

UNIFORME DE CLAN



1- Insignia de Pertenencia de Grupo

2- Insignia de Unidad/Progresión

(El polo está disponible en manga larga o corta)

Pañoleta roja (sólo los promesas)

Pantalón corto azul marino

Medias grises

Botas de montaña



Este uniforme completo se ha de utilizar en toda actividad de Grupo que se desarrolle fuera de nuestra ciudad, independientemente de su duración, siempre y cuando las condiciones meteorológicas lo permitan (sustituyéndose el pantalón corto por uno largo en caso contrario). Así como también cuando el Consejo de Grupo lo estime oportuno.

Durante las reuniones propias de unidad, o actividades locales, el uniforme consistirá únicamente de: Polo, pañoleta (los promesas), y un pantalón azul cualesquiera.

INSIGNIAS:



Insignia de Pertenencia de Grupo: esta insignia irá colocada en la manga derecha, próxima a la costura superior. Identifica a la Comunidad Autónoma y al Grupo al que pertenece el scout (y en algunos casos también al Sector). Es suministrada por el Grupo.

Insignia de Unidad/Progresión: esta insignia irá colocada en la manga izquierda, próxima a la costura superior. Identifica a la Unidad a la que pertenece el scout, al mismo tiempo que indica la etapa de progresión en la que se encuentra. Debe adquirirla el scout en función de dicha progresión: Integración, Participación y Animación.



INTEGRACIÓN: El rover a su llegada al Clan se enfrenta a todas las decisiones y responsabilidades que le supondrá unirse a la Hermandad Rover e iniciar la travesía por el "río de la vida" donde deberá remar su propia canoa.



PARTICIPACIÓN: El rover ha comenzado su etapa de participación asumiendo los retos del Roverismo y entrando a formar parte de la Hermandad de la Ruta. En esta andadura de Comunidad, Lucha y Servicio siempre podrá apoyarse en su horquilla, símbolo a su vez de la dualidad de toda situación y de la necesidad de tomar partido e implicarse ante cada una de ellas.



ANIMACIÓN: El rover en acción está en permanente disposición de prestar servicio dentro y fuera del clan. Por un lado, ya ha trazado la senda por la que ha decidido plantear su proyecto de vida; por otro se convierte en guía, animador y referente del resto del clan al que sigue perteneciendo.