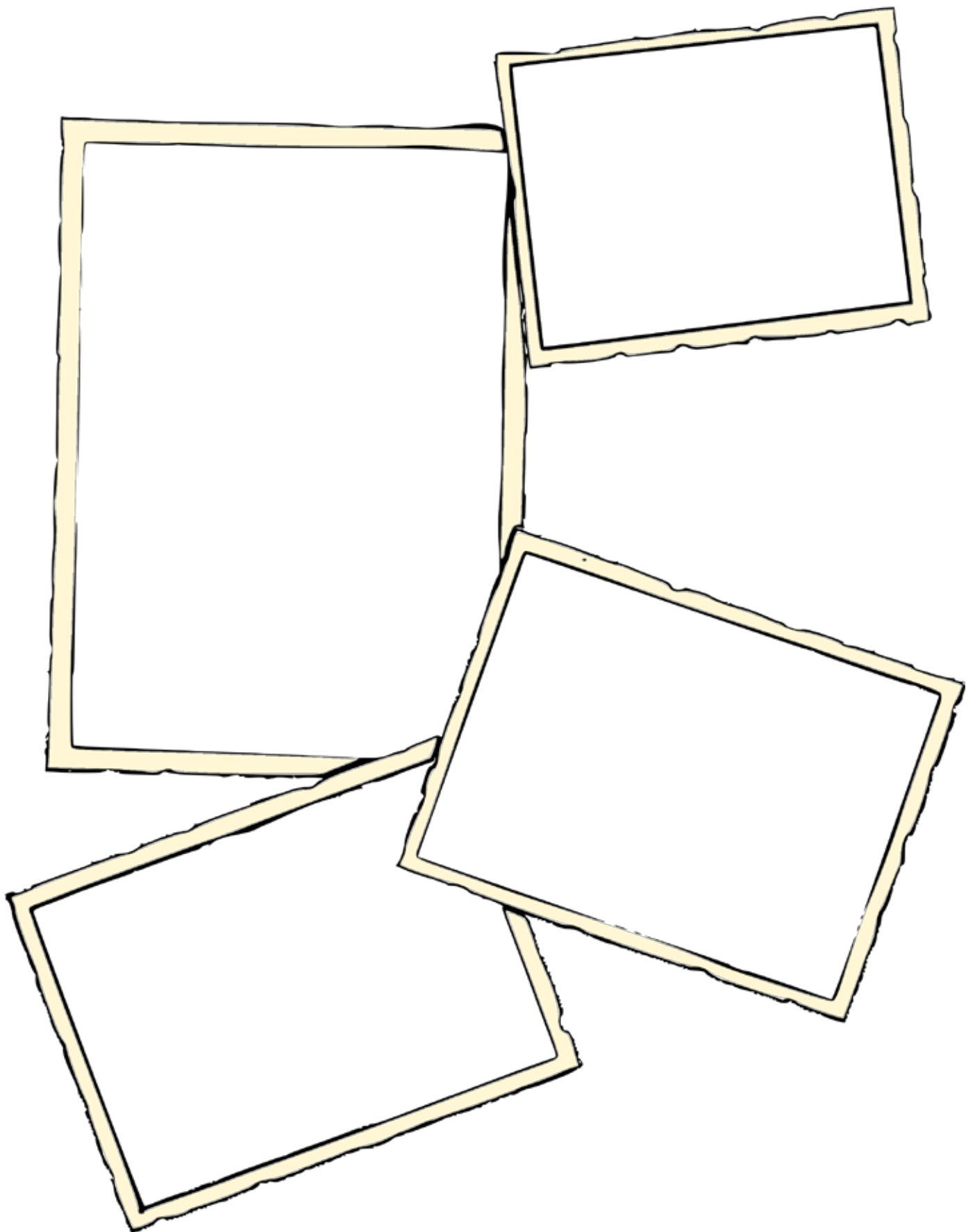
¿Cómo lo sé?

Finalización:

Fecha de inicio:

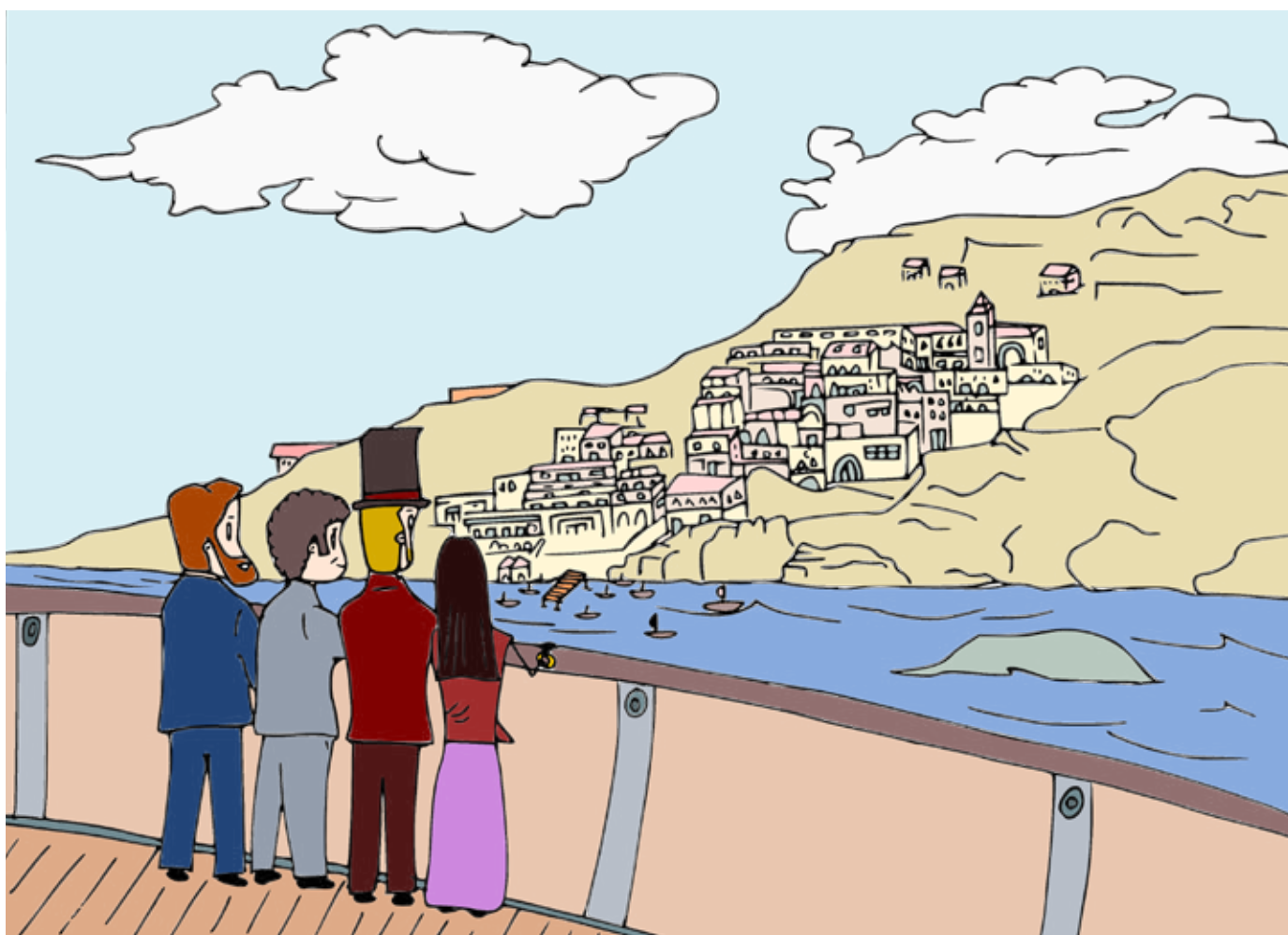
Recuerdos de tus Aventuras

(una foto, un dibujo, una frase...)



Lo has conseguido. Has completado tu proyecto, has cumplido tu promesa, has ganado la apuesta. Puede que en algún momento pensaras que no era posible, puede que perdieras la esperanza, puede que pensaras en tirar la toalla y abandonar... pero no lo hiciste, y aquí estás. En el final del camino. Con todo cumplido, y con muchas historias, aventuras y vivencias guardadas en este pasaporte, como prueba de tu gran travesía.

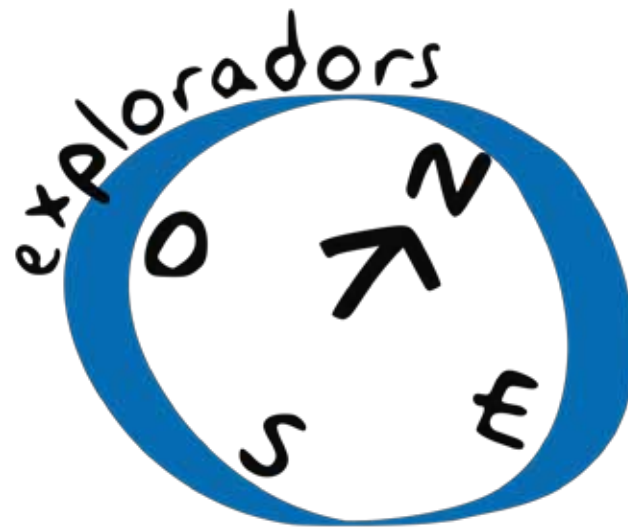
'Sabed, señor Fix, que mi amo es hombre honrado, y que cuando hace una apuesta trata de ganarla lealmente.'



Pero un viaje nunca acabar sin que haya uno nuevo entre manos. En esta ocasión, será en una nueva rama, con nuevos acompañantes. Antes de emprender este viaje, vamos a conocer a la Expedición de Pioneros, con una pequeña convivencia.

Ahora que todo ha acabado, ahora que la travesía ha finalizado, es el momento de parar y reflexionar sobre lo vivido, de pensar en estos años, para coger impulso para el siguiente gran proyecto, para el siguiente gran viaje: PIONEROS.





federació
d'escotisme
Valencià