



## La Empresa Raider



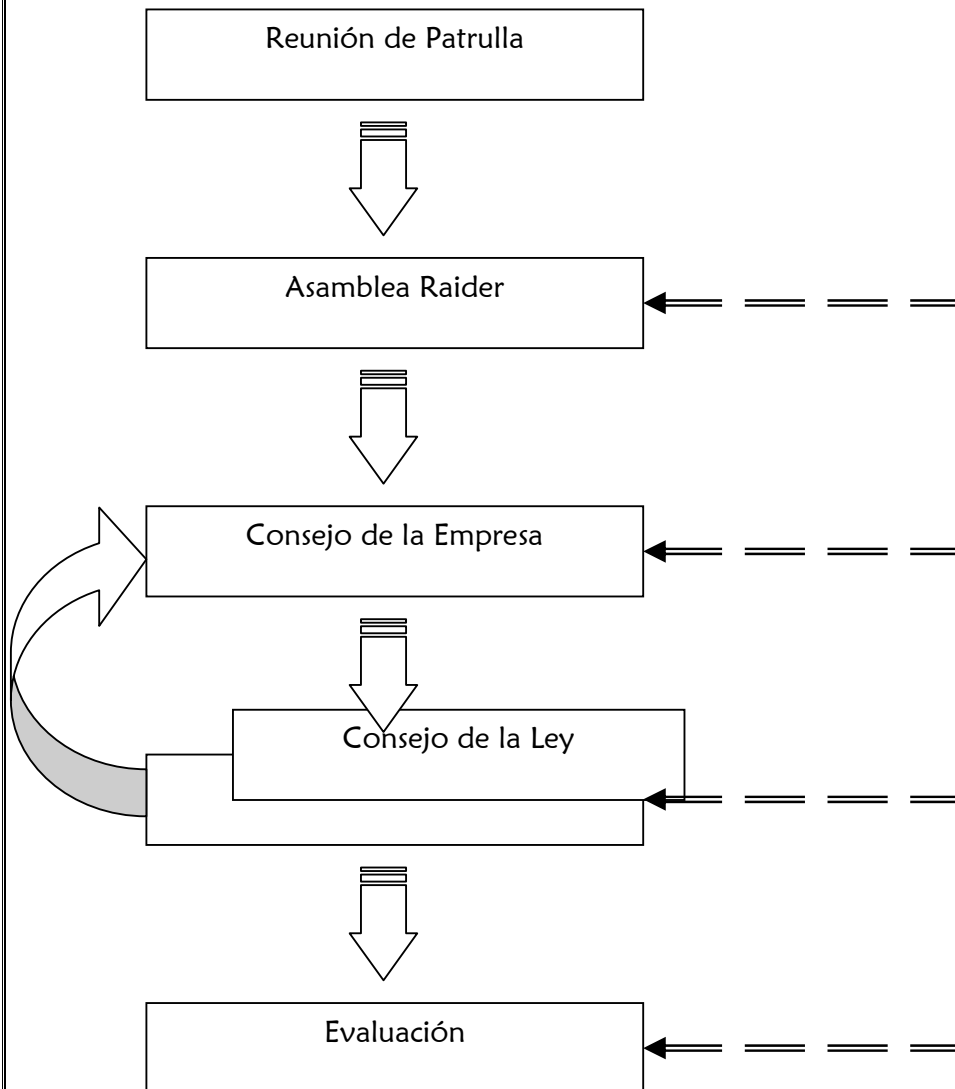
### Índice

Pasos de la Empresa – Contenidos.....	2
Pasos de la Empresa – Desarrollo .....	3
1. Reunión de Patrulla .....	3
2. Asamblea Raider.....	5
Estructura de la Asamblea Raider .....	5
Desarrollo de la Asamblea Raider .....	6
3. Consejo de la Ley .....	6
4. Consejo de la Empresa .....	7
5. Ejecución .....	7
6. Evaluación .....	7
7. “Festejo” .....	8



## Pasos de la Empresa – Contenidos

1. Reunión de Patrulla
2. Asamblea Raider
3. Consejo de la Ley
4. Consejo de la Empresa
5. Ejecución
6. Evaluación
7. "Festejo"





## Pasos de la Empresa – Desarrollo

### 1. Reunión de patrulla:

La patrulla prepara un proyecto de Empresa, donde debe plantear:

- ✦ Objetivo Principal: siempre debe haber un y sólo un objetivo principal. Contra él se realizará la evaluación de la empresa al finalizar su ejecución.
- ✦ Objetivos secundarios: pueden plantearse objetivos de menos importancia. Es fundamental que los objetivos secundarios se diferencien bien del objetivo principal (no es lo mismo realizar una empresa para juntar fondos, que una empresa cuyo objetivo principal es divertirnos y trabajar en equipo con el objetivo secundario de juntar dinero para el Fondo de Tropa; p.e.: Obra de Teatro “Desesperadamente Armando”).
- ✦ Cronograma: detallando cantidad de sábados a emplear. Deberán tenerse en cuenta las fechas especiales, p.e.: Aniversario de Grupo, eventos de Grupo, Caminata a Luján, etc. Si la empresa implica disponer del salón parroquial una noche (p.e.: un baile), la patrulla deberá averiguar si dicha fecha se encuentra disponible y reservarla ni bien sea elegida la empresa.  
Por lo general una empresa dura entre un mínimo de un mes y un máximo de tres meses. Nunca deberían sobrepasarse los tres meses e duración ya que al hacer esto, se estaría realizando algo más cercano al Servicio Rover que a una Empresa Raider.
- ✦ Tareas / Responsabilidades / Organización: deberán detallarse las tareas a hacer por los distintos raiders. Si bien recién en el Consejo de Empresa se asignará un raider a cada tarea específica, una buena empresa debiera contemplar desde un principio tareas para todos (si en la Tropa hay en la actualidad 15 raiders, debe determinarse trabajo para ese número de personas). Es común que durante la ejecución de la empresa, algunos chicos trabajen poco, y por ende se desmotiven, pero es factible que no sea por falta de interés, sino porque la empresa en realidad es perfectamente realizable por un grupo de 6 u 8 chicos, y no da trabajo para todos. Éste es uno de los puntos más difíciles a desarrollar.
- ✦ Estimación de gastos / Costeo: será clave y decisivo en una empresa cuyo fin sea recaudar fondos. Es un punto importante que no debe omitirse en ninguna empresa, ya sea que se trate de recaudar fondos o no, toda empresa implica algún gasto, así sea de sólo \$20.
  - a) Si se trata de una empresa compleja, que requiera gastos importantes (ayudar a una escuela, hogar, realizar una obra en el campanario o en el campito, etc); podría presentar dos etapas: la primera de recaudación del fondo calculado como necesario (mediante una feria de platos, rifa, etc, etc). La segunda etapa será la empresa misma, la etapa fundamental, principal.
  - b) Si se trata de una empresa cuyo objetivo principal y único es recaudar fondos, sería importante que en la misma Asamblea, la patrulla proponga

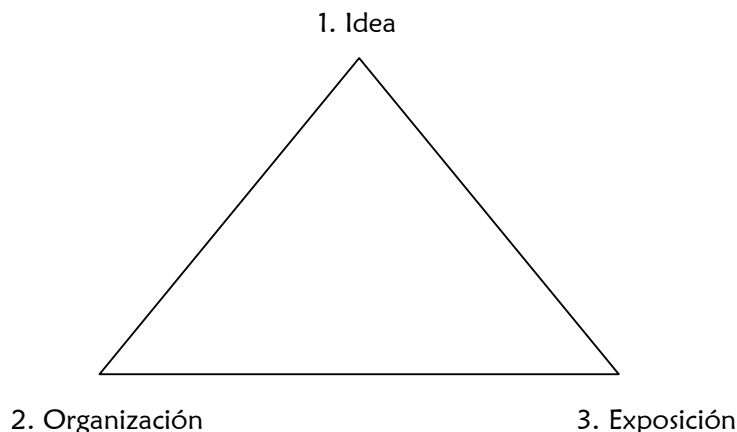


usos útiles para los mismos. Además esto podrá ayudar a definir el monto a juntar. Por ejemplo: "Queremos recaudar \$400 para comprarle un alero a cada patrulla". Es bueno que la rama financie en forma propia algunos de sus gastos (material de acampe, gastos extras en Rallies, etc, etc).

Es factible que la patrulla presente un proyecto que fue expuesto anteriormente en otra Asamblea, sin resultar elegido. En este caso, la patrulla debería preguntarse por qué no resultó elegido en tal ocasión, y podrá realizar todos los ajustes y mejoras que sean necesarios para que esta vez resulte votada.

Podría decirse que un proyecto, para ser votado y elegido, necesita tres características:

- Una buena IDEA.
- Una buena ORGANIZACIÓN para llevarla a cabo.
- Una buena y clara EXPOSICIÓN para que resulte votada.



La idea: debe ser interesante, novedosa. Debe despertar interés y motivación en cada uno de los raiders. Debe proponerles a los chicos, realizar tareas nuevas, desafiantes.

La organización: cuando la empresa o el proyecto no se haya organizado razonablemente, se notará en la exposición durante la Asamblea.

Analogía: Las ganas de votar una empresa mal organizada se puede comparar con las ganas de apostarle a un número en la quiniela entre 7.000 números. Nos gustaría ganar una suma importante de dinero (la idea de la empresa) pero hay muy pocas probabilidades por la gran cantidad de números (porque se nos hace difícil alcanzar la idea sin un camino definido y estructurado a seguir).

La exposición: Lo peor que puede pasar es que el proyecto se base en una buena idea, esté bien planificado y organizado, pero se desmerezca en la exposición por explicarse



sin en interés debido o sin la claridad suficiente. Más adelante se dan algunos consejos acerca de esto.

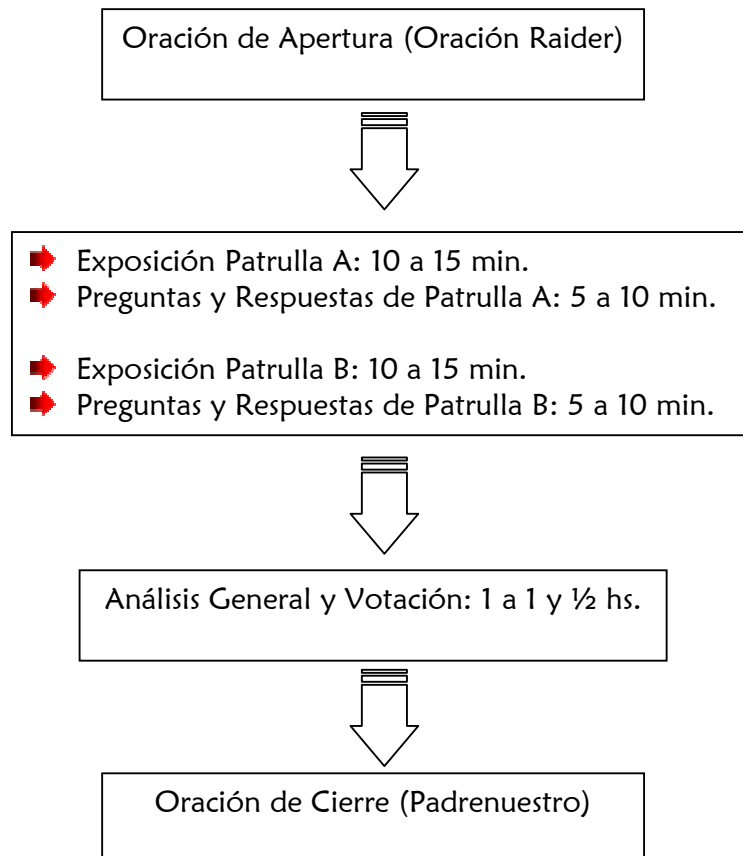
De todas maneras, es bueno recordar, que en una buena Asamblea pueden presentarse dos proyectos excelentes y sólo uno será elegido en esta oportunidad. En este caso, la patrulla de la empresa no ganadora, no deberá desmotivarse, y podrá volver a presentar su proyecto modificado o no en un próxima Asamblea.

Algunos aspectos a tener en cuenta:

- Misión de una Empresa: para qué existe.
- Visión de la Empresa: objetivo desafiante y motivante, pero a la vez, alcanzable y medible.
- Análisis FODA: fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del proyecto).
- Aplicación en la Rama: paralelismo con metas a corto, mediano y largo plazo propuestas por las patrullas y la Jefatura.

## 2. Asamblea Raider:

### Estructura de la Asamblea Raider



### Desarrollo de la Asamblea Raider



Presentación de los proyectos de la Empresa y elección.

Los investidos tienen voz y voto. Los aspirantes, novicios y promesados, sólo voz. La Jefatura tiene voz y veto; no tiene voto.

Es importante que en la discusión final, previa a la votación, todos los raiders (tengan la progresión que tengan) den su opinión. Los Aspirantes a Raider, los Novicios y los Promesados, mencionarán a qué proyecto votarían. Un secretario, llevará la anotación de los votos correspondientes y el recuento final.

Para presentar la empresa frente al resto de la Tropa, se utilizarán distintas técnicas de exposición, o que complementen la misma:

- Carpeta: en todos los casos y sin excepción, cada patrulla presentará un resumen por escrito del proyecto. El mismo será guardado por un secretario de la rama, resulte la empresa elegida o no.
- Videos (p.e.: entrevista con el director del hogar que se va a ayudar).
- Cassettes grabados.
- Representación con títeres.
- Maquetas (p.e.: reforma en el campanario).
- Planos, láminas, etc, etc.

Es importante que todos los raiders de la patrulla participen en la exposición y presentación del proyecto.

Antes de comenzar con la exposición de la primera patrulla, deberá definirse cuánto tiempo se le brindará a cada una para exponer. En general: 10' a 15' por patrulla para la exposición general (durante la cual el resto de los raiders intentarán no interrumpir, a excepción de tener preguntas muy urgentes). Más 5' a 10' para las preguntas posteriores a la exposición general, que realicen los oyentes. Tener en cuenta que la votación y discusión previa final dura ½ y 1 hora.

### **3. Consejo de la Ley:**

Confirma o veta la Empresa elegida. En la práctica y en general, este paso no se realiza. La intervención del Consejo de la Ley es necesaria cuando se debe evaluar la posibilidad de vetar la empresa, o por ejemplo abandonar la realización de una empresa ya comenzada por alguna razón en particular (p.e.: pone en peligro la integridad de los raiders, o se estaba ayudando a un hogar de niños que resultó no ser tal, etc). De todas formas, son casos excepcionales, y el Consejo de la Ley puede decidir también llevar la discusión y decisión al Consejo de Empresa o a la misma Asamblea Raider, para que sea participada por todos los integrantes de la Tropa, si así lo considera conveniente.

### **4. Consejo de Empresa:**

Tropa Raider "Compañía de Jesús"



Tiene responsabilidad máxima en la ejecución de la empresa. Rol ejecutivo.  
Conformado por:

- ⊕ Guías (o quién lo reemplace)
- ⊕ Subguías (o quién lo reemplace)
- ⊕ Jefatura

Se dividen las responsabilidades confiando una misión a cada patrulla o a cada raider. Todos los puntos no detallados en la Asamblea, deberán especificarse ahora: qué raider realizará cada tarea, quién conseguirá cada herramienta, quién llamará al dueño del hogar a ayudar, quién será el responsable de cada equipo o grupo. La empresa raider es una buena oportunidad para trabajar interpatrulla, es decir, con raiders que no son de la patrulla propia.

El Consejo de Empresa tiene atribución de cambiar, en parte, la empresa elegida; pero es importante siempre respetar lo máximo que se pueda la idea original. Es importante mencionar que siempre deberá realizarse al menos un Consejo de Empresa el primer día de empresa (entre la Asamblea Raider y el primer día de empresa).

Es conveniente que se realice fuera del horario de actividad, ya que en general, éste se aprovechará para la ejecución de la empresa misma.

## **5. Ejecución:**

Está compuesta por la planificación sábado por sábado de cada proyecto. Durante la ejecución de la empresa, podrán realizarse tantos Consejos de empresa como se consideren necesarios, para monitorear y llevar a cabo los ajustes que se consideren necesarios.

## **6. Evaluación:**

El Consejo de la Ley, el Consejo de Empresa, o más comúnmente la misma Asamblea Raider (esta última presenta la ventaja de contar con la participación de todos los raiders) realizarán la revisión y evaluación de la empresa ejecutada.

Algunas pautas para la revisión de la empresa a los distintos niveles (Tropa, Patrulla o equipos de trabajo, Personal):

- Participación / Compromiso / Actitudes
- Organización de cada patrulla o grupo de trabajo

Tropa Raider “Compañía de Jesús”



- ➡ Revisar en qué medida se cumplió con el objetivo principal de la empresa (se puede poner un porcentaje). Debe evaluarse la empresa a partir de los objetivos que fueron planteados desde un comienzo (Juntar dinero? Ayudar a un hogar? Fomentar las habilidades de los raiders en carpintería y favorecer el trabajo en equipo de la tropa?)

*“Las fallas y aciertos de cada empresa nos indican un camino a seguir...”*

## 7. **Festejo**:

Las buenas empresas serán recordadas con alegría por los raiders. Si la empresa lo amerita, podrá realizarse un festejo por el éxito obtenido en la empresa. Tanto en el festejo como durante la ejecución de la empresa, será útil que se tomasen fotos de la misma para poder mostrar el trabajo realizado a otras ramas del grupo scout, o a otros grupos parroquiales, como así también, servirán de recuerdo para los raiders mismos.