

SISTEMA DE UNIDAD

DEFINICIÓN: La unidad es la agrupación básica del Club de Conquistadores formada por seis a ocho niños y un consejero adulto y cuando es posible un subconsejero.

COMPONENTES: De 4 a 8 conquistadores. No se debe hacer unidades mixtas. Si hay más que ocho se debe dividir en dos unidades.

OBJETIVOS

1. Desarrollar el espíritu de unidad y camaradería.
2. Lograr que la disciplina surja del grupo en lugar de ser impuesta desde afuera.
3. Facilitar la ejecución de planes y tareas.
4. Estimular el desarrollo del talento directivo en los mismos Conquistadores.

OFICIALES:

CONSEJERO:

Es nombrado por la directiva del Club de Conquistadores. Debe tener más de 18 años, ser bautizado, convertido y cristiano dedicado, con un buen ejemplo en espíritu y conducta. Debe estar siempre dispuesto a aprender y enseñar a los miembros de su unidad. Los hombres deben dirigir a los niños y las mujeres a las niñas. Ellos ocupan un cargo más importante en el Club, porque tienen más contacto con los conquistadores.

Sus responsabilidades son:

- Hacerse cargo de y dirigir/enseñar una unidad de conquistadores, trabajando y permaneciendo con ellos durante todo los programas.
- Alentar, enseñar, y evaluar el trabajo necesario para que los miembros puedan investirse.
- Dar un buen ejemplo en puntualidad, asistencia, uniforme, etc.
- Marchar y hacer los ejercicios con la unidad.
- Desarrollar la comprensión y amistad dentro de la unidad.
- Ayudar a los miembros con cualquier problema que se suscite y mantener informados a los líderes (respecto a la confidencialidad).
- Alentar a todos los miembros a participar en todas las actividades.

- Participar en los campamentos, arreglando los detalles con el vice director y los miembros.
- Asistir a las reuniones de la directiva.
- Notificar por adelantado al director si no podrá asistir a alguna reunión
- Hacer un plan de actividades para su unidad.

SUB-CONSEJERO:

Los sub-consejeros debieran poseer las mismas cualidades que los consejeros de unidad y además tener el deseo de aprender para llegar a ser guías mayores, líderes. A menudo es un joven con 16 años que ha terminado las clases y quiere quedarse en el club para ayudar o está haciendo la clase de Guía Mayor.

Sus deberes son:

- Trabajar bajo la supervisión de un consejero adulto.
- Ayudar en todas las actividades de la unidad y del club.
- Aceptar las responsabilidades delegadas por el consejero.
- Hacerse cargo de la unidad cuando el consejero está ausente.
- Asistir a las reuniones de equipo.
- Dar un buen ejemplo en cuanto a asistencia, puntualidad, uniforme, etc.
- Marchar y ejercitar con la unidad.
- Participar en los campamentos y salidas.

CAPITÁN DE UNIDAD

Es un miembro del club elegido por la unidad para 3 meses a lo máximo un año. Después del consejero, es el jefe de unidad. Lleva el banderín de la unidad.

Sus deberes son:

- Ayudar a los consejeros y hacerse cargo de la unidad cuando sea necesario.
- Portar y tener el banderín de la unidad de manera correcta.

- Velar para que el banderín de la unidad esté ubicado adelante de la unidad en todos los campamentos.
- Portar la bandera nacional o la bandera de los conquistadores durante la ceremonia de la bandera cuando se escoja a la unidad para hacerlo.
- Informar la asistencia de la unidad en el momento de pasar lista.
- Ejercitar a la unidad según lo asigne el consejero.

SECRETARIO DE UNIDAD

Segundo jefe de unidad. Responsable del informe semanal de asistencia. Ayuda en el aspecto espiritual de los miembros. También puede ser el encargado de cobrar las cuotas de la unidad, y luego entregar el registro y dinero correspondiente al secretario-tesorero. Es elegido democráticamente por la unidad para servir por tres meses, igual que el capitán.

TESORERO DE UNIDAD

Al igual que los anteriores, es elegido por los miembros de la unidad, se encarga de los cobros de cuotas, inscripciones, etc. y lleva el registro correspondiente de gastos y entradas en su unidad, rinde cuentas si se lo piden y es el principal encargado de entregar el registro y dinero correspondiente al Secretario o Tesorero del Club.

Las unidades que son muy activas pueden tener otros oficiales como: Asistentes del Capitán, del Secretario, jefe de equipo, Jefe de cocina, etc. Especialmente cuando se realizan Campamentos o salidas al campo.

NOMBRE DE LA UNIDAD

Cada unidad de niños o niñas elegirá un nombre para designar su grupo, de acuerdo con el nombre de su club. Estos nombres pueden ser tomados de la Biblia, o pueden ser nombres famosos, sea de exploradores o históricos. También pueden tomar nombres de la naturaleza, provenientes de pájaros, flores. Árboles, animales, etc. Generalmente las niñas escogen nombres de flores y pájaros. El consejero debe orientar a su unidad en la elección del nombre. No se debe permitir ningún nombre que provoque burlas o bromas. Debe estar de acuerdo con el nombre del club, demostrando así una unidad de pensamiento en el club.

EL RINCÓN DE LAS UNIDADES

Es indispensable llevar registro de la asistencia y pago de cuotas. Cualquier negligencia en este asunto pronto afectará al club.

Un método que ha sido empleado con éxito para fortalecer un Club de Conquistadores y sus unidades es el sistema de puntaje. Sirve como una excelente "palanca" cuando la situación demanda óptimos resultados en poco tiempo. Por ejemplo, si hay un camporee por delante y se necesita uniformar al club y ponerlo rápidamente en condiciones, este sistema dará buenos resultados. También a veces sucede que después de un buen comienzo, poco a poco comienzan a menguar el espíritu y el interés. El sistema de puntaje puede resolver el problema inmediatamente.

El plan consiste en dar puntos a las diferentes unidades y los diferentes conquistadores de acuerdo con el uso de uniforme, espíritu, trabajos, manualidades, investiduras, etc. La campaña dura seis a trece semanas. Al terminar el tiempo, las unidades que superen cierto puntaje global tendrán derecho a participar en alguna excursión extraordinaria y el conquistador recibirá una premiación especial además de ser investido con buena conducta. Debe hacerse un diagrama mural que presente a todas las unidades y su progreso semanal en puntaje. Sería ideal presentarlo como una lucha en dar lo mejor de sí mismo. De este modo, todos tendrán oportunidad de ir al gran paseo, si alcanzan cierto puntaje. El registro debe llevarlo el consejero de la unidad.

El efecto del sistema de puntaje es electrificante. El niño que antes no se vestía con su uniforme y no traía sus cuotas, ahora tiene que hacerlo. Porque si no lo hace se le vienen encima todos los compañeros de su grupo, pues su negligencia resta puntos a la unidad entera.

Rasgos de carácter que se fomentan: Responsabilidad; Aseo y uniforme; Laboriosidad en las manualidades; Espíritu de camaradería; Cuidado de su clase de conquistador.

Sugerencias para prevenir problemas disciplinarios:

1. Planifique un amplio programa de actividades.
2. Nunca vaya a las reuniones sin prepararse.
3. Sea amigable, accesible y preocúpese por ellos siempre.
4. Cultive el sentido de humor.
5. No utilice el sarcasmo o el ridículo
6. No esté buscando siempre la falta.
7. Muestre dominio propio y sea paciente, aún bajo la presión.
8. Cuide el uso de su voz, hable claramente y con autoridad, pero no grite.
9. Mantenga contacto visual con la gente mientras habla.
10. De instrucciones y órdenes claras y precisas.
11. Elimine los amaneramientos que pueden llevar al ridículo. Evite las expresiones vulgares.
12. Sea justo e imparcial, no tenga favoritos.

La forma correcta de administrar disciplina es inspirar lo que es bueno y ordenado por medio del amor, de la bondad y de un ejemplo consistente. Gane la confianza de los niños. Muéstreles que los ama por medio de la bondad, y que espera su colaboración leal. Esta forma correcta desarrolla confianza, sumisión, cooperación y amor.

CUALIDADES DEL LÍDER CRISTIANO

- Vivir una vida centrada en Cristo.
- Amar realmente a los niños y las niñas.
- Ser optimista y entusiasta.
- Dominar sus emociones.
- Disfrutar del aire libre.
- Comprender las características de los jovencitos.
- Dominar diversas habilidades.
- Saber cómo organizar.
- Mantener relaciones agradables con sus compañeros de trabajo.
- Tener una personalidad atrayente.
- Tener sentido del humor.
- Ser ingenioso y creativo.
- Conseguir cooperación.

BIBLIOGRAFIA:

Curso Básico de entrenamiento para líderes de los Conquistadores - ACES - Casa Editora Sudamericana.

Manual de los Conquistadores - MV - ACES - Casa Editora Sudamericana

Manual do Desbravador, vol.1 - Casa Publicadora Brasileira

Manual Prático para liderança - A.P.C.