Pasado los 14 años. los objetivos de los jóvenes son mas amplios y diversos, incluyendo trabajos para la ayuda al prójimo, tienen mucho más actividades, tienen que cumplir proyectos muchos más grandes que en la Unidad, tienen que "S**aber tomar decisiones**"

En cada etapa de desarrollo, los jóvenes se van interesando en diferentes cosas de acuerdo a su edad, experiencias, vivencias y realidades; basados en esta premisa se ha definido que los jóvenes de entre 14 hasta antes de cumplir 18 años conformen la **Comunidad de Caminantes.**

Comunidad porque en su seno los jóvenes compartirán proyectos y actividades que los harán crecer en conjunto. Comunidad porque a los gustos e intereses de todos serán tomados en cuenta.

Caminante es quien no permanece quieto ante el paso de la vida y se decide a emprender la búsqueda de nuevos horizontes.

Caminante es quien tras aprender el camino hacia sus metas se encuentra consigo mismo y con los demás. Caminante es quien a cada paso que da desafía el destino, al decidir que a cada paso dado se está más cerca de la meta.

La estructura de la Comunidad de Caminantes utiliza pequeños grupos con mayor cohesión que la patrulla scout: el equipo. Los equipos se conforman con más de 3 jóvenes.

Esta estructura se refuerza con la formación adicional de Grupos de trabajo, los cuales pueden estar conformados por jóvenes de la comunidad de caminantes que pertenezcan a diferentes equipos y que conforman este grupo de trabajo para desarrollar algún proyecto específico o para desarrollar alguna parte de un proyecto específico. El grupo de trabajo es liderado por un caminante quien encabeza al grupo mientras se trabaja en el proyecto.

El desafío de VIVIR mi propia aventura. Este marco simbólico se presenta como un ambiente de referencia que refuerza el papel personal dentro de un grupo en la Comunidad de Caminantes. El marco simbólico que se propone para esta sección responde a las necesidades de identidad propia que experimentan los jóvenes de esta edad.

Se apoyan en 3 dinamismos esenciales propios de la edad:

El **desafío**: El reto que presenta enfrentar la realidad.

De VIVIR: Ser actor y no espectador.

La propia aventura: posibilidad de probar.