

12 Reuniones de Manada y Tropa

Asociación de Scouts de Guatemala





Prefacio

12 Reuniones de Manada y Tropa, se presenta como un breve e introductorio documento, dirigido principalmente para aquellos Grupos Scouts Nuevos. El objetivo fundamental de ésta guía es la de sugerir actividades con las cuales iniciar cualquiera de las dos secciones en mención y de ninguna manera pretende ser un sustituto a la Programación que debe realizar el Consejo de Grupo y de Sección.

Con éste documento, se pretende despertar la iniciativa y “quitar el miedo” a la primera planificación, la cuál muchas veces es difícil de realizar, más aún si todavía no se ha recibido el curso específico de Planificación y Programación, que sirve la Asociación de Scouts de Guatemala.

Viene a ser, éste precisamente, el Recibir el Curso de Planificación y Programación, el segundo y mejor si es el primer paso, antes de dirigir cualquier sección del Movimiento Scout.

Hermano Scout, te presentamos el octavo libro editado y creado digitalmente de la Colección “Ayudas al Escultismo”, esperamos que éste libro como los demás que integran la colección, sea de utilidad en tu vida personal, tanto como en tu labor diaria como Scout.

Colección “Ayudas al Escultismo”

“12 Reuniones de Manada y Tropa” de la Asociación de Scouts de Guatemala, constituye el octavo libro de una colección de Títulos Scouts, creados totalmente a través de tecnología digital, con el único fin de promover y saciar de alguna forma la gran sequía de Publicaciones Scouts al respecto, es el objetivo de Editorial Brownsea recuperar éste acervo cultural, que dió como origen a lo que hoy llamamos Movimiento Scout y que forma parte integral de la vida de millones de personas de todas las edades en el mundo entero.

Como objetivo fundamental tenemos la promoción y propagación de la Filosofía Scout para que la vivamos realmente con las bases y fundamentos que le dieron origen, la Colección “Ayudas al Escultismo”, no persigue ningún fin lucrativo y por el contrario tiene como ideal el fomentar el hábito de la Lectura Scout.

El Proyecto Brownsea, nace como un proyecto personal, al que se suman de una u otra forma, Scouts de corazón, que con su aporte significativo, contribuyen de una u otra manera a la Formación, Capacitación y sobre todo a la recuperación de nuestro origen, filosofía, principios e ideales que alguna vez Baden Powell quiso para todos nosotros. En éste proyecto se irán sumando en la medida de las posibilidades, cada vez más y más publicaciones, siempre conservando el sistema digital, para su más rápida y mejor difusión, con la posibilidad de ser impresas y de esta forma cada vez más y más Scouts, puedan tener acceso a Literatura Scout de primera calidad y que le sirva de apoyo para ser cada vez “más y mejores ciudadanos”.

Es de ésta forma en que damos nuestro aporte al Movimiento Scout y es nuestra manera de “dejar éste mundo en mejores condiciones de como lo encontramos”.

Pepe Barrascout Ortiz

Ficha Técnica:

Título:	12 Reuniones de Manada y Tropa.
Autor:	Asociación de Scouts de Guatemala.
Prefacio:	Pepe Barrascout Ortiz.
Edición:	Pepe Barrascout Ortiz.
Diagramación:	Pepe Barrascout Ortiz.
Dibujos:	Asociación de Scouts de Guatemala.
Colección:	Ayudas al Escultismo.
Edición:	2001.
Registro:	AE-107.





12 Reuniones de Manada y Tropa

Asociación de Scouts de Guatemala

En las líneas que siguen, se incluyen algunos programas de actividades ordinarias de una Manada de Lobatos y una Tropa de Scouts. Estas actividades están dedicadas a las manadas y Tropas nuevas o recién formadas, como se verá en el desarrollo de las mismas, los lobatos o scouts ingresan sin ningún conocimiento sobre el Movimiento Scout; sin embargo, resulta una muy buena guía de ideas para el desarrollo de las actividades, tanto de manadas y tropas nuevas como antiguas.

Cada uno de los programas contiene al final una "Guía de Programa" en la que se brinda una breve descripción de las actividades propuestas. Además, podrá constatarse que las actividades propuestas regularmente ocuparán más tiempo del que está estipulado; esto se hace en función de que en lugar de sobrar tiempo que pueda producir el aburrimiento de los niños, habrán más actividades para desarrollar

En cada Programa se brinda una serie de juegos, sin repetir ninguno de una actividad semanal a otra, para que se aprovechen de la mejor manera que se quiera. Todos saben que un mismo juego se puede realizar varias veces, dependiendo del gusto de los Lobatos y Scouts, pero no se debe extremar el mismo al cansar a los niños de tanto jugarlo. Esta colección de juegos dará lugar a la variedad.

Además se recomienda no permitir que un juego decaiga en emoción, sino que preferiblemente se cambie de actividad antes de que los niños comiencen a aburrirse. El éxito de las actividades depende del entusiasmo que los Viejos Lobos y Scouters de Tropa, pongan al dirigirlos y por supuesto del grado de interés que se obtenga de parte de los niños.

Un juego debe ser explicado claramente a los niños cuantas veces sea necesario y siempre se debe hacer una o dos 'pruebas' para comprobar que todos entendieron de lo que se trataba. Al calificar se debe dar igual importancia al esfuerzo que los niños hicieron por realizar el juego como a los resultados obtenidos, es decir, balancear una calificación objetiva con la subjetiva.

Para el desarrollo de la programación y planificación de las actividades se recomienda el uso de 'Formatos', que no son más que fotocopias de un enmarcado especial que permite escribir los programas a mano de una manera elegante. Al final se incluye un formato del 'Programa de Actividad Ordinaria', que se utilizó en cada una de las actividades.



12 Reuniones de Manada

En las líneas que siguen, se incluyen algunos programas de actividades ordinarias de una Manada de Lobatos y Lobeznas. Estas actividades están dedicadas a las manadas nuevas o recién formadas, como se verá en el desarrollo de las mismas, los lobatos o lobeznas ingresan sin ningún conocimiento sobre el Movimiento Scout; sin embargo, resulta una muy buena guía de ideas para el desarrollo de las actividades, tanto de manadas nuevas como antiguas.

Cada uno de los programas contiene al final una "Guía de Programa" en la que se brinda una breve descripción de las actividades propuestas. Además, podrá constatarse que las actividades propuestas regularmente ocuparán más tiempo del que está estipulado; esto se hace en función de que en lugar de sobrar tiempo que pueda producir el aburrimiento de los niños, habrán más actividades para desarrollar

En cada Programa se brinda una serie de juegos, sin repetir ninguno de una actividad semanal a otra, para que se aprovechen de la mejor manera que se quiera. Todos saben que un mismo juego se puede realizar varias veces, dependiendo del gusto de los Lobatos (eznas), pero no se debe extremar el mismo al cansar a los niños de tanto jugarlo. Esta colección de juegos dará lugar a la variedad.

Además se recomienda no permitir que un juego decaiga en emoción, sino que preferiblemente se cambie de actividad antes de que los niños comiencen a aburrirse. El éxito de las actividades depende del entusiasmo que los Viejos Lobos pongan al dirigirlos y por supuesto del grado de interés que se obtenga de parte de los niños.

Un juego debe ser explicado claramente a los niños cuantas veces sea necesario y siempre se debe hacer una o dos 'pruebas' para comprobar que todos entendieron de lo que se trataba. Al calificar se debe dar igual importancia al esfuerzo que los niños hicieron por realizar el juego como a los resultados obtenidos, es decir, balancear una calificación objetiva con la subjetiva.

Para el desarrollo de la programación y planificación de las actividades se recomienda el uso de 'Formatos', que no son más que fotocopias de un enmarcado especial que permite escribir los programas a mano de una manera elegante. Al final se incluye un formato del 'Programa de Actividad Ordinaria', que se utilizó en cada una de las actividades.

Reunión No. x

Programa de la Semana

Lugar:
Local del Grupo Scout No. x
Fecha:

Tema:

Objetivo:

Hora	Actividad	Responsable
------	-----------	-------------

Materiales:

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela (f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Reunión No. 1

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: La Manada de Lobatos (eznas)

Objetivo: Que los niños conozcan de qué se trata el Gran Juego de participar del Movimiento Scout. Que los participantes del Gran Juego se diviertan aprendiendo cosas útiles para su vida futura.

Hora	Actividad	Responsable
0:00	Reunión en el Local del Grupo	Individual
0:10	Inicio de actividades. Servicios Cívico y Religioso	Akela
0:15	Actividad Rompe Hielo: Baile "La Tía Mónica"	Baloo
0:10	Juego: "El Cincho Caliente"	Bagheera
0:25	Juego: "¿Quién le tiene miedo al Lobo?"	Baloo
0:30	Charla: Qué es una Manada de Lobatos y Lobeznas	Akela
0:15	Juego: "Conejos y Madrigueras"	Bagheera
0:10	Juego: "Avalancha"	Baloo
0:20	Charla: Las Formaciones en la Manada	Akela
0:15	Juego: "La Mirada Fulminante"	Baloo
0:15	Juego: "Carrera de Elefantes"	Bagheera
0:20	Historieta: "Los Hermanos de Mowgli"	Akela
0:15	Juego: "Ratón sin Casa"	Bagheera
0:10	Juego: "Zapatotes"	Baloo
0:05	Despedida: Información, Servicios y despedida Regreso a sus Casas	Akela Individual

Materiales: Cinturón, pañuelos grandes o pañoletas viejas, vejigas

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela

(f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa

Reunión No. 1

Esta es la primera actividad en el grupo, por lo que se debe prestar especial atención a difundir de lo que se trata el Movimiento Scout. Esto se ve reflejado en los Objetivos.

A partir del momento de la reunión, es decir cuando los papás le entregan a su muchacho al dirigente, éste último será responsable del niño, y recomendablemente buscará la forma de entretenerles mientras comienza la actividad. Podrá platicarles, contarles algo, inventar e improvisar algunos juegos, etc.

El principio y el final de las actividades se marca con los servicios cívicos y religiosos. Los servicios cívicos son generalmente 'Honosres a la Bandera', izando la bandera al inicio, repitiendo la "Jura a la Bandera", y al final solamente arriando la misma.

El servicio religioso consiste en repetir una Oración que un niño o un dirigente realice, verso por verso y los demás van repitiéndola. Es importante recordar a la audiencia (niños y padres) que esta Oración no es propia de ninguna religión específica sino de todas, pues es sólo un método para recordar a los niños la existencia de Dios, el que para todas las religiones es el mismo. Una oración podría ser la siguiente:

"Dulce y Buen Señor mío
enséñame a ser humilde y bondadoso,
a imitar tu ejemplo
a amarte con todo mi corazón
y a seguir el camino
que ha de llevarme junto a tí."

O bien:

"Gracias Señor por la vida que despierta
y por la luz que nos anuncia que todo
vuelve a empezar. Gracias Señor"

O si no:

"Te damos gracias por este pan, fruto
de la tierra y del trabajo, y te pedimos
que así como está en nuestra mesa lo
pongas también en la mesa de los pobres."

Y hay muchas otras oraciones para distintos momentos del día que se pueden hacer.

La actividad rompe hielo es precisamente para romper las posibles barreras que pudiesen interferir en el desarrollo de las actividades como una hermandad. En este caso se cita la danza (o canción bailada) de 'La Tía Mónica', que se describe a continuación:

"Tenemos una Tía, la Tía Mónica
que cuando va de compras decimos uh la lá
así le hace el sombrero, el sombrero le hace así
así le hace el sombrero, el sombrero le hace así" (BIS)

Se canta una y otra vez, cambiando la parte subrayada por otra prenda de vestir, como el vestido, el arete, la sombrilla, el zapato, etc. Los primeros dos versos del coro se lleva el ritmo aplaudiendo, y los otros dos versos se hace el movimiento que haría una mujer coqueta con la prenda de vestir que se está refiriendo.

El juego del 'Cincho Caliente' sirve para descargar un poco de energías, que es en general lo que los niños más tienen. Consiste en formarlos a todos en un círculo, tomados de las manos, y pedirles luego que se sienten en su lugar con la mirada hacia abajo y las manos en la espalda. Uno de los dirigentes, que de aquí en adelante se les llamará Viejos Lobos (Viejos Lobos), pasará dejando un cinturón enrollado y sin hebilla en las manos de alguno de los niños. Éste lo tomará y correrá por dos vueltas al círculo al dirigente que se lo entregó, tratando de darle todos los cinchazos que pueda, hasta que el mismo se siente en el lugar del niño. Ahora el niño que tiene el cinturón, que se quedó sin lugar, deberá entregárselo a alguno de sus compañeros, el que lo perseguirá por dos vueltas hasta que él logre sentarse en su lugar. El juego continúa sucesivamente mientras dure la emoción, pero no debe dejarse que la emoción decaiga, sino seguir adelante con otros juegos. Además, al ir cambiando sucesivamente de lugares, los

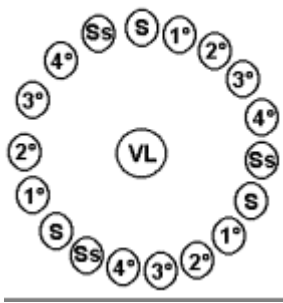


niños se irán integrando más entre sí.

El Juego “¿Quién le Tiene Miedo al Lobo?” es otro de los juegos de desfogue de energías. Consiste en seleccionar al mejor de los corredores observados en el juego anterior y nombrarlo como “Lobo Cazador”. Se marcarán dos líneas de meta, una frente a la otra, a los extremos del campo de juegos, y se explicará que sólo uno de ellos funcionará como lugar a salvo. Los niños deberán correr de una línea de meta a la otra cada vez que se diga el Lema del Lobato: “Siempre Mejor”, que también se utiliza en muchas ocasiones para dar la señal de salida, en los juegos, por ejemplo. El Lobo Cazador deberá atrapar, mediante un abrazo, a alguna presa de los Lobatos (eznas) que está corriendo de lado a lado del campo. Cada lobato que sea atrapado se convertirá también en cazador, por lo que formará parte del equipo de cazadores. La cantidad de presas irá disminuyendo más velozmente conforme se vaya desarrollando el juego. El último lobato en ser atrapado (o los últimos dos o tres), serán los nuevos cazadores para la próxima corrida del juego.

En la charla que sigue, ‘Qué es una Manada de Lobatos y Lobeznas’ se debe explicar a los niños de la manera más sencilla, qué es una Manada de Lobatos y Lobeznas, porqué reciben este nombre, cuáles son las actividades principales, la obligación de la buena acción diaria, etc. Si vale de algo para auxiliarse, se puede referir que un poco más adelante, durante esta actividad, se les contará una pequeña historia en la que se explica el porqué de los nombres de los dirigentes, y qué papel juegan ellos en la historia.

EL CIRCULO DE ROCA

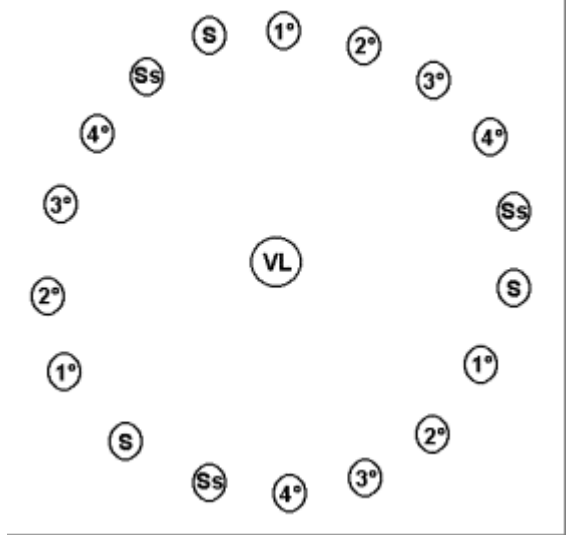


Para el juego “Conejos y Madrigueras”, se divide a los Lobatos (eznas) en grupos de tres y se esparcen por toda el área de juego. Dos de ellos se colocan ambas manos en los hombros del de enfrente formando una madriguera, y el tercero, que será un conejo, se agacha debajo de la misma. De todos los Lobatos (eznas) quedan dos libres, de manera que uno de ellos es una comadreja que pretende cazar al otro, que es un conejo. La comadreja persigue al conejo y este puede refugiarse en la madriguera de otro de los conejos, sacando a éste de ahí por lo que será el nuevo perseguido. Si algún conejo es cazado por la comadreja se intercambian los papeles entre ambos. Cuando se estime conveniente, quienes hacen de madriguera podrán intercambiar su papel con el conejo que está debajo, cuantas veces sea necesario para que todos participen del juego por igual.

El juego de “Avalancha” es un juego propiamente de desgaste de energías. Es un relevo en el que el primero corre una cierta distancia, de ida y vuelta, y al regresar toma de la mano al segundo y vuelve a dar la vuelta. Al regresar, toman de la mano al tercero y vuelven a dar la vuelta, y así sigue sucesivamente. Todo el equipo que va corriendo debe permanecer con las manos agarradas, sin soltarse. Por supuesto, el desgaste será mayor para el primer participante, y decrecientemente hasta el último, por lo que conviene seleccionar el orden en el que correrán los niños, tomando en cuenta condiciones físicas y de hiperactividad.

En la Charla de “Las Formaciones” se debe explicar a los Lobatos (eznas) las dos formaciones que se utilizan en la Manada. Son únicamente dos: El Círculo de Roca y el Círculo de Parada. El Círculo de Roca se forma con los niños alrededor del Viejos Lobos que les está llamando, muy cercanos unos a otros y rozando sus codos con los de los vecinos en posición de ‘firmes’, tal como se muestra en la figura. Una vez estando en círculo de roca, el Viejos Lobos, que hasta ahora ha estado también en posición de ‘firmes’ con su mano recta en dirección del suelo, a los costados del cuerpo, recoge los dedos a manera de formar una garra. Los niños entonces, al notar el cambio de posición de los dedos del Viejos Lobos, tomarán las manos de sus vecinos con las manos en la misma posición descrita para éste, los que se conoce con el nombre de ‘Garras’. El Viejos Lobos levanta

CIRCULO DE PARADA



sus brazos lentamente hasta colocarlos en posición perpendicular al resto del cuerpo y los niños seguirán el mismo movimiento caminando hacia atrás hasta que el círculo se extienda lo más posible, sin romperse. El Viejos Lobos baja sus manos sin hacer ruido y los Lobatos (eznas) deberán hacerlo igual soltándose de sus vecinos y conservando su posición. Esto se conoce como El Círculo de Parada.

En las formaciones las seisenas se colocan en orden, conforme lleven mejores punteos, comenzando desde la primera, de la que el Seisenero estará frente al Viejos Lobos, a la izquierda de él el primero, segundo, tercero y cuarto lobato, terminando la seisena con el Sub Seisenero, para luego empezar de nuevo con el Seisenero de la segunda seisena.

VL: Viejo Lobo; S: Seisenero; Ss: Sub Seisenero; 1°: 1er Lobato; 2°: 2do Lobato; 3°: 3er Lobato; 4°: 4to Lobato.

El juego “La Mirada Fulminante” es un juego de aprendizaje en el que se pone en práctica las formaciones de la Manada. Consiste en enseñar las formaciones, el círculo de roca y de parada, por si alguien no las conoce, y luego el Viejos Lobos empieza a contar de uno a diez, dando tiempo para que todos los niños se escondan en algún lugar en el que el Viejos Lobos no los pueda ver. Al estar todos escondidos se cuenta regresivamente, de manera que al llegar a cero todos estén formados nuevamente, en el lugar que les corresponde. Al lograr cierto grado de perfección mientras la cuenta es hacia diez, se puede hacer más difícil el juego haciendo la cuenta más rápida o contando hacia menos números, es decir, disminuyendo de uno en uno o de dos en dos.

Para la “Carrera de Elefantes”, se divide a la manada en parejas, buscando que uno de los dos aguante el peso del otro. El lobato que ha de cargar a su compañero se le vendan los ojos con una pañoleta vieja o con un pañuelo grande, de manera que no pueda ver nada, dejándole libres las orejas. El otro lobato se le sube en la espalda y le va guiando únicamente con jalones de orejas: si le jala la oreja derecha, deberá virar hacia ese lado; si le jala la izquierda, hacia la izquierda; y si le jala ambas deberá avanzar. No se permite que el jinete le hable a su elefante. Gana el que llegue antes a la meta propuesta por el Viejos Lobos.

Para la historia de “Los Hermanos de Mowgli”, se debe colocar a los Lobatos (eznas) sentados en un círculo de Parada, o bien de una manera en que estén cómodos tanto los niños como el Viejos Lobos que contará la historia. Para esto se recomienda leer el libro de Rudyard Kipling, *The Jungle Book* (El Libro de las Tierras Virgenes), que cuenta la historia del niño abandonado en una selva y criado por una familia de Lobos. En su defecto, se puede tomar como referencia el resumen que se cita a continuación.

En una aldea de África, muy cercana a la selva, cada familia se dedicaba a la producción de algún tipo de servicios, unos criaban ovejas para luego hacer tejidos, otros se dedicaban a la agricultura, otros a la crianza de ganado para producir carne, etc.

Un día, la familia que se dedicaba a recoger la leña para toda la aldea se internó demasiado en la selva de manera que cuando cayó la noche no les quedó más remedio que quedarse a dormir ahí. Encendieron una fogata y cocinaron y se sentaron alrededor de ella a pasar un rato agradable, pero no se habían dado cuenta de que había alguien que los estaba observando: Era Shere-Khan, el tigre cojo, quien se acercaba más y más pues había sentido el olor del humo y sabía que cuando olía así era porque podía cazar presas fáciles, es decir, a los hombres de la aldea.

Pues se acercó Shere-Khan a donde se encontraban los leñadores y cuando estuvo lo suficientemente cerca para atacarles, hubo algo que lo deslumbró por completo: La Flor Roja que se encontraba en el centro del círculo. Shere-Khan pensó: “el hombre es el animal más poderoso del mundo porque es el dueño de la flor roja... Si yo me apoderara de ella yo sería el animal más poderoso...” Entonces se tiró con un zarpazo tratando de apoderarse de la flor roja, pero como era de esperarse, se quemó las patas, incluso aquella que de nacimiento tenía más corta que las otras tres.

Al ver a tremendo tigre delante de ellos, los leñadores salieron corriendo tratando de salvarse, pero olvidando a Nathú, su pequeño bebé de sólo unos meses. El tigre con las patas quemadas y llorando del dolor, salió huyendo también hacia la selva, sin darse cuenta de que el pequeño estaba ahí.

El niño tampoco se dio cuenta de nada, y mientras jugaba, sin querer le dio vuelta a la canastilla en la que se encontraba, cayendo sobre manos y rodillas. Empezó a gatear y se fue internando más y más en la selva, de manera que cuando el tigre reaccionó y regresó por él al lugar donde estaba la flor roja, ya no lo encontró. Cuando el tigre se marchaba desilusionado por no haber encontrado al niño, los aldeanos también regresaban a ver si todavía lo encontraban, pero lo único que vieron fue al tigre marchándose, por lo que pensaron que se lo había comido.



Maldijeron al tigre, a la selva y a todo cuanto se les ocurrió, pero no consiguieron nada, teniendo que regresar esa misma noche a la aldea.

El niño por su parte había logrado llegar a una cueva en donde una loba acababa de parir a cuatro lindos cachorritos. Cuando el pequeño Nathú entró, la mamá loba, que se llamaba Raksha, que significa 'el demonio' porque es capaz de defender a sus cachorros como si fuera el mismo diablo, se puso arisca y en posición de ataque, pero papá lobo la detuvo y le dijo que esperara a ver qué hacía el pequeño cachorro de hombre. Desde que llegó se acercó a los cachorros de lobo recién nacidos y se puso a jugar con ellos. Si ellos le empujaban él también los empujaba, si ellos lo mordían, también él los mordía, etc. Mamá loba pudo descansar al ver la manera en que jugaban sus hijos con su nuevo juguete, y que el cachorro de hombre no representaba en realidad ningún peligro para sus cachorros.

Sin embargo, llegó la hora de comer y Raksha llamó a sus hijos, los que corrieron presurosos pues tenían hambre, dejando solo a Nathú. Pero éste también tenía hambre, y al sentir el olor de la leche lo siguió instintivamente, hasta llegar a donde estaba ella dando de mamar a sus hijos. Sin pensarlo dos veces, Nathú quitó de un jalón a uno de los cachorritos y empezó a mamar como lo hacían los otros tres. Esto conmovió a Raksha, quien en lugar de enojarse por lo sucedido comenzó a pensar en adoptar al pequeño. Mientras lo comentaba con papá lobo, en los alrededores de la cueva se escucharon unos rugidos: era Shere-Khan, quien se había enterado por medio de Tabaqui, el lameplatos, que el bebé se encontraba en la cueva. Shere-Khan rugía y rugía reclamando sus derechos sobre el cachorro de hombre, que según él le pertenecía; lo quería para comérselo, pues según decía, no había comido hombres desde hacía mucho tiempo.

Papá lobo le dijo que en su cueva no había nada que le perteneciera a ningún tigre cojo, y después de alegar por un largo rato, papá lobo le dijo a Shere-Khan que si quería comprobarlo que entrara a la cueva para buscarlo. Así lo intentó hacer el tigre, pero las cuevas de los lobos tienen la característica de que ningún animal que sea más grande que un lobo, que les pudiera hacer daño, puede entrar, porque el espacio es muy reducido. Entonces el tigre cojo salió corriendo para tomar impulso y entrar ferozmente en la cueva, pero sólo logró meter la cabeza, que se le quedó trabada. Shere-Khan rugía ahora de dolor y rabia, por no poder sacar su cabeza, y además seguía reclamando los derechos sobre el pequeño Nathú, al que había visto adentro de la cueva.

Papá lobo ayudó a Shere-Khan a sacar su cabeza de la cueva pateándole la cara con ambas patas traseras, y éste se retiró muy adolorido y encolerizado, gritando a los cuatro vientos que se vengaría de papá lobo y su familia, y que ese cachorro de hombre tarde o temprano iría a parar a sus dientes.

... ¡¡¡Continuará!!!

El juego "Ratón Sin Casa" es un juego de reactivación, y consiste en dividir a los Lobatos (eznas) en parejas, de las cuales uno de ellos se acurruca a los pies del otro. Debe quedar uno de los niños sin pareja, de manera que cada vez que se diga la frase 'ratón sin casa' todos deberán cambiarse de lugar buscando la posición del Lobato de enfrente. El Lobato que había quedado inicialmente en el centro ahora sí tendrá casa, de manera que será otro lobato el ratón sin casa. El juego sigue sucesivamente y cuando se considere conveniente, cambiarán de papeles el que hace de casa y el que hace de ratón.

El juego de "Zapatotes" también es de reactivación, y consiste en darle a cada niño una vejiga y decirle que la infle y se la amarre a una de las agujetas de sus zapatos. Cuando todos tengan lista su vejiga, se dará la señal 'Siempre Mejor', para indicarle a los Lobatos (eznas) que ya pueden machucar hasta reventar las vejigas de sus compañeros. Cuando a alguien le revientan su vejiga deberá abandonar el juego, y seguirán jugando sólo los que tengan inflada su vejiga. Gana el Lobato o Lobezna que quede con su vejiga inflada hasta que se hayan reventado las de todos los demás.

En la despedida se deben dar las informaciones finales de lo sucedido en la actividad o de las actividades siguientes, incluyendo los materiales que deben llevar, el lugar donde será la próxima actividad, etc. además se agradece de nuevo a Dios por permitir la actividad pasada, por medio de la oración. Se hacen los honores a la bandera, y por último se hace un grito final para comprobar el ánimo de los niños: el Viejos Lobos dice 'Lobatos Siempre' y los niños contestan '¡¡¡Mejor!!!'.



Reunión No. 2

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: El Uniforme e Insignias - Las Formaciones

Objetivo: Que los niños (as) sepan cómo se integra el Uniforme del Lobato, con sus insignias y se interesen en adquirirlo y portarlo. Que los niños empiecen a participar de las actividades ordenadamente, conociendo las formaciones de la Manada.

Hora	Actividad	Responsable
0:00	Reunión en el Local del Grupo	Individual
0:10	Inicio de actividades. Servicios Cívico y Religioso	Akela
0:10	Juego Inicial: "La Mirada Fulminante"	Baloo
0:10	Juego de Desfogue: "El Sarampión"	Bagheera
0:20	Charla: "El Uniforme y las Insignias"	Akela
0:10	Juego: "El Relevo de las Insignias"	Baloo
0:10	Juego: "La Astucia del Pañuelo"	Bagheera
0:15	Juego: "El Pirata Dormido"	Akela
0:10	Charla: "Funciones del Seisenero y Sub Seisenero"	Baloo
0:10	Juego: "El Rey Pide"	Akela
0:15	Juego: "Serpientes Venenosas"	Bagheera
0:05	Información, Servicios y despedida	Akela
	Regreso a sus Casas	Individual

Materiales: Fotocopias con la descripción del Uniforme y sus insignias, dos pañuelos, un gorgorito, una pañoleta vieja o un pañuelo grande, objetos para el juego del pirata dormido, trozos de lazo para el juego de las serpientes

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela

(f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa

Reunión No. 2

En esta ocasión se sugiere la realización de las actividades en un campo cercano al Local del grupo, aunque se puede desarrollar en el local mismo. En general se sugiere que de cada cuatro actividades tres sean realizadas en campo abierto y una en el local del grupo. Esto variará para la época lluviosa, en la que por conveniencia se debe evitar que los niños se mojen.

Se realizará el juego "La Mirada Fulminante", que se realizó en la reunión No. 1, con el objetivo de reafirmar lo aprendido acerca de las formaciones de la manada. Si fuese necesario se deben dar las explicaciones pertinentes de cómo realizar las formaciones y recordar que sólo son dos: El Círculo de Roca y el Círculo de Parada.

El juego de "El Sarampión" consiste en una sonata que todos deben cantar poniendo las manos juntas en el centro de un círculo de roca girando en conjunto. Al terminar la sonata quien dirige el juego dirá una letra y el niño o los niños cuyo nombre empiece con esa letra estarán contagiados de sarampión y podrán contagiar a todos sus compañeros a quienes alcancen a tocar. Todos los niños tratarán de evitar ser contagiados. El juego se realiza sucesivamente de la misma manera. La sonata es la que se describe a continuación:

"A Don Martín pirulín pirulín, se le murió porolón porolón
su chiquitín pirulín pirulín, de sarampión porolón porolón
se lo llevaron en un patín pirulín pirulín y lo enterraron en un panteón porolón porolón.
Ahí viene la muerte peluda, en su caballo pelón
avisándole a los Lobatos, que ha llegado el SARAMPIÓN"



En la charla del "Uniforme e Insignias" se debe explicar a los Lobatos (eznas) los elementos de que consta el uniforme y las insignias que deben portar antes y después de ganar su pañoleta. Como referencia se puede consultar las figuras que aparecen a continuación, pero idealmente se debe extraer la información pertinente del Reglamento de Uniformes de la ASG.

El "Relevo de las Insignias" consiste en formar filas con las seisenas y el primero de cada fila correrá hacia donde está el Viejos Lobos que dirige el juego y responderá a éste el nombre de la insignia que le indique. Luego regresará y al darle la mano al segundo éste hará el mismo procedimiento. Cada insignia respondida corresponderá a un punto ganado. Gana también puntos la primera seisena que termine sus recorridos.

El juego "La Astucia del Pañuelo" consiste en escoger dos contrincantes por vez, de más o menos las mismas

cualidades físicas y amarrarle a cada uno de ellos un pañuelo en la rodilla con un sólo nudo. Cada uno de ellos tratará de despojar a su contrincante de su pañuelo y evitará que éste le quite el suyo. Gana el primero que logre su cometido.

En el juego de "El Pirata Dormido" se selecciona a uno de los Lobatos (eznas) y se le venda los ojos con una pañoleta o pañuelo grande. Se colocan varios objetos alrededor del lugar en el que está sentado y todos los demás Lobatos (eznas) estarán sentados alrededor, en un círculo de parada. De vez en cuando un lobato debe levantarse de su lugar y tratar de robarle alguno de los objetos al Pirata, que es el del centro, sin que éste se dé cuenta. Si alguno de los que intentan el robo es sorprendido por el Pirata, éste debe señalar la posición donde cree que está el ladrón y pitar un gorgorito que se le proporciona desde el inicio, entonces éste será descalificado y no podrá intentarlo otra vez. Se puede brindar



uno, dos y hasta tres turnos a cada lobato. Cuando el Pirata haya sido despojado de todas sus prendas será cambiado y se empezará de nuevo el juego con un nuevo Pirata.

En la charla a seguir, el V.L. responsable debe explicar en qué consiste el trabajo del Seisenero y del Sub Seisenero, el porqué se les da esos cargos y quiénes podrían ocuparlos. Además se explica de nuevo las dos formaciones de la manada, para que gracias a la retroalimentación no se olviden de tan importante tema para la estructuración de la manada.

En el juego de “El Rey Pide”, un Viejos Lobos o varios de ellos podrán pedir algunos objetos que toda la seisena deberá conseguir trabajando en equipo. Podrán pedírselos uno a uno o bien proporcionarles una lista de ellos para que se los traigan. En este juego se calificará tanto el esfuerzo como el resultado, además del trabajo de equipo.

Para el juego de “Serpientes Venenosas” se colocará a los Lobatos (eznas) en filas de seisenas, separados dos brazos de distancia entre seisenas. Es un relevo en el que cada uno de ellos pateará un trozo de lazo, que se supone sea una serpiente, lo más lejos que pueda, una y otra vez hasta llegar a un punto de meta, y luego regresar. Al llegar al punto de inicio el segundo lobato sale haciendo el mismo recorrido, y el juego continúa sucesivamente. Gana la seisena que termine primero sus recorridos.



Reunión No. 3

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: La Ley de la Manada - El Nudo de Rizo

Objetivo: Que al final de la actividad los niños sean capaces de recitar la Ley de la Manada y comprendan el significado de la misma. Que al final de la actividad todos los Lobatos (eznas) sean capaces de hacer el nudo de Rizo, diferenciándolo del Nudo de Vieja

Hora	Actividad	Responsable
0:00	Reunión en el Local del Grupo	Individual
0:10	Inicio de actividades. Servicios Cívico y Religioso	Akela
0:15	Juego: "Gusanos"	Akela
0:10	Juego: "Relevo de Cangrejos Chinos"	Bagheera
0:10	Tema Educativo: "El Nudo de Rizo"	Baloo
0:10	Juego: "Relevo de Nudos"	Bagheera
0:10	Juego: "Ratas y Ratones"	Akela
0:10	Juego: "Torpedos y Submarinos"	Baloo
0:15	Charla: "La Ley de la Manada"	Akela
0:10	Juego: "Caminando Por la Selva"	Bagheera
0:15	Juego: "Colas"	Akela
0:05	Información, Servicios y despedida	Akela
	Regreso a sus Casas	Individual

Materiales: Una pita por niño para aprender nudos, fotocopias con La Ley de la Manada, un pañuelo por cada seisena

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela

(f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa

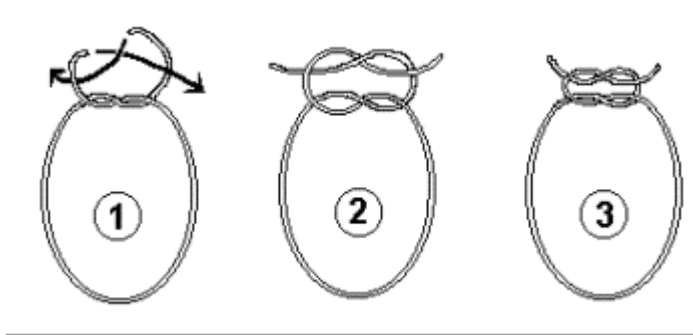
Reunión No. 3

Nuevamente se realiza la reunión en el Local del Grupo, se hacen los servicios religiosos y cívicos y se dirigen hacia el campo de actividad, el que pudiera ser el mismo en todos los casos, o alternar entre los posibles lugares de actividad.

Al llegar al campo de actividades e debe acostumbrar realizar una “Rutina de Campo”, que consiste en revisar la limpieza de ‘Garras’ y ‘Colmillos’ (uñas y dientes, respectivamente). Además se incluye alguna actividad rompehielos, como enseñar una canción, un chiste, un truco de magia, etc. Conforme la Manada vaya madurando, es decir, conforme vaya aumentando el número de Lobatos (eznas) investidos con su pañoleta, se acostumbrará hacer “El Gran Clamor”, o Gran Aullido, que es una ceremonia de Renovación de la Promesa que se le hace únicamente a Akela. En actividades posteriores se explicará la forma en que se realiza el Gran Clamor.

El juego de “Gusanos” es un juego de desfogue de energías que se juega en equipo. Consiste en formar a los Lobatos (eznas) en filas de seisenas y hacerles pasar su mano derecha por debajo de las piernas, tomando la mano izquierda de su compañero de atrás. De esta manera formarán una ‘cadena’ de Lobatos (eznas) semi agachados. Luego se marca una meta y ganará la seisena que termine su recorrido primero.

El relevo de “Cangrejos Chinos”, es una competencia de equipo en la que deben participar todos los integrantes de la Seisena. Cada Lobato (ezna) hará el recorrido dispuesto por el director de la actividad caminando con pies y manos, dando la espalda hacia abajo y el pecho y rodillas hacia arriba, como si fueran los cangrejos normales, pero caminando hacia adelante en lugar de hacia atrás. Gana la seisena cuyos integrantes terminen antes su recorrido.



El “Nudo de Rizo” es el nudo que identifica la Hermandad Mundial de los Scouts. Sirve generalmente para unir dos cuerdas de igual mena (grosor), o bien las dos puntas de una misma cuerda. Se hace con dos pequeños rizos, pasando primero la punta derecha sobre la izquierda, y luego la punta izquierda sobre la derecha. Para mayor información se puede consultar algún manual de nudos o tomar como referencia el dibujo que se presenta a continuación.

Nota: Como se puede verificar, al hacer el nudo de rizo pasando primero la cuerda izquierda sobre la derecha y luego la derecha sobre la izquierda, se obtiene el mismo resultado.

Para reafirmar los conocimientos adquiridos acerca del Nudo de Rizo, se practicará por medio del “Relevo de Nudos”, que consiste en que los Lobatos (eznas) deben correr hasta donde se encuentra un Viejos Lobos y hacer frente a él el nudo de rizo. Los Lobatos (eznas) podrán hacer el nudo mientras van corriendo, o bien, sentados con las manos hacia atrás, lo que les hará ahorrar tiempo y hacer más rápido su recorrido. Gana la seisena cuyos integrantes terminen antes el recorrido.

Para jugar “Ratas y Ratones” se trazan tres líneas grandes paralelas, a una distancia de más o menos diez metros entre ellas. Se divide a los Lobatos (eznas) en dos equipos, los que se colocan de frente con un pie sobre la línea central. Unos serán los ratones y los otros las ratas. Cuando se dice ‘ratones’, los ratones deberán perseguir a las ratas y tratar de atraparlas por medio de un abrazo, y ellas huirán hasta llegar a su línea de meta, que es la extrema de su mismo lado. Cuando se dice ‘ratas’, las ratas serán quienes corran a los ratones. Quienes sean atrapados por sus contrarios deberán abandonar el juego, de manera que gana el juego el equipo que tenga más integrantes al final (es decir, el único que tenga integrantes al final).

Para jugar “Torpedos y Submarinos” se trazan dos líneas paralelas a una distancia aproximada de 15 metros y se divide a los Lobatos (ezntas) en dos equipos, los “Torpedos” y los ‘Submarinos’, colocando a cada equipo sobre una línea. Los Lobatos (ezntas) enlazan sus manos fuertemente y se van numerando de uno en adelante, de derecha a izquierda. Cuando se dice ‘Torpedo No. 3’ el número tres de los torpedos embestirá sobre el otro equipo tratando de romper el enlace entre las



manos de dos de sus integrantes. Si lo rompe, tomará al último del equipo vencido y se lo llevará a su equipo, colocándolo a él al final y regresará a su lugar original (el número 3); pero si no rompe el enlace deberá quedarse en el equipo al que no pudo vencer, tomando el último lugar y recibiendo un número en ese equipo. Su equipo mientras tanto deberá volver a numerarse de manera que no queden 'casillas' vacías. Todos los integrantes de ambos equipos, aún los que han tenido que cambiar de equipo, deben tener un número en el equipo en el que se encuentran actualmente.

“La Ley de la Manada” es una charla que de preferencia debe ser impartida por Akela, debido a la importancia que se le debe dar. Es uno de los temas de aprendizaje más importantes en la Manada, pues regirán el comportamiento de los Lobatos (eznas) de aquí en adelante. Con el paso del tiempo, serán los mismos Lobatos (eznas) quienes se encarguen de transmitir el 'Modelo de Vida' a los Lobatos (eznas) nuevos. La Ley de la Manada es:



El Lobato o Lobezna:

- 1.- Escucha y respeta a los demás.
- 2.- Dice la verdad.
- 3.- Es alegre y amigable.
- 4.- Comparte con su familia.
- 5.- Ayuda a los demás.
- 6.- Cuida la naturaleza.
- 7.- Desea aprender.

Nota: Es recomendable que La Ley de la Manada se enseñe en orden para poder referirse a alguna de ellas en algún momento determinado.

El juego “Caminando por la Selva” es simplemente con fines recreativos y de integración, pero puede aprovecharse también como una herramienta para poner en práctica algo aprendido con anterioridad. Consiste en hacer que todos los Lobatos (eznas) se formen en un Círculo de Parada, y comiencen a caminar alrededor del mismo, mientras el Viejos Lobos que dirige el juego va contando una historieta improvisada de sucesos fantásticos. Cada vez que el Viejos Lobos mencione un número, los Lobatos (eznas) integrarán equipos de esa cantidad de personas, y los que se queden sin equipo deberán intentar ingresar a alguno de los equipos, los que se encuentran 'cerrados' por lo que lo deben evitar. Los Lobatos (eznas) que no logren ingresar a algún equipo, o bien los equipos que tengan más o que tengan menos de los integrantes indicados, deberán abandonar el juego. La variante que se sugiere en este caso es que en alguna parte de la historieta 'se mencione' en cualquier orden los componentes de la Ley de la Manada y que el Lobato (ezna) identifique de cuántos integrantes deben formar equipos al relacionar un número de acuerdo al ordinal de la misma.

Para jugar “Colas” es necesario formar a las seisenas en filas. Se les dará un pañuelo a cada seisena, el cual el Sub Seisenero trazará en su cinturón sin atarlo. Todos tomarán de la cintura a su compañero de adelante, menos el Seisenero, quien tratará de despojar de su 'cola' a las otras seisenas, mientras el Sub Seisenero cuida que no le quiten la cola de su seisena. La seisena a la que le quiten su cola, o bien, cuyos integrantes se suelten (se rompa la cadena) deberá abandonar el juego.

La información y los servicios cívicos y religiosos pertinentes se dan al regreso en el Local del Grupo.



Reunión No. 4

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: Desarrollo Físico y de los Sentidos

Objetivo: Que los niños (as) se diviertan mediante las actividades, adquiriendo habilidades físicas y sensitivas por medio de los juegos. Que por medio de la Charla y de la Historieta los Lobatos (eznas) adquieran una enseñanza moral, que les servirá para su comportamiento

Hora	Actividad	Responsable
0:00	Reunión en el Local del Grupo	Individual
0:10	Inicio de actividades. Servicios Cívico y Religioso	Akela
0:10	Juego: "Angel o Demonio"	Baloo
0:15	Juego: "Carretillas Humanas"	Bagheera
0:10	Juego: "Mete Goles"	Akela
0:15	Juego: "Letras Humanas"	Baloo
0:10	Juego: "Lagartos y Lagartijas"	Bagheera
0:20	Historia: "La Ceremonia de Aceptación de Mowgli"	Akela
0:10	Juego: "Reconocimiento de Personalidades"	Baloo
0:10	Juego: "La Memoria de Kim"	Bagheera
0:10	Juego: "La Astucia del Pañuelo"	Akela
0:05	Información, Servicios y despedida	Akela
	Regreso a sus Casas	Individual

Materiales: Pelota de fútbol o de volley bol, fichas de reconocimiento de personalidades, objetos para el Juego de Kim, un pañuelo

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela

(f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa

Reunión No. 4

La reunión se realiza en el Local de grupo. Dando 15 min. de margen, como de costumbre, para cualquier retraso de alguno de los niños (as) o Viejos Lobos, se hacen los Servicios Religiosos o Cívicos, que como se recordará consisten en la Oración, y en la Jura a la Bandera, mientras esta se iza.

Se debe explicar a los Lobatos (eznas) la forma de hacer el “Servicio Cívico”: El saludo se hace a la altura del hombro cuando se realiza la jura a la Bandera, y a la altura de la ceja en cualquier otro caso. Durante la izada de la bandera se repite la Jura a la Bandera, pero en la arriada solamente se hará el saludo (a la altura de la ceja), sin repetir la Jura. La izada de la Bandera se hace rápidamente porque deseamos que ondee lo antes posible; la arriada se hace lentamente porque no quisiéramos que dejara de ondear.

Es recomendable que la Jura a la Bandera sea dirigida por uno de los Lobatos (eznas), pero si no hay nadie de ellos que la sepa será dirigida por uno de los Viejos Lobos. La jura a la Bandera fue creada por petición de la Asociación de Scouts de Guatemala (ASG) al poeta guatemalteco Alberto Velázquez, y luego sería adoptada por el Ministerio de la Defensa y después por el Ministerio de Educación, como parte de los honores a la Bandera Nacional. “La Jura a la Bandera” es la siguiente:

“Bandera nuestra, a ti juramos:
devoción perdurable, lealtad perenne,
honor, sacrificio y esperanza
hasta la hora de nuestra muerte.
En nombre de la sangre y de la tierra
Juramos mantener tu excelcitud por sobre todas las cosas
en los prósperos días y en los días adversos,
y velar y aún morir
porque ondees perpetuamente sobre una patria digna.”

La rutina de campo se hace de nuevo con la revisión de ‘garras y colmillos’, haciendo énfasis en la importancia de la limpieza e higiene general. Después se hace la actividad de “La Casita”, que es una canción con señas acordes a la letra, que es la siguiente:

“Yo tengo una casita, así, así, así,
y por la chimenea sale el humo así, así, así,
cuando quiero entrar toco así, así, así,
me lustro los zapatos así, así, así.”

Conforme el desarrollo de la canción, que se canta una y otra vez, se va aumentando el tamaño descriptivo de la letra de la canción y de las señas.

El juego “Angel y Demonio” comienza en que el Viejos Lobos que lo dirige es por ahora un demonio con poderes especiales, que consisten en poder atraer a todos los lobatos que estén frente a él, sin importar la distancia, por lo que todos deben evitar esa posición colocándose en cualquier dirección que no sea frente a él. El Viejos Lobos marcará su ‘campo de acción’ extendiendo sus brazos hacia adelante, separando las manos más o menos 1 m. En la segunda parte del juego el Viejos Lobos que antes era un demonio se ha convertido ahora en un ángel con los mismos poderes, pero no comiéndose a todos los que estén adentro de su campo de acción, sino llevándose los al cielo, por lo que todos los Lobatos (eznas) tratarán de estar siempre dentro del área en la que antes evitaban estar.

El juego de “Carretillas Humanas” es un relevo en el que participarán en parejas, de manera que por cada seisena habrá tres pares de corredores. Uno de los Lobatos (eznas) debe tomar en alto los pies de su compañero, el que se sostendrá con ambas manos en el suelo. Ambos caminarán un recorrido de ida y vuelta establecido por el Viejos Lobos, con las manos y hacia adelante el Lobato (ezna) al que le sostienen los pies, y caminando normal el que le sostiene los pies a su compañero (a). Al terminar la primera parte del recorrido (la ida), los Lobatos (eznas) cambiarán los papeles y harán la segunda parte del recorrido (la vuelta). Al llegar de regreso la primera pareja, saldrá la segunda, haciendo el mismo procedimiento. Gana la seisena cuya tercera pareja termine el recorrido antes.

El “Mete Goles” es un juego de habilidad y velocidad de reacción. Consiste en colocar a los Lobatos (eznas) en un círculo de tamaño intermedio entre el Círculo de Roca y el de Parada, lo que se puede conseguir haciendo un círculo de roca y luego pedirles a los Lobatos (eznas) que den dos o tres pasos hacia atrás. Todos los niños (as) abrirán las piernas de manera de no dejar espacios



entre sus pies y los de sus vecinos, y las mantendrán rectas, dando formación a las 'porterías', que son el espacio entre ambas piernas de cada cual. Una pelota de fútbol estará en juego dentro del círculo y ellos (as) deben evitar que entre en 'su portería', pues esto equivaldría a tener que dejar el juego. La pueden bloquear o empujarla con las manos hacia enfrente o hacia los lados e incluso rematarla dentro de la portería de alguno de sus vecinos, pero no la pueden patear ni pueden flexionar las piernas, y mucho menos apoyar las rodillas en el suelo.

El juego a continuación es una actividad de trabajo en equipo más que de esfuerzo físico. Las "Letras Humanas" consiste en que un Viejos Lobos, desde una posición en que pueda observar a toda la Manada desde arriba (como una roca, una colina, un segundo nivel, etc.) y pedirá que cada seisena forme una letra, utilizando a todos sus integrantes. Todos los niños (as) deben participar y formar parte de la letra con su cuerpo. Se puede calificar el trabajo en equipo que se refleja íntegramente en el resultado obtenido, obteniendo más puntos la seisena que en mayor cantidad de ocasiones termine la letra pedida antes que las demás.

El juego de "Lagartos y Lagartijas" es un juego de destreza física. Juegan dos personas a la vez, una contra la otra. Cada uno de ellos (as) se colocará en posición de lagartijas, es decir inclinándose con el cuerpo recto y los pies juntos, apoyándose sobre ambas manos, dando la espalda al cielo. Ambos se colocan de frente y quedando apoyados sobre una sola mano a la vez mientras con la otra tratan de derribar a su contrincante. Mientras tanto el resto de la Manada se encuentra sentado alrededor en un círculo de Parada.

Una variante del juego podría ser, si el número de Lobatos y Lobeznas es muy grande, que se realice más de una competencia por cada vez, para darle dinamismo a la actividad. Otra variante es dejar que ellos compitan por sí mismos, retando y aceptando retos entre ellos.

A continuación se contará otro segmento de la Historia de Mowgli, que es, por decirlo así, el corazón del cuento 'Los Hermanos de Mowgli' del "Libro de las Tierras Virgenes" de Rudyard Kipling. Se hace un resumen del mencionado cuento, pero para una mejor referencia se recomienda leer este libro.

"Como se recordará, el pequeño Nathú había sido abandonado por sus padres, los leñadores, a causa del ataque del malvado tigre Shere-Khan, quien deseaba comérselo a toda costa. Había logrado llegar hasta la cueva de unos lobos que acababan de tener a cuatro lindos cachorritos, y había sido aceptado por Raksha, la mamá loba, quien pensó en adoptarlo al verlo tan desvalido.

Papá Lobo y Shere-Khan habían tenido un alegato por reclamar la propiedad del pequeño cachorro de hombre, en la cual el tigre cojo había salido perdiendo, teniendo que irse lastimado de su cabeza y aún más su orgullo.

Papá lobo y Raksha se quedaron discutiendo la posibilidad de adoptarlo, y pensando en que si así fuera, habría que pedirle permiso al Consejo de la Roca, que se reunía cada vez que había luna llena. El Consejo de Roca era la reunión de los lobos más antiguos de la manada, y su función era decidir los designios de la manada (su futuro), y por supuesto aceptar a los cachorros recién nacidos en la Manada. Se reunían en la Roca del Consejo, que era una peña muy alta en la que se paraba Akela, el jefe de la manada, mientras que los demás lobos permanecían en su lugar abajo de la peña.

Para que un cachorro fuera aceptado, al menos dos lobos, sin incluir a Akela ni al padre del cachorro, deberían aullar en su favor. Si un cachorro recién nacido era aceptado, toda la manada tenía la obligación de ayudar a criarlo, enseñarle a cazar y protegerlo de cualquier peligro, pero si no era aceptado sería dejado a su suerte, y nadie podría ayudarle en nada. Cualquier cosa que le pasare ya no sería problema de la manada.

Después del altercado con papá lobo, Shere-Khan y su aliado Tabaqui, el lameplatos, se habían dedicado a amenazar a todos los lobos de la manada para que ninguno de ellos aullara en favor del cachorro de hombre, diciéndoles que el que lo hiciera se las vería contra Shere-Khan, el 'tigre rey'. Todos los lobos de la manada se sentían entre la espada y la pared, pues ellos en realidad no tenían inconveniente en que el nuevo hijo de papá lobo ingresara a la manada, pero no querían nada que ver en contra de Shere-Khan.

Llegó el día del Consejo de Roca, y como era costumbre se reunieron los lobos puntualmente. Empezaron la ceremonia de aceptación de todos los cachorros nuevos y todos estaban siendo aceptados por el Consejo, hasta que llegó el turno del pequeño Nathú, que desde hacía varias noches había recibido de su nueva madre el nombre de Mowgli, la ranita, por su piel sin pelaje como la de las ranas.

Akela lo mostró a todos desde la Roca del Consejo y les pidió el aullido, pero justo cuando algunos de los lobos se disponían a hacerlo, se escucharon a lo lejos las amenazas de Shere-Khan, lo que hizo que se arrepintieran. Akela pidió una y otra vez a los lobos que aullaran en favor de



Mowgli pero los gruñidos del tigre se oían cada vez más fuertes, por lo que ninguno se animó a hacerlo. Akela estaba desconcertado. Nunca, desde que era jefe de la manada, un cachorro no era aceptado y dejado a su suerte.

No había nada que hacer. El pequeño e inocente Mowgli no había sido aceptado y sería dejado a su suerte. Pero entre los matorrales apareció una pesada figura que todos conocían. Era Baloo, el enorme y viejo oso pardo que se encargaba de enseñarle la Ley de la Selva a todos los cachorros nuevos. Baloo dijo: 'Yo soy el que enseña la Ley de la Selva, y por esto he venido a pedirles que reflexionen acerca de la aceptación del cachorro humano', y le pidió a Akela que volviera a pedir los aullidos. Así lo hizo Akela, pero no obtuvo resultados positivos, por lo que Baloo dijo que aún cuando él no pudiera aullar aportaría un voto a favor de Mowgli, argumentando que no sólo la manada sería beneficiada cuando el pequeño hombre creciera y se volviera más fuerte e inteligente que los demás animales que se dejaban asustar por un tigre que no sabía ni cazar, porque tenía una pata coja.

Baloo decía esto para ver si alguno de los lobos del Consejo de la Roca tomaba valor y también aullaba a favor de Mowgli, pero no fue así. De pronto se escuchó una voz proveniente de unas ramas. Era Bagheera, la pantera negra, que había estado escuchando toda la discusión del Consejo, sin que nadie se diera cuenta, pues era tan buena cazadora que sus presas ni siquiera sabían qué les había atacado, y se había acercado a la peña sin que nadie lo notara.

Bagheera pidió permiso para hablar en el consejo, porque sólo los lobos tenían derecho a hacerlo, y cuando éste le fue concedido pidió permiso para aportar a Mowgli el voto que le hacía falta para ser aceptado, a lo que Baloo se opuso, porque no había que quebrantar la Ley de la Selva. Dijo que la Ley de la Selva permitía que él diera su voto de calidad, pero sólo los miembros de una manada podían escoger a quienes aceptar o no. Bagheera le recordó entonces a Baloo que la Ley de la Selva decía que había una forma de salvar a un cachorro que no hubiese sido aceptado, y que era comprando la vida del mismo, con un precio fijado por el Consejo. Baloo agregó que la Ley de la selva no decía quién sí y quién no podría comprar la vida del cachorro. Entonces Bagheera ofreció comprar la vida de Mowgli pagando por él un toro que acababa de cazar, lo que todos los miembros del Consejo de la Roca aceptaron.

Mowgli se había salvado. Creció sanamente viviendo en la cueva de Papá lobo, con las enseñanzas de la Ley de la Selva que le daba Baloo. Bagheera por su parte, siendo la mejor cazadora de la selva le enseñó todo lo que tenía que saber para conseguir su propio alimento. Además le enseñó que podría cazar todo lo que necesitara para alimentarse, no más, y que nunca, sin importar las circunstancias, debería cazar toros, pues un toro había sido quien en realidad había dado su vida para salvar la suya."

El siguiente juego es el de "Reconocimiento de Personalidades", y consiste en un relevo en el que los niños se dirigirán hacia donde se encuentra el Viejos Lobos con un gran número de fichas de cartulina o cartón en cuya parte posterior se encuentran recortes de fotografías de personajes públicos reconocidos o de caricaturas, chistes, cómics, etc. Los Lobatos (eznas) tomarán una ficha y la voltearán y reconocerán al personaje, en cuyo caso podrán conservar la ficha e irse de regreso hacia su seisena, de la que saldrá el próximo participante y hacer el mismo procedimiento. Si el Lobato (ezna) no reconociera al personaje deberá dejar la ficha en el mismo lugar y posición original. Gana la seisena que al final del juego presente el mayor número de fichas de personajes reconocidos por sus integrantes.

El juego de "La Memoria de Kim" es una adaptación de los juegos de Stalking, en los que se coloca un grupo de al menos quince objetos diferentes sobre un paño blanco y cubiertos por otro paño que no los deje traslucir. Para cada persona que lo intente, se descubrirán los objetos durante un minuto, y se volverán a cubrir y ella tratará de memorizar el mayor número de objetos. Podrá variarse la mecánica del juego teniendo que memorizar detalles de un mismo objeto o de varios de estos, sin sobrecargar la capacidad de retentiva de lobatos (eznas), o bien permitir que toda la seisena observe los objetos a la misma vez, pero dando menos tiempo de observación. Gana la seisena que en total acumule el mayor número de detalles descritos o la mayor cantidad de objetos mencionados.

Para "La Astucia del Pañuelo" se dividirá a la manada en dos equipos, colocando a cada uno de ellos en una línea de meta, separadas ambas líneas aproximadamente unos 30 m. Cada equipo se numerará de uno en adelante, de izquierda a derecha. En el medio del campo delimitado por las dos líneas de meta se colocará un pañuelo. Al mencionar un número, el número de niño de cada equipo correrá hacia el centro del campo y tratará de llevarse el pañuelo hacia su línea de meta sin ser alcanzado por su contrincante. Si logra llegar a su meta con el pañuelo sin ser tocado por su oponente ganará, pero si es tocado por éste en su intento, perderá y el ganador será el que lo tocó. Una variante interesante, y que es el objeto de este juego en este día, es el intentar dar un cierto número de 'pitidos' con un gorgorito o un silbato en lugar de decir el número que se desea que esté en juego. Esto les hará estar más atentos al número en juego, y ayudará al desarrollo del sentido del oído.



Reunión No. 5

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: El Lema y Saludo – Servicio Cívico

Objetivo: Que al final de la actividad los Lobatos (eznas) sepan cuándo usar el saludo a la altura del hombro y cuándo a la altura de la ceja. Que los Lobatos (eznas) aprendan sobre el Servicio Cívico interpreten su significado y la importancia del mismo

Hora:	Actividad:	Responsable:
0:00	Reunión en el Local del Grupo	Individual
0:10	Inicio de actividades. Servicios Cívico y Religioso	Akela
0:15	Juego: La Danza de Baloo	Baloo
0:10	Juego: "Hermanos"	Baloo
0:10	Juego: "Ahorrando Agua"	Bagheera
0:15	Charla: "El Lema del Lobato"	Akela
0:10	Juego: "Motocicletas"	Bagheera
0:10	Juego: "Troncos"	Baloo
0:15	Charla: "El Servicio Cívico"	Akela
0:10	Juego: "Mar y Tierra"	Bagheera
0:10	Juego: "Veneno"	Baloo
0:10	Juego: "Guillotina"	Akela
0:05	Información, Servicios y despedida	Akela
	Regreso a sus Casas	Individual

Materiales: Un vaso desechable por cada Lobato (ezna), y por cada seisena un envase de ½ litro desechable, un lazo y un bordón de madera (o al menos tres) agua

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela

(f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa

Reunión No. 5

En la Rutina de Campo se revisarán las 'garras y colmillos' como en las actividades pasadas, pero esta vez se hará énfasis en las enfermedades que se podrían adquirir al no seguir las normas de higiene. La actividad rompehielos será la de "El Auto de mi Jefe", cuya letra es repetitiva y sirve para la coordinación. Se va cantando y haciendo las señas correspondientes; con el transcurso de la canción se irá dejando de mencionar una de las partes por vez, pero se seguirá haciendo las señas. La letra de la canción es:

"El auto de mi jefe tiene un hoyo en la rueda,
el auto de mi jefe tiene un hoyo en la rueda,
el auto de mi jefe tiene un hoyo en la rueda,
tapémoslo con un Chicle.

Para el juego de "Hermanos" se dividirá a los Lobatos (eznas) en dos grupos de igual tamaño, colocando al primer grupo en un círculo pequeño, encerrado por un círculo formado por el otro equipo. Los integrantes de cada equipo deben estar tomados de las manos. Cada uno de los equipos deberá numerarse de uno en adelante, de manera que ambos equipos lleguen hasta el mismo número final. Cada uno de los Lobatos (eznas) participantes deberán reconocer quién es su correspondiente pareja, que desde ahora será su 'hermano'. El círculo de adentro girará en el sentido de las agujas del reloj, corriendo, mientras el círculo de afuera también girará corriendo pero en sentido contrario a las agujas del reloj. Al momento de decir la palabra 'hermanos' cada Lobato (ezna) buscará a su correspondiente pareja, enlazarán sus brazos espalda con espalda y se sentarán. El juego se repetirá una y otra vez siguiendo el mismo procedimiento. La última o las últimas dos o tres parejas en sentarse serán eliminadas, de manera que ganará el juego la pareja que llegue hasta el final del juego.

Para el juego "Ahorrando Agua" se colocará a los lobatos en filas de seisenas, separadas una seisena de otra unos dos metros, y un lobato (ezna) de otro (a) de la misma seisena unos cinco metros. A cada uno de los niños (as) se le entregará un vaso desechable, el cual pondrán en su boca y no podrán agarrarlo con las manos. El primer lobato (ezna) recogerá un poco de agua con su vaso y lo pasará al vaso de su siguiente compañero (a) sin usar las manos. Este se lo pasará al siguiente y así sucesivamente, hasta que el último recorra una distancia similar a la que separaba a los miembros de su seisena (5 m.) y vierta el agua en una botella dispuesta allí para el efecto. Luego de vaciar su vaso, éste último lobato (ezna), irá de nuevo hasta el principio a recoger otro tanto de agua para pasárselo al lobato (ezna) que antes fue el primero (a). De esta manera los lobatos (eznas) se irán corriendo un espacio cada vez que trasladen el agua y se la pasen a su compañero (a). Se dispondrá de cierto lapso, después del cual se medirá delante de toda la manada la botella que tenga más agua en su interior.

La charla que sigue será impartida idealmente por Akela, quien explicará a los Lobatos (eznas) cuál es el Lema del Lobato (ezna) y en qué ocasiones lo habrán de repetir.

Cuando algún Viejos Lobos llama a la manada para que se forme, lo hace gritando 'Manada, manada, manada', a lo que todos los Lobatos (eznas) responderán 'Manada', dejarán lo que estén haciendo y correrán a formarse; pero cuando sólo se necesita que pongan atención sin que lleguen a formarse se les gritará 'Alerta manada', a lo que ellos responderán 'Siempre Mejor'. Los Lobatos además dirán su lema ('siempre mejor') para pedir la palabra, para saludar o para responder afirmativamente a alguna pregunta, en todos los casos acompañado del saludo, a la altura de la ceja. En general, los Lobatos (eznas) sólo harán su saludo a la altura del hombro cuando se repita la Jura a la Bandera, o bien cuando hagan su Promesa del Lobato (ezna).

Akela se encargará de explicar el significado de los dos dedos que forman el saludo que són el símbolo de las dos orejas del lobo, que siempre están bien paradas, y que forman parte de la Ley de la Manada. Toma entonces la batuta Baloo y les hace repetir los símbolos de la Ley de la Manada, que son los mismos que se repiten una y otra vez durante la "Danza de Baloo", que se explica a continuación:

La Danza de Baloo se hace formando a los Lobatos en círculo de parada y hacerles caminar lentamente en círculo imitando los pesados movimientos de un pesado, viejo y soñoliento oso pardo. Van repitiendo una y otra vez los símbolos de la "Ley de la Manada":

"El Lobato desea aprender"
"El Lobato Escucha y respeta a los otros,"
"El Lobato dice la Verdad"
"El Lobato es alegre y amigable"
"El Lobato comparte con su familia"



“El Lobato ayuda a los demás”
“El Lobato cuida la naturaleza”

Cada paso dado debe coincidir con las sílabas acentuadas de cada palabra, y el espacio de tiempo entre paso y paso debe ser ocupado por las sílabas intermedias a las acentuadas. Cada vez que Baloo diga su nombre ('Baloo'), todos darán media vuelta y seguirán haciendo una y otra vez lo mismo que hasta ahora. Es necesario hacer ver a los Lobatos (eznas) que las 'Danzas de la Selva' son ceremonias, por lo que deben hacerse con mucho respeto y precisión.

Para el juego de "Motocicletas" se necesitará la participación de únicamente cuatro participantes por seisena. Dos Lobatos (eznas) se agacharán poniendo la frente en la espalda de un tercero (a), a la altura de la cintura. Un cuarto Lobato (ezna) se parará en las espaldas de los dos agachados (as) agarrándose con ambas manos de un lazo que sostiene el lobato (ezna) en cuya espalda colocaron la frente los dos primeros (as). El conductor o conductora tirará la punta derecha del lazo si quiere que la motocicleta vire hacia la derecha, o la punta izquierda si quiere que vire a la izquierda, o ambas si quiere que avance. El Viejos Lobos marcará un recorrido para las motocicletas, y ganará quien lo termine antes.

Para el juego de "Troncos" se colocará a los lobatos (eznas) en filas de seisenas, separadas al menos unos 2 mts. El juego consiste de un relevo en el que deben participar todos los integrantes de la seisena individualmente, girando alrededor de su cuerpo por todo un recorrido trazado previamente por el Viejos Lobos que dirige el juego. Al terminar el recorrido deberán regresar corriendo, y al hacerle 'El Saludo del Lobato (ezna)' a su siguiente compañero (a), él o ella hará el mismo recorrido. Gana la seisena que realice los seis recorridos en menos tiempo.

La charla del "Servicio Cívico" consiste en un recordatorio de lo conversado en actividades anteriores acerca de la Jura a la Bandera mientras se iza la misma, o el saludo cuando es arriada, etc. Además de reafirmar las ocasiones cuando el saludo se hace a la altura del hombro y cuando se hace a la altura de la ceja. También se puede agregar a ésta charla la forma de doblar la Bandera Nacional, y cómo se hace la entrega de la Bandera a la máxima autoridad presente. La Bandera Nacional de Guatemala se dobla en nueve partes iguales, escondiendo primero las dos franjas azules y luego dejando el Escudo Nacional a la vista. Una vez doblada, la Bandera hace un pequeño recorrido desde el lugar en que se izó hasta donde se encuentre la persona con más alta jerarquía presente en la actividad, mientras todos hacen el saludo.

El juego "Mar y Tierra" consiste en trazar una larga línea que se supone dividirá el mar de la tierra. Todos los Lobatos (eznas) estarán a un sólo lado de la línea, de frente al otro lado. Un lado será el mar y el otro la tierra. Cuando se diga mar todos deben pasarse al mar, y cuando se diga tierra todos deben pasarse a la tierra. Se puede decir dos o más veces consecutivas el mismo estado (mar o tierra) como distractor. Deberá abandonar el juego el Lobato o Lobezna que se equivoque o que se tarde mucho en cambiar de posición, por lo que gana el Lobato (ezna) que llegue hasta el final del juego.

Para el juego de "Veneno" se coloca a toda la Manada en un círculo de parada, todos con los brazos fuertemente enlazados con los de los vecinos. Al centro del círculo se forma un área con bordones, dentro de la cual hay veneno, y todos tratarán de empujar a sus vecinos y evitar que sus vecinos les empujen hacia el veneno. Tendrán que abandonar el juego los Lobatos (eznas) que caigan en el veneno o que rompan el círculo (que se suelten), de manera que ganarán los lobatos (eznas) que lleguen hasta el final del juego.

El juego de "Guillotina" es un juego de relevos en el que las seisenas deberán formarse en filas de seisenas. El primero (a) de los participantes de cada seisena irá a recoger un bordón de madera en un sitio frente a las filas de seisenas y lo traerá hacia su seisena. Pasará 'rasurando' a su seisena primero por abajo (todos (as) evitarán el bordón brincando) y luego por arriba (ahora lo evitarán agachándose) y regresará el bordón al lugar original, para luego regresar a su seisena. Al regresar hará el Saludo del Lobato a su siguiente compañero (a) y éste (a) hará el mismo procedimiento. Ganará la seisena que termine antes sus seis recorridos, siempre y cuando haga su trabajo correctamente.



Reunión No. 6

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: La Promesa del Lobato - El Nudo Ballestrinque

Objetivo: Que al final de la actividad los niños sean capaces de recitar la Promesa del Lobato (ezna) y comprendan el significado de cada una de sus partes. Que al final de la actividad todos los Lobatos (eznas) sean capaces de hacer el nudo Ballestrinque, tanto en una rama como en un palo

Hora	Actividad	Responsable
0:00	Reunión en el Local del Grupo	Individual
0:10	Inicio de actividades. Servicios Cívico y Religioso, Rutina	Akela
0:10	Juego: "Arriba - Abajo, 1 - 2"	Bagheera
0:10	Juego: "El Puente"	Baloo
0:20	Tema Educativo: "El Nudo Ballestrinque"	Akela
0:10	Juego: "Relevo de Nudos"	Bagheera
0:10	Juego: "Pato o Ganso"	Akela
0:10	Juego: "Matado"	Bagheera
0:20	Charla: "La Promesa del Lobato"	Baloo
0:15	Juego: "La Cola más Grande de Kaa"	Akela
0:05	Información, Servicios y despedida	Akela
	Regreso a sus Casas	Individual

MATERIALES: Pita de construcción, pelotas

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela

(f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa

Reunión No. 6

Se inicia la actividad nuevamente en el local del grupo, con los servicios religiosos y cívicos, consistentes como siempre en la oración y en la Jura a la Bandera. Se debe tomar en cuenta que tanto al inicio como al final siempre se hace primero el servicio religioso y después el cívico, lo que inconscientemente grabará en la mente de los niños (as) que Dios va primero que cualquier otra cosa.

Al llegar al campo de actividad se realizará la 'Rutina de Campo', revisando 'garras y colmillos' y haciendo un recordatorio de los elementos que integran el Uniforme del Lobato. Como referencia se puede utilizar la explicación al respecto dada en la Guía de Programa de la Reunión No. 2.

El primer juego será "Arriba - Abajo, 1 - 2". Se forma a los Lobatos (eznas) en filas de seisenas. Cuando el Viejos Lobos diga '1' el último de la fila pasará por debajo de las piernas de los demás miembros de la seisena, que se encuentran de pie y con las piernas abiertas, colocándose como primero de la fila, siguiendo el mismo procedimiento una y otra vez, avanzando hacia el lugar de meta, predeterminado por el Viejos Lobos que dirige el juego. Cuando el Viejos Lobos diga '2' se realizará el mismo procedimiento que en 1, pero en lugar de pasar por debajo de las piernas de los demás, el último de la fila pasará por arriba de ellos, que estarán agachados para el efecto. El juego se desenvuelve en un continuo cambiar de posiciones cada vez que el Viejos Lobos diga 1 o 2. Ganará la seisena que llegue antes a la meta propuesta por el Viejos Lobos.

El siguiente juego trata de eliminatorias entre seisenas, compitiendo unas con otras y luego sólo las ganadoras. Es el juego del "Puente", que consiste en marcar un territorio de aproximadamente 3 metros de ancho, sin importar el largo, haciendo de cuenta que se trata de un puente, el que deberá ser protegido por los miembros de una seisena, quienes no deben permitir que los miembros de la otra seisena atraviesen el puente. Para evitar el paso de los invasores, los guardianes los podrán retener o bien empujar hacia los extremos de afuera del puente, en cuyo caso quedarán eliminados del juego, individualmente, por haberse 'caído' del puente. Luego de que todos los invasores han logrado pasar al otro lado del puente o han caído en el intento, se intercambian los papeles, siendo los guardianes ahora los invasores y viceversa. Gana el equipo que logre pasar más de sus elementos al otro lado del puente y que menos invasores haya dejado pasar.



El tema educativo de hoy consistirá en aprender el "Nudo de Ballestrinque", que sirve usualmente para unir una cuerda a un palo (entiéndase como 'palo' cualquier figura cilíndrica fija, como una rama, un árbol, un poste, una vara, un paral, etc.). Se puede hacer de dos formas: a) Por medio de dos argollas, en cuyo caso presenta muchas restricciones de uso pero mucha facilidad y rapidez, y b) Por medio de una Cruz, caso más conceptual y más lento, pero sin restricciones de uso. A continuación se muestra las dos maneras de hacer el nudo de Ballestrinque:

Se forma una cruz con la cuerda rodeando el poste o rama. Se sigue rodeando el poste. Se pasa la punta por debajo de la primera cuerda que formó la cruz. Halar ambas puntas de la cuerda.

Se hacen dos argollas con la cuerda. Verificar el sentido. La argolla cuya punta pasa por atrás se coloca por encima de la otra. Cuando se tienen ambas argollas concéntricas, se pasa el 'palo' por en medio. Se halan ambas puntas de la cuerda. Estado final.



Para reafirmar lo aprendido en el segmento anterior se realiza el juego “Relevo de Nudos”, que consiste en hacer correr a los integrantes de cada seisena, de uno en uno, hasta donde se encuentra un Viejos Lobos, quien les pedirá que realicen el nudo en su presencia. Al realizar el nudo que se le pide, cada Lobato (ezna) regresará a su seisena, dando paso al siguiente competidor. Podrá jugarse a ‘dos vueltas’, pidiéndoles en la primera que hagan el nudo de una manera y en la segunda de la otra manera. Gana la seisena cuyos integrantes terminen antes el recorrido o los recorridos. Una variante de este juego es combinar también la práctica del nudo de rizo, aprendido en la reunión No. 3.

Para el juego de “Pato – Ganso” se colocará a los Lobatos (eznas), de pie o acucillados, en un círculo de parada (viendo hacia el centro). Uno de los niños (as) pasará por detrás de todos diciendo ‘pato, pato, pato...’ y tocando a un compañero cada vez que dice ‘pato’, hasta que dice ‘ganso’. El Lobato (ezna) al que le dijeron ganso deberá correr hasta alcanzar al Lobato (ezna) que se le dijo, quien dará dos vueltas al círculo y se quedará en el lugar de quien lo va corriendo. Si el Lobato (ezna) que había quedado afuera en el principio logra llegar hasta el lugar del Lobato (ezna) al que le dijo ganso, después de dos vueltas, conservará su lugar, y el otro repetirá el procedimiento para conseguir su lugar. Si el Lobato (ezna) al que le dijeron ganso alcanza al que se lo dijo, conservará su lugar, y el que había quedado fuera en el principio deberá repetir el procedimiento para conseguir un lugar.

Para el juego de “Matado” se marca el territorio de juego con cuatro líneas paralelas, separadas aproximadamente 10 metros, y se forman dos equipos de Lobatos (eznas) para jugar. De los tres espacios limitados para el juego se utilizan los dos de los extremos, dejando libre el del centro. Los Lobatos (eznas) de cada equipo podrán estar en donde quieran, dentro de su espacio. Se sortea el primer turno y el ganador tirará primero la pelota hacia el otro equipo, intentando pegarle a alguno de los rivales. Los Lobatos (eznas) del otro equipo esquivarán el pelotazo o tratarán de agarrar la pelota. Ahora será el turno del otro equipo, siguiendo el procedimiento sucesivamente. Si la pelota le pega a alguien, o quien trató de agarrarla no pudo, el involucrado se declarará prisionero, por lo que pasará a ‘la cárcel’, que se encuentra atrás de la línea límite de atrás del otro equipo, pero podrá continuar jugando, disparando más de cerca y desde atrás a sus rivales. Sin embargo, si sus mismos compañeros de equipo le dieran un pelotazo por accidente, o le pasaran la pelota y éste la botara, será declarado muerto y deberá abandonar el juego. Gana el equipo que deje prisioneros o muertos a todos sus rivales, sin importar cuántos elementos les queden activos.

La charla que se hará a continuación es quizá la más importante de la vida de cada Lobato o Lobezna, pues lo que aprenderá marcará cada uno de sus pasos desde aquí hasta el final de su ‘Carrera de Lobato’. Se trata de la “Promesa del Lobato (ezna)”, la que por ahora sólo la memorizarán, pero con el paso del tiempo, y con la ayuda de sus Viejos Lobos, la aprenderá a vivir como parte integral de sus actitudes. La Promesa del Lobato (ezna) es:

“Yo prometo ser siempre mejor,
amar a Dios y a mi país
y cumplir la Ley de la Manada”

Además se explicará a los Lobatos (eznas) que mientras repiten su Promesa deberán hacer su saludo a la altura del hombro, pues se trata de un juramento; y cuando estén en presencia de quien está haciendo su promesa, el saludo será a la altura de la ceja. En cualquier caso deberán estar en posición de firmes.

El juego que se realizará a continuación es el de “La Cola Más Larga de Kaa”, y consiste en que todos (as) los integrantes de cada seisena se despojarán de las prendas de ropa que puedan para hacer una ‘fila de prendas’, que quedarán sobrepuestas una con otra al menos un centímetro. Ganará la seisena que forme la Cola Más Larga de Kaa sin que ésta tenga alguna separación entre sus prendas. Aunque cada cual se despojará únicamente de las prendas que desee, es recomendable que se establezcan límites, con la finalidad de no ofender a ninguno de los participantes, pues posiblemente las actitudes de algunos (as) participantes podría resultar ofensiva para los demás miembros de la manada.



Reunión No. 7

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: El apretón de Mano Izquierda – La Danza de Baloo

Objetivo: Que los niños (as) comprendan el mensaje de hermandad y respeto que rodea la Historia del Apretón de Mano Izquierda, de B.P. y Ashanti. Que por medio de la Charla y de la Historieta los Lobatos (eznas) adquieran una enseñanza moral a través de la cual aprendan el respeto que debe existir para consigo mismos y con sus semejantes. Que los niños (as) se involucren, por medio de su participación en la Danza de Baloo, en el Ambiente de Selva característico en la manada de Lobatos (eznas).

Hora	Actividad	Responsable
0:00	Reunión en el Local del Grupo	Individual
0:10	Inicio de actividades. Servicios Cívico y Religioso, Rutina	Akela
0:10	Juego: "El Reloj"	Akela
0:10	Juego: " Fútbol con Carretillas Humanas"	Bagheera
0:15	Charla: "El Apretón de Mano Izquierda"	Akela
0:10	Juego: "Pelea de Gallitos"	Baloo
0:10	Juego: "Ruedas Humanas"	Bagheera
0:10	Juego: "Bola de Fuego"	Akela
0:15	Representación: "La Danza de Baloo"	Baloo
0:10	Juego: "Trineos"	Akela
0:10	Juego: "Pasando el Río"	Bagheera
0:05	Información, Servicios y despedida	Akela
	Regreso a sus Casas	Individual

Materiales: Una pelota de plástico, una pelota para bola de fuego, un cartón grande y grueso por seisena, siete cartones pequeños por seisena (de 12"x12")

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela

(f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa

Reunión No. 7

En la rutina de campo de esta séptima actividad, además de la revisión cotidiana de 'garras y colmillos', se les hablará por primera vez a los Lobatos (eznas) del Gran Clamor, antes mencionado en la Reunión No. 3. Se les recordará la posición que tomaban los lobos asistentes al Consejo de Roca, frente a Akela, y de su juramento de hacer "Siempre Mejor" (relacionarlo con la Promesa del Lobato (ezna)). Por ahora se les explicará únicamente la forma en que se realiza, pero se les ofrece practicarlo a partir de que haya varios Lobatos (eznas) con pañoleta.

Por tratarse de una 'renovación' cotidiana de la promesa, que se realiza durante la 'rutina de campo' y antes de terminar la actividad, en donde pueden participar de "El Gran Clamor" los Lobatos (eznas) que integran la manada tengan o no su pañoleta ganada. Además se debe dejar en claro que el Gran Clamor sólo se puede realizar frente a Akela, de manera que si Akela no está presente, sencillamente no se realiza.

Para hacer "El Gran Clamor", toda la manada se coloca en círculo de parada preparados para realizarlo, con armonía esperando escuchar el gran aullido para reconocer que todos son iguales y manifestar la alegría de estar todos juntos (bien uniformados y con mucha atención). Akela levanta sus brazos perpendicularmente a su cuerpo (como cuando pide el círculo de parada pero con los dedos extendidos), dirigiendo su mirada a alguno de los Lobatos (eznas), que será quien dirija a los demás. Ante una señal de todos los participantes del Gran Clamor, el Lobato (ezna) que dirige (que está frente a Akela) hará una señal con la cabeza, ante la cual Akela bajará los brazos. En ese momento todos darán un pequeño 'brinco' hacia adelante quedando acucillados y con los dedos índice y medio de ambas manos juntos, tocando el suelo, por en medio de ambas piernas. La barbilla apunta hacia arriba, imitando la posición del lobo cuando aúlla. En el momento de tocar el suelo con los dedos (al acucillarse), todos dicen al mismo tiempo: "Akela: Haremos lo Mejor" separando las sílabas como sigue: A-ke-la - ha-re-mos - lo mejor. Al sólo decir la última de las sílabas, todos se levantarán por medio de un brinco, llevando ambas manos formando el saludo del Lobato (ezna) hacia ambas cejas. El lobato que dirige el Gran Clamor dice: "¿Dib, dib, dib, ?" Mientras baja su mano izquierda, dejando la derecha haciendo el saludo; y todos contestan: "¡Dob, dob, dob!" Mientras hacen lo mismo que el Lobato (ezna). Akela entonces hace el Saludo del Lobato (ezna) en agradecimiento, después de lo cual todos bajan su mano derecha y regresan a sus lugares.

Para el juego del "Reloj" se forma a las seisenas en filas, formando un asterisco con todas ellas, separadas del centro al menos unos cinco metros. Los niños se numeran de adelante hacia atrás. Al decir un número, el niño (a) al cual corresponda dicho número correrá por detrás de todas las seisenas hasta llegar a la propia y pasar por debajo de las piernas de todos, para recoger una prenda colocada en el centro del asterisco. Cada vez que un Lobato (ezna) recoja la prenda (el primero que llegue cada vez) su seisena recibirá un punto. Gana la seisena que acumule más puntos al final del juego. Se puede utilizar la variante de dar cierto número de silbatazos en lugar de decir un número.

Para el juego de "Fútbol de Carretillas Humanas" se dividirá a la Manada en dos equipos y luego a cada equipo en parejas. Uno (a) de los integrantes de cada pareja sostendrá los pies del otro (a), quien caminará con las manos. Se marcarán dos porterías en las que cada equipo de 'carretillas humanas' intentará meter goles y evitar que los metan en la propia. El juego se desarrolla con las mismas reglas del fútbol común pero será jugado únicamente con las manos de la persona a la que le sostienen los pies. Gana el equipo que anote más goles.

La Charla del "Apretón de Mano Izquierda" consiste en relatar a los Lobatos (eznas) la historia en la que Baden Powell (BP), fundador de los Scout, siendo líder de un comando militar, venció a la tribu Ashanti, una de las tribus africanas con más valientes guerreros. Al entrevistarse con el Gran Jefe Ashanti, BP le extendió la mano derecha en señal de amistad, pero el jefe de tan valiente tribu le extendió la izquierda. Sin entender porqué le daba la mano izquierda, BP correspondió al saludo, pero le preguntó al Gran Jefe Ashanti porqué le daba precisamente esa mano, a lo que el Jefe Ashanti respondió: "Si yo te doy la mano derecha, antes debí tirar mi arma para tener la mano libre... Si yo te doy la izquierda, es porque te tengo tanta confianza como para tirar además mi escudo. De entre los valientes, los más valientes se despojan de su escudo y dan la mano izquierda, en señal de respeto, confianza y amistad.". Por otro lado, además de esta pequeña anécdota que BP cuenta en el 'Escultismo para Muchachos', se puede complementar con el hecho de que es la mano que está más cerca del corazón, y la damos en señal de hermandad. El Apretón de Mano Izquierda se da en todo el Mundo.

La "Pelea de Gallitos" es un juego en el que participan dos personas cada vez, mientras los demás observan sentados en un círculo de parada alrededor del área de juego. Consiste en jugar 'choques' con los hombros sostenidos (as) en un solo pie. Gana la persona que, sin bajar el



otro pie, derribe a su contrincante. Es importante recordar a los Lobatos (eznas) que 'Más Vale Maña que Fuerza'.

Para jugar "Ruedas Humanas" se divide a la Manada en parejas de personas de similares características físicas. Ambos elementos de la pareja se colocarán en posición invertida uno respecto del otro, de frente y metiendo el cuello entre ambos tobillos de su compañero, lo que formará una rueda humana. El juego consiste en una competencia de ruedas humanas, que deben llegar hasta una meta propuesta por el Viejos Lobos que dirige el juego. Gana la pareja que haga llegar su rueda humana hasta la meta, rodando y sin romperse.

Para jugar "La Bola de Fuego" se debe disponer de una pelota envuelta en un costal, amarrada con un lazo de aproximadamente seis metros de largo por uno de sus extremos. Toda la manada estará formada en un círculo de parada (o un poco más pequeño). El Viejos Lobos que dirige el juego comenzará a girar en el centro del círculo, haciendo que la 'bola de fuego' también dé vueltas, pasando por el sitio donde los Lobatos (eznas) están parados. Los Lobatos (eznas) deberán brincar cada vez que la bola de fuego pase por sus lugares, por abajo, para esquivarla; o bien deberán agacharse, para el mismo efecto, cuando pase por arriba. El Lobato o Lobeza que reciba un pelotazo con la Bola de Fuego deberá abandonar el círculo, de manera que éste se irá haciendo de menor tamaño, y a su vez la Bola de Fuego pasará más velozmente.

La "Danza de Baloo" es una de las representaciones que deben tomarse con mayor seriedad por parte de los niños y los Viejos Lobos, pues ayudarán a integrar a los Lobatos (eznas) al ambiente de selva que es el marco de trabajo en la Manada. Cada vez que sea posible, sin saturar las actividades normales de danzas y representaciones, se deben practicar éstas, por lo que la Danza de Baloo se repite a tan sólo dos semanas de haberla enseñado, esto es, para que los niños la aprendan bien. Consiste en repetir una y otra vez la 'Ley de la Manada', caminando alrededor de un círculo de parada, imitando los movimientos de Baloo mientras enseñaba la Ley de la Selva a Mowgli. El procedimiento es el que se explicó en la reunión No. 5.

El juego de "Trineos" consiste en halar, entre todos (as) los integrantes de la seisena, a uno de los Lobatos (eznas) integrante de la misma, quien va acucillado sobre un cartón más o menos grande y grueso. Es una competencia por un recorrido marcado previamente por el Viejos Lobos que dirige la actividad. Gana la seisena que llega primero al final del recorrido sin que su piloto haya caído del trineo.

Para el juego de "Pasando el Río" se le proporcionará a cada seisena un número de cartones pequeños mayor en uno al número de integrantes de la seisena. El Seisenero, que llevará los cartones, los irá colocando para atravesar el río, caminando sobre los cartones que ya ha colocado. Tras de él van todos y cada uno de los integrantes de la seisena, parándose cada uno en un cartón. De esta manera les sobra un cartón, que al avanzar todos un paso quedará de último. El último de la seisena lo recoge y lo pasa de atrás a adelante al Seisenero, quien lo colocará nuevamente en el piso para que todos puedan dar un paso hacia adelante, un Lobato (ezna) cada vez. Nuevamente habrá un cartón desocupado al final, por lo que el procedimiento se repite una y otra vez. Gana la seisena que atraviese primero el río, siguiendo todas las especificaciones.



Reunión No. 8

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: San Fco. de Asís – El Salto del Tigre

Objetivo: Que los niños se enteren del motivo por el cual San Francisco de Asís es el Santo Patrono de los Lobatos, sin relacionarlo con las religiones. Que los Lobatos (eznas) desarrollen la suficiente destreza física para dar 'vueltas de gato' y el Salto del Tigre

Hora	Actividad	Responsalbe
0:00	Reunión en el Local del Grupo	Individual
0:15	Inicio de actividades. Servicios Cívico y Religioso	Akela
0:15	Rutina de Campo. Danza: "Mi Azotea"	Baloo
0:10	Juego: "La Pesca del Pez"	Bagheera
0:10	Juego: "Mancha Zapatos"	Baloo
0:15	Actividad: "El Salto del Tigre"	Bagheera
0:10	Juego: "El Nudo Humano"	Akela
0:10	Juego: "La Aplanadora"	Baloo
0:15	Historia: "San Francisco de Asís y el Lobo Salvaje"	Akela
0:10	Juego: "Sin Ruidos"	Viejos Lobos
0:10	Juego: "El Aeropuerto"	Viejos Lobos
0:10	Juego: "Dobles Barajas"	Baloo
0:10	Juego: "Al Revés"	Akela
0:05	Despedida: Información, Servicios y despedida	Bagheera
	Regreso a sus Casas	Individual

Materiales: Peces de duroport amarrados con lana, Yeso en barras, colchonetas de base para gimnasia (no obligatorias), elementos para hacer diferentes ruidos, un biombo, papel bond para hacer aviones, masking tape delgado, dos juegos de naipes, fotocopias de objetos personales

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela

(f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa

Reunión No. 8

Nuevamente la actividad se desarrollará en el local del grupo, suponiendo que se ha pronosticado una fuerte lluvia, o simplemente para aprovechar los beneficios de activar en un lugar cerrado. Muchos Viejos Lobos tienden a preferir la actividad en ambientes cerrados, o bien en ambientes abiertos, lo que priva a los Lobatos (eznas) de la variedad de los ambientes. Nuevamente se recomienda que por cada cuatro actividades de la manada, tres sean al aire libre y una en ambiente cerrado, variando por supuesto de acuerdo a las condiciones climáticas.

Aún cuando la actividad se lleve a cabo dentro del local del grupo, se realizará la 'rutina de campo', que como ya se ha explicado, consiste principalmente de la actividad rompehielos, la revisión de 'garras y colmillos' y 'El Gran Clamor'. La rutina de campo además incluye una pequeña enseñanza de costumbres y/o tradiciones. La que corresponde a ésta actividad es la de portar una serie de objetos personales, los que les pueden ser de mucha utilidad en el cotidiano transcurrir de las actividades, (la Revisión).

El 'Equipo Personal' u "Objetos Personales" son todos aquellos que los Viejos Lobos consideren convenientes o que crean que les pueden servir a los Lobatos (eznas) en las actividades; sin embargo se sugieren los siguientes: Dos pañuelos (uno blanco y uno de color oscuro), Un peine, Hiló y Aguja, Botones (de colores caqui y azul), Ganchos de seguridad, Parches de tela (de colores caqui y azul), Una libreta de apuntes (pequeña), Un lapicero que no se derrame, Una bolsa plástica (o varias de distintos tamaños), Fósforos.

La danza de "Mi Azotea" es una excelente actividad rompehielos, pues fomenta el contacto de todos los Lobatos (eznas) entre sí. Consiste en que los niños (as) repitan las partes de una granja que va dictando el Viejos Lobos que dirige, relacionándolas con partes del cuerpo: La azotea con la cabeza, las ventanas con los ojos, los balcones con las orejas, la chimenea con la nariz, el granero con el estómago, etc.

Al decir cierta parte de la granja deberán tocarla en su cuerpo o bien en el cuerpo de los vecinos, según lo indique la canción. La danza se desarrolla de la siguiente forma:

"Mi azotea (repiten), la azotea de mi vecino de la derecha (repiten),
mi azotea (repiten), la azotea de mi vecino de la izquierda (repiten),
mi azotea (repiten), (a una sola señal, al mismo tiempo) ...eah!"

Mis balcones (repiten), los balcones de mi vecino de la derecha (repiten),
mis balcones (repiten), los balcones de mi vecino de la izquierda (repiten),
mis balcones (repiten), mi azotea (repiten), ...eah!"

El juego de "La Pesca del Pez" consiste en entregar a cada Lobato (ezna) un pez de duroport amarrado a una lana de más o menos un metro de largo, pidiéndoles que se lo amarren en la parte de atrás de su cinturón. Una vez que todos tengan amarrado su pez, se dará la señal 'Alerta Manada' y todos deberán machucar los peces de sus compañeros. Gana el que pesque más peces sin que le arranquen el suyo.

Para el siguiente juego, que es "Mancha Zapatos", se formará en círculo a toda la manada y en el centro se pondrá a jugar a dos Lobatos (eznas), a quienes se les entregará una barrita de yeso con la que tratará de mancharle al menos un zapato a su contrincante. Cuando uno de los Lobatos (eznas) manche su zapato al otro, habrá ganado y deberá jugar nuevamente contra otro retador siguiendo el mismo procedimiento. El juego continúa entre gritos y porras hasta que hayan jugado todos los integrantes de la manada.

"El Salto del Tigre" es una de las pruebas físicas que no pueden faltar en el adiestramiento del Lobato (ezna) para ganar la pañoleta. Imita los zarpazos que daba Shere-Khan cuando trataba de cazar y se tropezaba (por tener una pata coja), y que Mowgli aprendió a utilizar como parte de sus habilidades de buen cazador para defenderse de los peligros que le acechaban.

Consiste en dar un brinco mientras se va corriendo, lanzándose con la cabeza hacia adelante (cual si fuese un clavado) y caer dando una vuelta de gato sin dejar que ninguna parte de su cuerpo choque contra el suelo, sino más bien haciendo que 'ruede' en posición de 'vuelta de gato'. Es ideal que esta actividad se realice sobre colchonetas de gimnasia, aunque de no contar con las mismas se puede realizar en alguna área verde con que cuente el Local del grupo, o bien en el mismo suelo si es necesario.

El juego del "Nudo Humano" tiene como objetivo desarrollar el equilibrio, la coordinación



y el trabajo en equipo, además de fomentar el liderazgo entre los niños. Debe ser jugado por no más de quince niños a la vez, aunque lo recomendable es hacer grupos de ocho a diez Lobatos (eznas). Consiste en formar un círculo de roca y pedirles a los niños que unan sus manos con dos diferentes compañeros a la vez, de manera que se formará una cadena entrelazada. Luego habrá que desatar la 'maraña' de lobatos (eznas) que se formó, haciéndolos pasar por arriba o por abajo de los enlaces (hechos con los brazos), sin oportunidad de soltarse. El juego acabará cuando todos los Lobatos (eznas) que conformaban el nudo estén 'desatados', es decir cuando en lugar de un nudo conformen un círculo. Con la finalidad de que todos aprendan el juego, se puede practicar por seisenas o grupos menores, en cuyo caso es más sencillo desatar el nudo, para luego intentar jugarlo con toda la manada, o bien, como ya se explicó, en grupos no mayores de quince jugadores.

"La Aplanadora" es un juego para toda la manada en el que se pretende integrar a todos los Lobatos (eznas) por medio de la interactividad. Para jugarlo se debe trazar una meta para que toda la manada la alcance trabajando en equipo, y se debe pedir a todos los niños (as) que se acuesten en el suelo, formando una 'carretera humana'. El último de la fila deberá pasar rodando por encima de sus compañeros hasta llegar al principio de la carretera y formará parte de la misma. El que ahora es el último (a) repetirá el procedimiento, y así el juego continuará sucesivamente.

A continuación se explicará a la manada el motivo por el que San Francisco de Asís es el Santo Patrono de los Lobatos (eznas), contándoles la historia que sigue o bien declamándoles (o leyendo) el poema "Los Motivos del Lobo" de Rubén Darío.

"Resulta que en un pequeño poblado de Italia, llamado Asís, vivía un hombre de comportamiento ejemplar que amaba a los animales porque veía en ellos la divina gracia de Dios. Este hombre se llamaba Francisco. Un ejemplo hermoso de ser humano que estableció con Dios, y con la naturaleza creada por El, una relación que caracteriza el desarrollo espiritual, puede ser encontrado en la figura de Francisco de Asís, lo que ha llevado a escogerlo como personaje símbolo del área de desarrollo espiritual.

Un día Francisco escuchó decir a los aldeanos que cerca de donde pastaban las ovejas había un lobo salvaje que estaba acabando con los rebaños y que cuando los pastores trataban de evitarlo terminaban muy mal heridos o muertos. Entonces decidió ir a buscar al Lobo Salvaje para averiguar lo que pasaba, porque él creía verdaderamente que Dios no había creado animales 'malos', sino buenos.

Cuando llegó a la selva, el lobo trató de atacarle pero Francisco no tuvo miedo y tranquilamente dijo la famosa frase: 'Paz Hermano Lobo...' a lo que el lobo se dio cuenta que Francisco no venía para atacarle. El Lobo preguntó a aquél hombre ejemplar que qué era lo que quería y Francisco le respondió que venía para saber porqué se estaba comportando como una fiera. El Lobo le explicó que él sólo cazaba para comer y que si atacaba a los pastores era porque ellos venían a matarle. Entonces Francisco le ofreció que se viniera a vivir con él a la aldea, diciéndole que no le faltaría comida, bebida y trabajo. Así lo hizo el Lobo aceptando el trato que le ofrecía Francisco.

Pasó mucho tiempo en la aldea y los aldeanos no alcanzaban a comprender cómo una fiera tan salvaje podía vivir entre los hombres sin atacar. El lobo ayudaba en algunos quehaceres de la casa de Francisco, y cuando éste iba a misa, a sus pies estaba siempre echado el lobo. Pero Francisco tuvo que ir de viaje fuera de la aldea, por lo que dejó al lobo a cargo de su casa.

Cuando Francisco regresó, la noticia popular era que el lobo se había convertido en fiera de nuevo, y que nuevamente estaba matando rebaños completos con todo y pastor. Francisco fué de nuevo a la selva a buscar al lobo para preguntarle qué había pasado. Al encontrarlo le dijo de nuevo 'Paz hermano Lobo...' a lo que el lobo no respondió, sino se mantuvo al acecho. Francisco le preguntó del por qué se comportaba tan hostilmente y porqué se había convertido en fiera de nuevo, a lo que éste respondió: 'Me fui a vivir contigo a la aldea porque creí que el hombre era bueno... Cuando tú te fuiste no me daban de comer ni de beber, y antes de morir de hambre y de sed tuve que robar para comer. Luego me acusaron de ladrón y me apalearon y trataron de quemarme, por eso huí hacia la selva, en donde ahora soy libre y de donde no volveré a salir. Ustedes los hombres dicen que yo soy malo, pero no se ponen a pensar que los malos son ustedes al no respetar a la naturaleza que Dios, el más sabio, dejó para todos los seres sobre la tierra. Si yo soy una fiera es porque el hombre me obligó a serlo. Mejor vete a tu aldea con tus hombres, que yo me quedaré aquí libre en mi selva.' Entonces Francisco tuvo que regresar a la aldea, después de recibir tremenda lección de parte del lobo, elevando una oración al creador."

El juego "Sin Ruidos" es una actividad a desarrollar por seisenas. Se les formará en filas de seisenas, sentados, frente a un biombo detrás del cual están escondidos los Viejos Lobos. Cuando el Viejos Lobos que dirige menciona un número los Viejos Lobos que están escondidos tras el biombo harán un sonido característico, de acuerdo al número mencionado. Éste podrá ser



golpeado con un martillo, dejar caer una moneda, hacer sonar un silbato, encender un fósforo, cortar con una tijera, etc., de manera que si están totalmente callados podrán reconocer los sonidos y recordarlos para enumerarlos al final del juego, ganando la seisena que recuerde más sonidos.

El Juego “El Aeropuerto” es quizá la mejor herramienta para evaluar los conocimientos adquiridos por los Lobatos. Los Viejos Lobos deben recordar que el Lobatismo no es una ‘escuelita’ en la que los niños (as) llegan, se sientan, aprenden y se les examina por escrito, sino todo lo contrario: Los niños deben sentirse contentos de aprender algo nuevo, pero para ellos no debe ser aburrido. Deben estar seguros de lo que saben pero no se les evaluará directamente. La evaluación deberá ser tan sutil pero concisa, que los Viejos Lobos estarán seguros de que el niño tiene los conocimientos, pero éste ni siquiera notará que está siendo evaluado.

El juego consiste en ‘marcar’ carriles en el área de juegos, simulando que son las pistas de aterrizaje de un aeropuerto, mientras se les entrega una hoja de papel a cada seisena para que elaboren y decoren ‘el mejor avión del mundo’. Cuando estén listas las pistas de aterrizaje y los aviones, se colocará a las seisenas formadas en filas frente a cada carril. Los aviones se colocarán en dirección frontal, del otro lado del carril correspondiente a cada seisena. Se lanzará una pregunta a la general, de los contenidos aprendidos en el adiestramiento cotidiano de los niños (as). El Lobato (ezna) que desee responder alzará su mano haciendo el saludo y diciendo ‘Siempre Mejor’, que es el lema del Lobato (ezna), para que los Viejos Lobos le den la palabra. Una vez autorizada, el Lobato (ezna) responderá la pregunta. Si la respuesta es correcta el Lobato (ezna) que respondió tendrá el derecho de ir y soplar su avión una vez, tratando de que avance lo más posible. Si no respondiera correctamente, uno de los Viejos Lobos soplará el avión de regreso una vez. De esta forma, los Lobatos (eznas) sólo intentarán responder si están seguros de las respuestas. Por supuesto, ganará la seisena cuyo avión cruce antes la meta, sin importar cuántas respuestas correctas contestaron.

El juego de “Dobles Barajas” consiste en colocar ordenadamente en el piso dos juegos de naipes, cara abajo, sin importar orden de color y figura. Los Lobatos (eznas) tendrán la oportunidad de voltear dos cartas, en turnos: uno por seisena en cada ocasión. Si ambas cartas hacen pareja, es decir, coinciden en número y figura, las conservarán, pues ese es el objetivo del juego, pero si no hacen pareja, deberán dejarlas en los mismos lugares de origen. Esto es igual que jugar ‘memoria’, pero con más elementos. Gana la seisena que acumule más parejas al final del juego.

El juego de “Al Revés” es un juego de agilidad mental. Se coloca a todos los Lobatos (eznas) en un círculo de roca. Se establecerán dos estados: ‘abierto y cerrado’; además dos posiciones: ‘arriba y abajo’. Abierto corresponderá a extender los brazos perpendicularmente al cuerpo y cerrado a colocar las manos sobre el hombro opuesto (la mano derecha en el hombro izquierdo y la mano izquierda en el hombro derecho). Arriba significará estar de pie y abajo será estar acucillados. Un Viejos Lobos se encontrará en el centro del círculo dando indicaciones de posición. Cuando el Viejos Lobos dé una orden, los Lobatos (eznas) irán haciendo todo al revés. Los Lobatos (eznas) que se vayan equivocando en cada orden deberán abandonar el juego, de manera que ganará el último Lobato (ezna) que quede jugando.



Reunión No. 9

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: El Plan de Adelanto – Nudo Vuelta de Escota

Objetivo: Que los Lobatos (eznas) conozcan la forma en que está estructurado el Plan de Adelanto y se sientan animados para progresar en el mismo. Que los Lobatos (eznas) sean capaces de hacer el nudo Vuelta de Escota sin equivocarse y aprendan las utilidades del mismo.

Hora	Actividad	Responsable
0:00	Reunión en el Local del Grupo	Individual
0:10	Inicio de actividades. Servicios Cívico y Religioso	Akela
0:10	Juego: "Fugitivos"	Bagheera
0:10	Juego: "Fútbol al bordón"	Akela
0:10	Juego: "Aspirabolas"	Baloo
0:15	Tema educativo: "El Plan de Adelanto"	Akela
0:10	Juego: "Cangrejo"	Baloo
0:10	Juego: "Arrebatar"	Bagheera
0:20	Tema educativo: "El Nudo Vuelta de Escota"	Akela
0:10	Juego: "Reyes en Apuros"	Baloo
0:10	Juego: "Ensalada de frutas"	Bagheera
0:05	Información, Servicios y despedida	Akela
	Regreso a sus Casas	Individual

Materiales: Dos bordones, una pelota de fútbol, una pelota plástica pequeña por seisena, un cable grueso de al menos quince metros, una cuerda de medio metro por cada niño, papелitos con nombres de frutas

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela

(f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa

Reunión No. 9

La actividad se comienza tradicionalmente con los servicios religioso y cívico, aprovechando la oportunidad en cada caso para resaltar la importancia que estos dos valores tienen para cada uno de los integrantes de la Gran Familia Scout.

Posteriormente se toma camino al lugar donde se va a desarrollar la actividad, y al llegar al mismo se procede a realizar la 'Rutina de campo', que consiste, como ya se ha mencionado antes, de la revisión de 'garras y colmillos', la bienvenida a la actividad, un tema educativo breve y la actividad rompehielos. La actividad rompehielos de este día será "En la Batalla del Calentamiento".

La danza inicia simulando que todos los participantes están marcando el paso en el mismo lugar, es decir marchando, mientras cantan la siguiente canción y van moviendo la parte del cuerpo agitadamente cuando es mencionada en la canción:

"En la batalla del calentamiento, vamos a ver la fuerza del valiente...
Jinetes: a la carga, con una mano...

(con la otra mano, con un pie, con el otro pie, con la cabeza, etc.) de esta manera, se va agregando el movimiento de una parte del cuerpo mientras se canta la canción, cada vez que se agrega esa parte a la letra.

Para el juego de "Fugitivos" se divide a la Manada en grupos de tres participantes, debiendo jugar también los Viejos Lobos si es necesario para que queden dos Lobatos (eznas) 'suelos'. Se colocan dos de cada equipo de pie tomando los hombros uno del otro, y uno debajo de ellos. Uno de los que quedó suelto será el policía y el otro el fugitivo. El policía persigue al fugitivo, quien no dejará que lo alcance. Cuando el fugitivo llegue a donde está un lobato cubierto por los otros dos y le toque la cabeza, éste se convertirá en policía y quien antes era policía se convierte en fugitivo, debiendo buscar otro lobato cubierto para cambiar papeles de nuevo. Cuando un policía atrape al fugitivo se intercambiarán los papeles inmediatamente. Cuando el Viejos Lobos considere conveniente, les indicará a los tres integrantes de cada equipo que intercambien posiciones, de tal manera que todos puedan disfrutar el juego.

Para el juego de "Fútbol al Bordón" se deberá previamente escoger una área más o menos plana y sembrar un bordón a cada lado del área escogida; cada uno representará una portería. Se dividirá a la Manada en dos equipos de los cuales todos los Lobatos (eznas) deben participar. Se juega como si fuera fútbol común y corriente, con la única diferencia que los goles deben anotarse chocando la pelota al bordón. Gana el equipo que anote más goles después de un tiempo determinado. Una variante podría ser que en lugar de sembrar los bordones se seleccione dos árboles, uno a cada lado del campo de juego, para que sirvan de porterías.

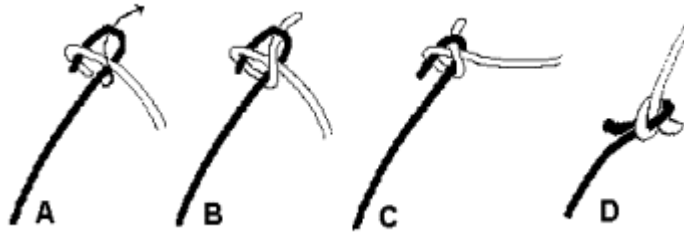
Para jugar "Aspirabolas" se le entregará a cada seisena una pelota plástica pequeña (de unos 10 cm de diámetro). Se forma a las seisenas en filas en una área plana. El juego consiste en aspirar la pelota con la boca y luego soplarla lo más lejos posible. Se repetirá el procedimiento una y otra vez. No se puede utilizar las manos ni empujar la pelota con ninguna parte del cuerpo. Tampoco la podrán dirigir soplandola sin recogerla con la boca. Al llegar a una marca determinada por el Viejos Lobos deberán tomar la pelota con la mano y llevarla corriendo hasta donde se encuentra la seisena, para que el siguiente compañero repita el procedimiento. Gana la seisena cuyos integrantes terminen el recorrido antes.

La parte educativa de la presente actividad consiste en explicarles a los Lobatos (eznas), qué es lo que deben aprender para obtener los niveles de su "Plan de Adelanto". Se les explicará ordenadamente paso a paso desde que un Lobato (ezna) es aceptado como parte de la manada (ceremonia de Pata Tierna), hasta cuando gana su Lobo Cazador, pasando antes por Lobo Saltador y Lobo Rastreador. Para una mejor referencia de las pruebas que el Lobato (eznas) deberá aprobar para ganar los méritos antes mencionados se puede consultar La Guía para Dirigentes de Manada y trabajar por individual las Cartillas de control del adelanto, las que servirán para reconocer el logro de los objetivos personales de cada Lobato o Lobejna durante las 4 etapas de progresión.

Para jugar "El Cangrejo" las seisenas se formarán en círculo de parada, y dando la espalda al centro agarrarán un cable grueso amarrado en sus extremos, formando un lazo. A cierta distancia, y en dirección de cada seisena, se colocará una prenda, que deberá ser alcanzada para ganar el juego. Obviamente ganará la seisena que alcance primero su prenda correspondiente.



El juego de "Arrebatar" consiste en dejar una cuerda por cada Lobato (ezna) en el centro del círculo de Parada. Los Lobatos (eznas) se tomarán de sus garras y darán vueltas en círculo. A la voz de 'arrebatar' cada niño agarrará una cuerda, quedando afuera del juego el niño (a) que no alcance una o que agarre más de una. Por supuesto, en la primera jugada todos tendrán una cuerda, pero conforme se va desarrollando el juego se irán colocando menos y menos cuerdas, de manera de ir eliminando a los participantes menos hábiles. Ganarán el juego los últimos lobatos (eznas) que se queden jugando.



El nudo de "Vuelta de Escota" es utilizado comúnmente para unir dos cuerdas de diferente mena (distinto grosor). Tal como se aprecia en la figura, se elabora haciendo una pequeña 'U' en la punta de una de las cuerdas y luego se envuelve con la otra, que se aprieta a sí misma.

Para el juego de "Reyes en Apuros", dos Lobatos (eznas) de la seisena deberán cargar a uno de sus compañeros en los brazos (entre los dos), y hacer un pequeño recorrido hasta una marca propuesta por el Viejos Lobos, en donde estarán otros dos Lobatos (eznas) esperando para hacer otro pequeño recorrido cargando al mismo compañero. Estos avanzarán hasta otra marca y volverán a cambiar, pero esta vez el Lobato (ezna) que había sido cargado y el que no ha cargado aún, cargarán a otro de sus compañeros, es decir que todos deben hacer la función de cargadores. Gana el juego la seisena que llegue completa a la meta, que se marca en el final de los tres recorridos.

Para el juego de "Ensalada de Frutas" se formará a los Lobatos (eznas) en círculo de parada y se les pedirá que dibujen un círculo pequeño alrededor de sus pies. Se les repartirá al azar un papelito en el que están escritos los nombres de varias frutas. Al mencionar una de las frutas, todos los Lobatos (eznas) cuyo papelito dijera esa fruta deberán intercambiar sus lugares entre sí, mientras los otros permanecen inmóviles. El juego se sigue desarrollando de la misma manera una y otra vez, hasta que se dice "Ensalada de Frutas", caso en el cual todas las frutas estarán en juego, por lo que todos los Lobatos (eznas) deberán cambiar de lugar.



Reunión No. 10

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: Preparación para un acantonamiento – As de Guía

Objetivo: Que los Lobatos (eznas) al final de la actividad sean capaces de hacer el nudo As de Guía sin equivocarse y aprendan su utilidad. Que los Lobatos (eznas) sean capaces de preparar su mochila cuando vayan de acantonamiento

Hora	Actividad	Responsable
0:00	Reunión en el Local del Grupo	Individual
0:10	Inicio de actividades. Servicios Cívico y Religioso	Akela
0:10	Juego: "Carros Chocones"	Baloo
0:10	Juego: "Fútbol con las Manos"	Bagheera
0:15	Tema Educativo: "Cómo preparar la Mochila"	Akela
0:10	Juego: "Pasa agua con embudos"	Baloo
0:10	Juego: "Dominó Gigante"	Akela
0:10	Juego: "Lanchas"	Bagheera
0:20	Tema Educativo: "El Nudo As de Guía"	Akela
0:10	Juego: "Relevo de Nudos"	Bagheera
0:10	Juego: "Tensión de una Cuerda"	Baloo
0:10	Regreso al Local de Grupo	Viejos Lobos
0:05	Información, Servicios y despedida	Akela
	Regreso a sus Casas	Individual

Materiales: Una pelota de fútbol, una mochila llena de equipo de campamento, un embudo por cada niño, un juego de dominó gigante, una cuerda de medio metro por cada niño, un cable grueso de quince metros, circular para los padres de familia (información del Campamento)

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela

(f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa

Reunión No. 10

Se inicia la actividad como siempre dando quince minutos de margen de tardanza a los niños, después de la hora de reunión. Se hacen los servicios religioso y cívico, nuevamente recordándoles a los niños que tanto Dios como la Patria son dos de los valores más importantes que nunca deben olvidar.

Se toma camino al campo y al llegar al mismo se hace la rutina de campo. La actividad rompehielos de este día será “El Baile Muzumbé” que es como sigue:

“El baile muzumbé, quien lo baila y quien lo canta
el baile muzumbé quien lo baila y quien lo ve...
Hola Mesié, con un dedé, arriba mesié!
El baile muzumbé, quien lo baila y quien lo canta
el baile muzumbé quien lo baila y quien lo ve...
Hola Mesié, con un dedé, con otro dedé, arriba mesié!”

(con un rodillé, con otro rodillé, con un codé, con la panzé, etc.)

Mientras se menciona ‘un dedé’ (un dedo), se toca el suelo con el dedo. Si es ‘el otro dedé’ se toca el suelo con el otro dedo, y así sucesivamente. Una variante interesante es hacer que los niños (as) junten sus dedos cuando dicen ‘hola mesié con un dedé’, o sus rodillas al decir ‘hola mesié con un rodillé’, etc.

Para el juego de “Carros Chocones” se forma a la manada en un círculo de parada, se sientan y se dividen en dos partes iguales por una línea imaginaria. Cada equipo se numerará en sentido contrario, de manera que los números ‘1’ estarán a la par, los números ‘2’ estarán separados por los números ‘1’. Los números ‘3’ a su vez estarán separados por los números ‘1’ y ‘2’, y así sucesivamente, hasta que los últimos de cada equipo estén a la par. Al mencionar uno de los números, los dos Lobatos (eznas) a quienes corresponda ese número saldrán corriendo alrededor del círculo en sentido contrario: Quienes habían sido numerados a favor de las manecillas del reloj correrán en sentido contrario al movimiento de las manecillas del reloj, y quienes habían sido numerados al contrario de las manecillas del reloj correrán a favor de las manecillas del reloj. Darán dos vueltas alrededor del círculo de parada y al llegar a su correspondiente lugar entrarán por el mismo tratando de agarrar una prenda que se ha dejado en el centro del círculo. Gana un punto para su seisena el que entregue la prenda al Viejos Lobos.

En una área más o menos plana se marca un campo de fútbol de pequeñas dimensiones. Los Lobatos (eznas) jugarán al fútbol pegándole a la pelota con las manos, pero sin poder agarrarla y ‘tocarla’ con ninguna otra parte del cuerpo. Este juego se llama “Fútbol con las Manos”, se juega por seisenas, de dos en dos, y lo gana el equipo que anote más goles. También se pueden hacer juegos al estilo ‘campeonato’.

El tema educativo de esta actividad será “Cómo Preparar una Mochila”, conocimientos que serán muy útiles para salir de acantonamiento. En este momento se pueden entregar las circulares con la información necesaria para que los padres autoricen a sus hijos ir a acantonar. A continuación se explicará los elementos del equipo que no deben faltar y la forma de ordenarlos y después se encontrará un modelo de invitación a una acantonamiento.

La mochila que cada Lobato (ezna) se llevará a un acantonamiento debe contener las cosas indispensables para la vida en el campo. Deberá ser preparada por cada Lobato (ezna), y no por sus padres, pues cada cual debe saber qué lleva al acantonamiento. Todo debe estar bien ordenado para aprovechar al máximo el espacio de la mochila. El equipo que no puede faltar es el siguiente:

Ponchos o Bolsa de dormir
Sweater o Chumpa
Pantalón de Lona
2 Playeras
2 mudadas de ropa interior
Uniforme Completo
1 par de zapatos extras
Jabón y toalla
Cepillo y pasta de dientes
Plato y vaso irrompibles
Cubiertos, Linterna
Objetos Personales



La información que debe contener la circular que se enviará a las casas de los niños (as) deberá ser expresada en forma clara y concisa. Por lo menos se debe expresar en ella el motivo del acantonamiento (evento de asociación, invitación de otro grupo, iniciativa de la manada misma, etc.), la duración del mismo, indicando horarios de salida y de retorno, lugar donde se llevará a cabo, el costo del viaje, incluyendo gastos de pasaje y/u otros gastos generales de la manada, quiénes son los responsables, etc.

A continuación se presenta un modelo de 'Circular de Acantonamiento', la que idealmente estará dedicada a los niños, pero para que la lean sus padres.

¡¡¡ALERTA MANADA!!!!

Tal como ya te habíamos contado tus Viejos Lobos, dentro de dos semanas iremos de acantonamiento a San Jorge Muxbal, como parte de las actividades normales de nuestra Manada.

A este evento asistirán tus 'Hermanos Lobos' de la Manada, y será una muy buena oportunidad para que aprendas cosas nuevas y te diviertas a lo lindo.

Recuerda que debes pagar cuanto antes los Q20.°° del costo de participación, que incluye el ingreso y el pasaje. Recuerda que la hora de reunión es a las 6:00 de la mañana del sábado, en el local del grupo, y el retorno será el domingo más o menos a las 13:00 horas, en el mismo lugar. A continuación está una lista de los materiales, equipo y alimentación que debes llevar:

El juego "Pasa Agua con Embudos" consiste en trasladar agua de un lugar a otro, en relevos cortos, cargándola con 'embudos'. Se colocan las seisenas en filas, separados los Lobatos (eznas) entre sí al menos cinco metros. El primero de ellos tomará agua de un balde con un embudo y lo trasladará hasta el lugar donde está su compañero tapando el agujero inferior del embudo con la mano. Trasladará el agua al embudo de su compañero retirando la mano que tapaba el agujero. El segundo participante de la seisena trasladará el agua al siguiente compañero siguiendo el mismo procedimiento, y así sucesivamente hasta llegar al último integrante, quien deberá llenar una botella con el agua de su embudo y luego correr a tomar más agua para seguir la cadena. Gana la seisena que llene antes su botella con agua.

El "Dominó Gigante" se juega por seisenas, a manera de relevos en los que los Lobatos (eznas) tendrán un turno para colocar su pieza. Es una tirada por seisena a la vez y se deberá hacer en equipo, no individual. Los dominó son piezas de cartulina o cartón de más o menos la octava parte de un pliego de cartulina, con los puntos bien remarcados con marcador o pegados con papel de color contrastante con el color de las piezas de dominó, imitando las de un juego de dominó común y corriente. La seisena que se quede antes sin piezas de 'Dominó Gigante' será la ganadora, pudiendo escoger una penitencia para cada seisena por cada pieza que les haya quedado sin colocar.

El juego "Lanchas" se juega en parejas. Los Lobatos (eznas) se sientan uno frente al otro haciendo coincidir las suelas de sus zapatos y tomándose de las manos. Ambos se encierran con las piernas un poco encogidas. Uno de ellos levantará su cuerpo estirando sus piernas y halando de las manos del otro, quien permanece en su mismo lugar. El que se levantó se volverá a sentar con las piernas estiradas y luego las encogerá para que el Lobato (ezna) que se había quedado sentado se levante con las piernas estiradas y se vuelve a sentar encogiéndolas. El procedimiento se seguirá una y otra vez y se notará que se va avanzando, lo que motivará una competencia de relevos por seisenas o bien una competencia general por parejas.

El nudo "As de Guía" sirve para hacer una argolla en una de las puntas de una cuerda o un cable y darle diversas utilidades, como hacer un columpio, una escalera, etc. Se encuentra cierta facilidad en la enseñanza de éste nudo contando la pequeña historia del 'Conejito', que explica cada uno de los pasos a seguir.

El Conejito:
La madriguera.
El Conejito sale de su madriguera.
Da la vuelta al árbol.
Se mete de nuevo a la madriguera.
Se esconde bajo la cama.

Nuevamente se hace necesario hacer la tradicional juego "Relevo de Nudos", en el que se 'obliga' a los niños a practicar sus conocimientos de cabuyería (arte de hacer nudos). Se forma a los niños en filas de seisenas y a la orden de 'Alerta Manada' el primero (a) de cada seisena correrá hasta donde está el Viejos Lobos y hará frente a él el 'nudo de rizo'. Regresará a su seisena y le dará la mano izquierda a su siguiente compañero (a), quien repetirá el



procedimiento. Al terminar su recorrido el último de los Lobatos (eznas) y regresar a la seisena, dará el apretón de mano izquierda al que corrió primero, y éste volverá a hacer el recorrido, pero esta vez presentará el nudo 'Ballestrinque'; y así seguirán todos hasta hacer los cuatro nudos cada uno. Ganará el 'Relevo Mayor' la seisena cuyos integrantes terminen los cuatro recorridos en menos tiempo. Es importante que en cada relevo que se realice, de cualquier tipo, todos deben completar los recorridos aún cuando otra seisena haya terminado antes.

"Tensión en una Cuerda" es un juego de fortaleza y vigor, en el que deberá participar toda la seisena. Dos seisenas toman un cable por una punta cada una y tiran de él haciendo que la seisena contraria ceda espacio. En el suelo habrán pintadas tres líneas paralelas y equidistantes, y el cable tendrá amarrado en su centro un pañuelo que indicará en dónde se inicia el juego (pañuelo en la línea central), y en dónde una seisena habrá vencido a la otra (una de las líneas externas). Muchas variantes pueden agregar interés al juego, como hacer un campeonato entre seisenas, aceptar retos, hacer únicamente dos bandos, poner a los Viejos Lobos a competir contra toda la manada, que los Viejos Lobos ayuden a alguno de los bandos, etc.

En la información que se dará a los Lobatos (eznas) al final de la actividad, durante la despedida, debe incluirse un breve recordatorio de la información que se incluyó en la circular de invitación al acantonamiento. Asimismo los puntos más importantes de la misma como el costo, el lugar del acantonamiento, el horario, punto de reunión y despedida, etc. Si la circular aún no había sido entregada, éste es el momento de hacerlo.



Reunión No. 11

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: Desarrollo de los Sentidos – Ceremonia de Investidura

Objetivo: Que los niños (as), por medio de las actividades, desarrollen sus habilidades sensoriales, que les ayudará en su vida cotidiana. Que los Lobatos y Lobeznas que han trabajado durante los últimos meses en su Plan de Adelanto, hallan aprendido los conocimientos mínimos que se han desarrollado y reciban su reconocimiento en una ceremonia Sencilla, Solemne y Sincera

Hora	Actividad	Responsable
0:00	Reunión en el Local del Grupo	Individual
0:10	Inicio de actividades. Servicios Cívico y Religioso	Akela
0:10	Juego: "Carrera por el Puesto"	Bagheera
0:10	Juego: "Tunelito de Pelotas"	Akela
0:10	Juego: "¿Para qué Sirve?"	Baloo
0:20	Charla: "El Valor de la Promesa y la Ley"	Viejos Lobos
0:10	Juego: "El Juego de Kim en el Damero"	Baloo
0:10	Juego: "Sopas Calientes"	Bagheera
0:20	Juego: "El Vestido Desvestido"	Baloo
0:10	Charla: "Ceremonia de Investidura"	Viejos Lobos
0:15	Juego: "Arranca la Cola"	Akela
0:05	Información, Servicios y despedida	Akela
	Regreso a sus Casas	Individual

Materiales: Dos pelotas plásticas por cada seisena, tres anillos flexibles de 30 cm de diámetro, Fichas ½ carta cuadradas en 30 cuadros, cartulina para damero, un plato por seisena, una botella por seisena, un pañuelo por niño, implementos para hacer la investidura

Evaluación:

"Siempre Mejor"

(f) Akela

(f) Baloo / Bagheera

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa

Reunión No. 11

La actividad se inicia tradicionalmente en el local de grupo para luego caminar al campo de actividades. En la rutina de campo se recordará nuevamente la forma de hacer 'El Gran Clamor', pues el mismo será hecho durante la ceremonia de investidura. La referencia de cómo hacer el Gran Clamor se encuentra en la Guía de Programa de la Reunión No. 7.

Como es recomendable, la primer actividad debe ser de desfogue de energías, por eso se aplicará el juego "Carrera por el Puesto" que consiste en formar a los Lobatos (eznas) en un círculo de parada tomados de las manos. Uno de los Lobatos (eznas) pasará corriendo por detrás de sus compañeros y tocará la espalda de uno de ellos (as). A quien le fue tocada la espalda correrá en sentido contrario al primero. Ambos correrán dos vueltas alrededor del círculo hasta llegar al lugar que se quedó vacío, conservándolo el que llegue primero y teniendo que repetir la acción el que llegue después.

El siguiente juego es "Tunelito de Pelotas" y consiste en formar a las seisenas en filas y entregar una pelota plástica a cada una, la que comenzarán a pasar de atrás para adelante por debajo de las piernas. Al llegar la pelota al primero de la fila la pasarán hacia atrás por arriba de su cabeza. En ningún caso podrán voltear a ver hacia atrás. Habrá un Viejos Lobos controlando cuántas vueltas da la pelota a la seisena en un tiempo estipulado. Por supuesto gana la seisena que le da más vueltas a la pelota. Una variante puede ser que hagan el relevo con dos pelotas a la vez.

El juego de "¿Para Qué Sirve?" es un juego interactivo en el que debe jugar toda la manada o toda la seisena. Se juega sentados en un Círculo de Parada. El primero le pregunta en voz baja al segundo: "¿Para qué sirve XXXXX (un objeto)?"; el segundo le responde, también en voz baja, para qué sirve utilizando pocas palabras. El segundo repite el procedimiento con el tercero y así sucesivamente. El segundo dice en voz alta: "El primero me preguntó para qué sirve XXXXX, y el tercero me respondió que sirve para YYYYY". Obviamente la pregunta del primero no corresponderá a la respuesta del tercero, pues no se trata de un mismo objeto; esto dará lugar a situaciones divertidas. El juego concluye cuando todos han contado 'su experiencia'.

A continuación se jugará "Vestido – Desvestido", que consiste en un relevo por seisenas, en el que al hacer un pequeño recorrido corriendo, los Lobatos (eznas) llegarán a un cuadrado de 1m2 marcado en el suelo en donde se encuentra una argolla flexible de 30 cm de diámetro, pasarán su cuerpo a través de la argolla empezando por la cabeza y terminando en los pies y regresarán al lugar de inicio. Al pasar el último de los integrantes de la seisena, se repetirá el procedimiento, pero pasando la argolla desde los pies a la cabeza. El cuadrado será 'el vestidor' y la argolla será 'el vestido', que al pasarlo de arriba a abajo vestirá a los niños (as) y al pasarlo de abajo hacia arriba los desvestirá.

Un damero es simplemente un cuadrículado hecho en una cartulina, en el que se llenan algunas casillas al azar con figuras geométricas o simplemente con manchas. Para jugar "Kim en el Damero". En relevos, los integrantes de cada seisena correrán hacia el lugar donde se oculta el damero grande y lo observarán hasta que crean que lo han memorizado, y luego correrán hasta donde está un Viejos Lobos y éste les proporcionará una ficha en la que se imita el cuadrículado del damero, pero en blanco. Los niños dibujarán en su damero las figuras que recuerden, en su respectiva posición, le pondrán su nombre y la entregarán al Viejos Lobos, y luego regresarán a su seisena para dar paso al siguiente participante. Cada figura dibujada en la posición y lugar correcto valdrá diez puntos, y si no está en el lugar correcto descontará cinco puntos. Gana la seisena con más puntos.

El juego de "Sopas Calientes" estimula la coordinación y el equilibrio corporal. Consiste en un relevo en el que cada participante, en su respectivo turno, transportará un plato de sopa, con agua, a través de un recorrido marcado previamente, hasta llegar a donde está una botella, en la que deberán introducir el agua. Al terminar su recorrido, cada Lobato (ezna) deberá regresar a su seisena, entregar el plato al siguiente participante y formarse como último de la fila. Gana la seisena que llene antes su respectiva botella, sin importar cuántos recorridos por participante haya dado.

Creando un ambiente propicio, uno de los Viejos Lobos deberá hacer una pequeña reflexión en los Lobatos (eznas) acerca del "Valor de la Promesa y la Ley" en su vida cotidiana. Debe mencionar en la misma la cantidad de beneficios que conlleva el cumplir con las mismas y la credibilidad que la demás gente tiene en un niño al sólo enterarse que el mismo es Lobato (ezna). Se debe recordar también que su honor está siendo 'puesto en juego' al momento de decir 'Yo Prometo'. Si así lo desea, el Viejos Lobos puede incluir en esta reflexión el cumplimiento de la Ley de la Manada.



El siguiente juego es "Arranca la Cola", y consiste en darle un pañuelo a cada Lobato (ezna) o bien pedirles que saquen su propio pañuelo de su respectivo equipo personal (objetos personales). Se colocarán el pañuelo como cola, sin amarrarlo, y se sentarán en un círculo de parada. Uno de los Lobatos (eznas) pasará corriendo por detrás de sus compañeros y arrancará la 'cola' de uno de ellos, el que le perseguirá hasta arrancarle la suya. Si le logra arrancar la cola, regresará con su cola a su lugar y el primero deberá intentar de nuevo. Si no se deja arrancar la cola después de dos vueltas de persecución, podrá conservar el lugar del Lobato (ezna) que le persigue.

A continuación se dará paso a una de las ceremonias más especiales en la vida de los Lobatos (eznas), como lo es su "Ceremonia de Investidura". Para éste acto es ideal que los Lobatos (eznas) ni siquiera sospechen que ellos serán los homenajeados. Además, de ser posible, se deben hacer los preparativos correspondientes en conjunto con los padres, quienes están invitados a presenciar la ceremonia, e incluso participar de la misma. Como antes se mencionó, los Lobatos (eznas) no han notado que han estado siendo evaluados, por lo que el éxito de la 'sorpresa' depende de la discreción de los padres y de los Viejos Lobos. Se ha comprobado que cuando se hace una ceremonia de esta forma los homenajeados la sienten más especial y por lo tanto es inolvidable.

La ceremonia empieza cuando se forma a los Lobatos (eznas) en un círculo de parada (de pie). Se pide a algunos que sostengan la Bandera Nacional y la Bandera de la Manada. Un Viejos Lobos hace una pequeña remembranza de las hazañas que han tenido 'algunos de los Lobatos (eznas)', y de los conocimientos que han adquirido, además de los esfuerzos por alcanzar uno de los más altos honores como lo es 'Portar la Pañoleta de nuestro Grupo'. Hasta este momento no se ha mencionado ningún nombre.

Se pide a los Lobatos (eznas) que han de ser investidos que pasen al frente. Se les pide que pasen al centro del círculo, formando una triangulación entre ellos, las banderas y Akela. 'Frente a Dios, a su Patria, a sus Viejos Lobos y a su manada, dirá por primera vez su Promesa de Lobato (ezna)'. Después de esto, se le colocará las insignias de Promesa y Cabeza de Lobo, con ganchos de ropa.

Akela, o algún otro Viejos Lobos, explicarán al investido o investidos, el significado de la pañoleta y de sus colores (que varían de un grupo a otro), y les hace la observación del orgullo y honor que implica portarla, que debe respetarla y cuidarla, mas no hacerle más referencia, pues no se trata de un ídolo. Posteriormente se le impone la pañoleta en el cuello y se le dice: 'ahora ya eres parte de nuestro Grupo'.

Después se le colocan las borlas amarillas, haciendo la remembranza de su significado: 'el recuerdo de las espuelas de los antiguos caballeros andantes, y su color es amarillo pues es el color de la manada, el color de la semilla del escultismo que en este momento está siendo sembrada en su corazón. Esto puede ser hecho por los Padres, que han sido invitados para ello, o por algún Viejos Lobos en caso de que los padres no asistan.

Por último, se le impondrá la Gorra del Lobato (ezna), explicando: 'esta gorra te hace parte de la gran Hermandad Mundial de Lobatos, su color oscuro te protegerá de los malos pensamientos igual que de los rayos del sol, tiene seis venitas doradas que representan cada uno de los integrantes de tu seisena, y al frente una Flor de Lis Mundial, indicándote el camino correcto'. Este acto también lo pueden hacer los padres, o un Viejos Lobos en ausencia de los mismos.

La ceremonia finaliza con un "Gran Clamor", que da la bienvenida a los nuevos investidos. Ellos lo hacen por primera vez. Es necesario recordar que el Gran Clamor sólo se puede hacer frente a Akela, por lo que incluso no es recomendable hacer las ceremonias si Akela no llega a las mismas. Si es necesario hacer la ceremonia de investidura sin la presencia de Akela, ésta podrá ser realizada pero no se podrá concluir con el Gran Clamor.



12 Reuniones de Tropa

En las líneas que siguen, se incluyen algunos programas de actividades ordinarias de una Tropa de Scouts. Estas actividades están dedicadas a las Tropas nuevas o recién formadas, como se verá en el desarrollo de las mismas, los Scouts ingresan sin ningún conocimiento sobre el Movimiento Scout; sin embargo, resulta una muy buena guía de ideas para el desarrollo de las actividades, tanto de manadas nuevas como antiguas.

Cada uno de los programas contiene al final una "Guía de Programa" en la que se brinda una breve descripción de las actividades propuestas. Además, podrá constatarse que las actividades propuestas regularmente ocuparán más tiempo del que está estipulado; esto se hace en función de que en lugar de sobrar tiempo que pueda producir el aburrimiento de los jóvenes, habrán más actividades para desarrollar.

En cada Programa se brinda una serie de juegos, sin repetir ninguno de una actividad semanal a otra, para que se aprovechen de la mejor manera que se quiera. Todos saben que un mismo juego se puede realizar varias veces, dependiendo del gusto de los Scouts, pero no se debe extremar el mismo al cansar a los jóvenes de tanto jugarlo. Esta colección de juegos dará lugar a la variedad.

Además se recomienda no permitir que un juego decaiga en emoción, sino que preferiblemente se cambie de actividad antes de que los Scouts comiencen a aburrirse. El éxito de las actividades depende del entusiasmo que los Scouters pongan al dirigirlos y por supuesto del grado de interés que se obtenga de parte de los jóvenes.

Un juego debe ser explicado claramente a los Scouts cuantas veces sea necesario y siempre se debe hacer una o dos 'pruebas' para comprobar que todos entendieron de lo que se trata. Al calificar se debe dar igual importancia al esfuerzo que los muchachos hicieron por realizar el juego como a los resultados obtenidos, es decir, balancear una calificación objetiva con la subjetiva.

Para el desarrollo de la programación y planificación de las actividades se recomienda el uso de 'Formatos', que no son más que fotocopias de un enmarcado especial que permite escribir los programas a mano de una manera elegante. Al final se incluye un formato del 'Programa de Actividad Ordinaria', que se utilizó en cada una de las actividades.

Reunión No. x

Programa de la Semana

Lugar:
Local del Grupo Scout No. x
Fecha:

Tema:

Objetivo:

Hora	Actividad	Responsable
------	-----------	-------------

Materiales:

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Reunión No. 1

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: El Sistema de Patrullas

Objetivo: Que los jóvenes conozcan del rol que juega una patrulla y aprendan a delegar funciones.

Valor: La Amistad

Hora	Actividad	Responsable
14:00	Reunión en el Local del Grupo	Dirigentes
14:15	Servicios: Oración, Civismo, Libro de Oro, Información	Patrulla de Servicios
14:30	Inspección de Equipo y Uniforme	Guías de Patrulla
14:45	Juego Rompe Hielo: "Estrella Vejigas con Agua"	Sub Jefe de Tropa
15:10	Platica sobre el Sistema de Patrulla	Jefe de Tropa
15:40	Juego: "El Rey manda Qué..."	Sub Jefe de Tropa
16:00	Explicar lo importante que es el valor La Amistad	Jefe de Tropa
16:25	Juego: "Criterio de c/u."	Sub Jefe de Tropa
16:45	Servicios: Información, punteo Civismo y Oración	Dirigentes
17:00	Fin de la Actividad	Todos

Materiales: Libro De Oro, Equipo Personal, Vejigas, Agua, Banderas.

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa No. 1

Juego “Estrella con Vejigas”:

Se colocan las patrullas en formación de estrella, se enumeran los integrantes. Cuando se mencionen los números, los muchachos que son esos números, corren por su derecha, pasando por lado fuera de las patrullas formadas y cuando llega a la fila de su patrulla, se mete debajo de las piernas, saliendo de ellas y toman la vejiga llena de agua que está en medio de la formación y se la tira a cualquier integrante que no pudo llegar a tiempo. Esto se continua hasta lograr que pasen todos los integrantes de las patrullas usando diferente vejiga.-

Plática “El Sistema de Patrullas”

Esta platica es de hacerle conciencia a los integrantes de las patrullas Scouts, que se tiene que trabajar en Equipo. Que los Guías darán el ejemplo, delegando las obligaciones y responsabilidades.-

Juego “El Rey Manda que...:”

En este juego el papel del Rey lo hace la persona que va a dirigir el juego, llama a los guías, diciéndoles que el Rey quiere un objeto o 5 objetos por ejemplo: El Rey Pide que le traigan lo siguiente, 1 calcetín, 1 dulce, 5 hormigas, 10 diferentes clases de hojas, 1 anillo, etc. El guía lleva la información y empiezan a trabajar por equipos delegándoles a cada uno una responsabilidad, cuando lo junta todo lo llevan con el Rey. Tienen más punteo quienes lo lleven más pronto y completo.-

Mensaje Sobre el Valor “Amistad”:

Es importante que el Dirigente de un mensaje sobre la Amistad y que el Movimiento Scout se debe poner en práctica.

Nota: Se les recomienda que cuando hagan la oración, que sea dedicada a los padres de familia, para que Dios siempre los Bendiga y Proteja

El Equipo del Scouts es: 1 libreta, 1 lapicero, 1 costurero, 1 cordel, 2 pañuelos, 1 peine, ganchos, fósforos, hules.



Reunión No. 2

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: Formaciones Scouts

Objetivo: Que los jóvenes conozcan las formaciones que existen en una Tropa scout y que las mismas nos sirvan para mejor organización

Valor: El Amor

Hora	Actividad	Responsable
14:00	Reunión local del Grupo	Dirigentes
14:15	Servicios: Oración, Civismo P. de Servicio Libro de Oro, Información	Dirigentes
14:30	Inspección de Equipo y Uniforme	Guías de Patrulla
14:45	Juego: "El Aeropuerto"	Sub Jefe de Tropa
15:10	Plática: Las Formaciones de la Tropa Scout	Jefe de Tropa
15:40	Juego: La Llamada, con las formaciones de la Tropa	Sub Jefe de Tropa
16:00	Actividades de Formación (Los Guías hacen Formaciones)	Jefe de Tropa
16:20	Juego: Criterio de cada uno	Sub Jefe de Tropa
16:40	Mensaje sobre lo que es El Amor y su importancia	Jefe de Tropa
16:50	Servicios: Información, Punteos, Civismo y Oración	Patrulla de Servicio

Materiales: Libro De Oro, Equipo Personal, Banderas, Aviones de Papel, Lustrina o Hilo.

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa No. 2

Juego “El Aeropuerto”:

Se hacen aviones de papel, se les coloca lustrina, cáñamo o hilo y se les pone a cada patrullero en la parte de atrás del pantalón, que llegue al suelo, y empieza a jugar derribando aviones, solo con los pies, la patrulla que tenga mas aviones y que no le hayan quitado muchos, es la ganadora.

Prácticas de Formaciones:

Tienes que consultar en algún manual sobre las formaciones Scouts y enseñándoles a los jóvenes. Algunas de las formaciones que existen en una Tropa Scout son:

- En Fila
- Herradura
- Columnas Cerradas y Abiertas
- Barras
- Semi-círculo
- Fila India

Juego “Utilizando las formaciones”:

Con la ayuda de los Sub-jefes, se ponen a llamar a la Tropa, una vez cada uno, utilizando diferente formación y explicando par que sirven.

Actividad de Formaciones:

Esta actividad estará a cargo de los guías de patrulla, que harán el mismo papel que los dirigentes. Esto servirá para medir si se ha comprendido y ellos pueden realizarlo.

Mensaje sobre el valor “El Amor”:

Es importante que el dirigente en su mensaje, les recuerde que el Amor es un valor muy importante.



Reunión No. 3

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: Oración, Saludo, Principios, Lema

Objetivo: Que los Jóvenes conozcan sobre la Espiritualidad, que significa nuestro Saludo, conocer nuestros Principios y el contenido de nuestro Lema.

Valor: La Familia

Hora	Actividad	Responsable
14:00	Reunión Local del Grupo Scout	Dirigentes
14:15	Servicios: Oración, Civismo, Libro de Oro, e información	Patrulla de Servicio
14:30	Inspección de Equipo y Uniforme	Guías de Patrulla
14:45	Juego Rompe Hielo: "Gallo, Gallina"	Sub jefe de Tropa
15:05	Explicación sobre el Saludo	Jefe de Tropa
15:20	Explicación de los Principios	Sub Jefe de Tropa
15:35	Explicación de la Ley Scout	Jefe de Tropa
16:00	Juego: Búsqueda del Tesoro	Dirigentes
16:25	Representaciones sobre: El Saludo, Los Principios y la Ley	Guías de Patrulla
16:50	Servicios: Información, Premiación, Civismo y Oración	Patrulla de Servicio

Materiales: Libro de Oro, Equipo Personal, Banderas, carteles Con rótulos, Marcadores

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa No. 3

Juego. “Gallo, Gallina”:

Se forma la tropa en círculo con suficiente espacio, la persona que comienza el Juego, empieza a trotar por lado de afuera y le toca la espalda a un compañero y si le dice la palabra GALLO, la persona que fue tocada, corre fuera del círculo por el lado derecho hasta su lugar, pero si lo alcanza queda fuera del juego. Pero si la persona que toca la espalda dice la palabra GALLINA, entonces el que corre es el compañero que esta del lado izquierdo, corre hasta llegar a su lugar. Gana este juego la patrulla que se quede con mas integrantes.

El Saludo Scout:

Se hace con la mano derecha (si no se tiene bordón), los tres dedos significan: DIOS, PATRIA, HOGAR, el dedo gordo esta sobre el pequeño Esto quiere decir que el fuerte siempre protege al débil también significa los tres pétalos de la Flor de Lis. El Saludo no se hace cuando se invisten. (Por favor debes de consultar El Manual Scout, Tercera Clase o La Senda de La Aventura.)

Los Principios Scouts:

Es un requisito para ser un scout y son tres: Dios, Patria y Hogar.

Dios: Que no importa la religión que profesamos pero tenemos que cumplir y respetar las decisiones de los demás.

Patria: Debemos de respetar al vecino, querer nuestra identidad, debemos estudiar, ser profesionales y un buen Ciudadano.

Hogar: El deber de un buen scout, principia en la casa con su buen comportamiento y con el ejemplo.

La Ley Scout:

Se les tiene que enseñar y explicarlas 10 Normas de la Ley, ejemplo:

“El Scout cifra su honor en ser digno de confianza”.

Quiere decir que el scout de acuerdo a su buen comportamiento las personas van a confiar en el, y lo van a tomar en cuenta en toda actividad.

Juego “Búsqueda del Tesoro”

Se esconden carteles que son en media carta que les están indicando por letrero o dibujos algo sobre los principios, sobre el saludo, la Ley scout. La patrulla que encuentre mas tesoros y lo pueda representar o descifrar, es la ganadora.

Representaciones:

Cada Patrulla deberá de hacer un acto, donde por medio de una comedia hará representación de unas de las Normas de la Ley y las representaran en un termino de dos minutos y gana la mejor representación con el mejor ingenio, exposición y la mayor participación de patrulleros.



Reunión No. 4

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: El Uniforme y Bordón Scout

Objetivo: Que los jóvenes conozcan lo importante que es el uniforme para nuestra identidad que conozcan el uso de bordón y las actividad que se puede hacer con él.

Valor: La Honradez

Hora	Actividad	Responsable
14:00	Reunión en el local del grupo	Dirigentes
14:15	Servicios: Oración Civismo, Libro de Oro, Información	Patrulla de Servicio
14:30	Inspección de Equipo y Uniforme	Guías de Patrulla
14:45	Juego: "La Cola de la Zorra"	Sub Jefe de Tropa
15:10	Explicar que es el Uniforme Scout	Jefe de Tropa
15:40	Juego: "La Pita más grande"	Sub Jefe de Tropa
16:00	Plática sobre el uso del bordón	Jefe de Tropa
16:20	Juego: "Caballeros"	Sub Jefe de Tropa
16:40	Platica sobra la Honradez	Jefe de Tropa
16:55	Servicios: Información ,Punteo Civismo y Oración	Patrulla de Servicio
17:00	Fin de la Actividad	Todos

Materiales: Libro de Oro, Equipo Personal, Uniforme, Bordones, Guaipe, Pita y otros

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía del Programa No.4

Juego “La Cola de la Zorra”:

Las patrullas scout se forman en fila india frente a frente cada patrulla, los integrantes de las patrullas se agarran de la cintura o del cincho, el último de la fila se pone una pañoleta (no amarrada), compiten con la otra patrulla en quitarse la pañoleta que hace de cola sin soltarse y pueden quitar la cola cualquiera de los participantes. A los que le quiten la cola o los que se suelten pierden.

El Uniforme Scout:

Es de color caqui la camisa, el pantalón de color azul corto (largo para los adultos) medias de color azul con borlas de lana de color verde, el color de la sección. Las insignias que se usan en Guatemala son las siguientes: en la manga derecha se usa la de localidad con el número del grupo, en el pecho por el lado derecho se usa la de la Nacionalidad o sea la banderita que dice SCOUTS DE GUATEMALA, en el pecho por el lado izquierdo se usa la insignia de membresía o sea la de inscripción y en la bolsa izquierda la Promesa y el rango que son líneas con una cinta de color blanco si es Subguía y dos cintas de color blanco si es guía de patrulla. En la manga izquierda se pone lo que se ha ganado en su plan de adelanto, por ejemplo: tercera clase, segunda clase, primera clase, y las especialidades y en los dirigentes la flor de lis mundial.

Juego “La pita más grande”:

En este juego la competencia de las patrullas scout es reñida. Cada patrulla hará la pita más grande con los objetos personales de cada integrante de la patrulla ejemplo: Suéteres, chumpas, cinchos, camisas, pantalones, cintas, pañuelos, zapatos, bordones, pañoletas, etc. (es importante que en este juego no exista la morbosidad y si la tropa es mixta tener cuidado de hacerlo)

El Bordón Scout:

Es parte del uniforme scout, mide un metro sesenta (1.60), pero se acostumbra hacerlo a la altura de cada joven o señorita y es de mucha utilidad para ellos mismos, la patrulla y de la tropa, sus usos pueden ser: para ejercicios, camillas, cabañas, balsas, tiendas, portadas, para brincar vallas, alcanzar un objeto y para defensa personal. (Consultar Manual de Tercera Clase, Manual Scout, senda de la aventura)

Juego: “Caballeros”:

Se protege la punta del bordón con guapee, suéter o algo que amortigüe el golpe se ponen dos jóvenes que hacen la de caballeros, cada uno de ellos tiene un compañero que lo estará cargando haciendo de caballo. Cada uno usa un bordón protegido como lo indicamos anteriormente, y lo usan como lanza y empiezan a pelear y gana el que bote al contrincante.

Mensaje Sobre la Honradez:

Se tiene que dar el mensaje sobre la Honradez tanto así con lo material y con su cuerpo. Por favor, el que le quede este mensaje consulte con alguien que lo pueda asesorar de cómo realizarlo. Esto es importante darlo.



Reunión No. 5

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: Pistas de 3ra. Clase

Objetivo: Que los jóvenes conozcan las pistas y continúen con su plan de adelanto y utilicen las pistas para poderse guiar.

Valor: La Espiritualidad

Hora	Actividad	Responsable
14:00	Reunión Local del Grupo	Dirigentes
14:15	Servicios: Oración, Civismo Libro de Oro, Información	Patrulla de Servicio
14:30	Inspección de Equipo y Uniforme	Guías de Patrulla
14:45	Juego: "Veneno"	Sub Jefe de Tropa
15:10	Explicación de Pistas de 3ª. Clase	Jefe de Tropa
15:40	Recorrido de Pistas	Sub Jefe de Tropa
16:30	Juego: "El Pirata"	Sub Jefe de Tropa
16:50	Mensaje El Valor de la Espiritualidad	Jefe de Tropa
17:00	Servicios: Información, Punteo, Civismo y Oración	Patrulla de Servicio
17:15	Fin de la Actividad	Dirigentes

Materiales: Libro de Oro, equipo personal, marcadores, cartulina, pedazos de palo, piedras, rama, pita, esponja, etc.

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa No. 5

Juego “Veneno”:

Se forma la Tropa en un círculo, se estiran, amarrándose los jóvenes bien; mejor si se agarran con los brazos enlazados. Se pone un objeto en medio del círculo (rama, caja, pelota, chumpa, etc.), este objeto va a hacer el papel del veneno. Cuando el que dirige el juego, suena el silbato, todos al mismo tiempo tratan de llevar a una persona, halándola, empujándola (sin soltarse), hasta que llegue con el objeto (veneno) y si lo toca, esta persona sale fuera del juego, también sale del juego, quien se suelte del círculo. Gana la patrulla que se quede con más miembros, cuando se termine el tiempo que se ha estipulado. (Se debe tener cuidado en no lastimarse).

Pistas de 3ª. Clase:

Estas nos sirven, para el desarrollo mental, corporal, la realidad se usa más en actividades de Campismo entre las pistas más importantes están las siguientes:

Este es el Camino, A la derecha, Obstáculo que franquear, A la izquierda, Camino que evitar Nos hemos separado, Peligro, Campamento, Agua no potable Agua potable, Mensaje escondido Espere aquí, (A seis pasos), (30 Minutos), Misión cumplida.

Recorrido de Pistas:

Es una actividad, donde los muchachos van a seguir las pistas que les pondrán, dejándoles pruebas o desafíos por todo su recorrido. Ejemplo: Esto lo hacen con la ayuda de un dirigente marcando las pistas con objetos visibles para guiarse. El dirigente que se queda; manda las patrullas con un lapso de tres minutos, para que hagan su recorrido, al final estará el otro Dirigente, tomando el tiempo y recibiendo los trabajos que se hicieron en el transcurso del recorrido. Gana la patrulla que presente mejor sus trabajos y lleguen con menos tiempo.

Juego “El Pirata”:

Se forma la tropa en círculo, se sientan, se nombra un Scout con los ojos vendados y se coloca en el centro, con una pita que al final tiene amarrada una esponja. El Scout que está en el centro con los ojos vendados, tiene a la orilla de sus pies, un objeto que hace el papel de “Tesoro” y esto es lo que el pirata está cuidando. El que dirige el juego, con señas nombra a uno, para que en silencio le quite el “Tesoro”, el pirata (Scout con los ojos vendados), está girando la pita y si llega a tocar al ladrón, este queda fuera del juego. Gana la patrulla que robe más el tesoro y que quede con más miembros.

Valor la Espiritualidad:

Como Dirigentes de jóvenes es nuestro deber hablarles e inculcarles que deben participar en la religión que cada uno está profesando y que siempre deben de pensar en Dios.

Nota: Cuando se haga la oración, se les debe inculcar que sea a nombre de sus padres, por que Dios, siempre los proteja y los cuide.



Reunión No. 6

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: Nudos de 3ª. Clase (Rizo, vuelta de escota, pescador y margarita)

Objetivo: Que los jóvenes prosigan con su plan de adelanto y tengan conocimiento de la utilidad de los nudos.

Valor: La Lealtad

Hora	Actividad	Responsable
14:00	Reunión en el Local del Grupo	Dirigentes
14:15	Servicios: Oración, Civismo, Libro de Oro, Información	Patrulla de Servicio
14:30	Inspección de Equipo y Uniforme	Guías de Patrulla
14:45	Juego: "No Cansa"	Sub Jefe de Tropa
15:10	Por base Nudos de 3ª. Clase	Jefe de Tropa
16:15	Juego: Los Nudos	Sub Jefe de Tropa
16:35	Platica sobre la Lealtad	Jefe de Tropa
16:50	Servicios: Información, punteos civismo y oración.	Patrulla de Servicio
17:00	Fin de la Actividad	Dirigentes

Materiales: Libro de Oro, equipo personal, banderas, pita, etc.

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa No. 6

Juego “No Cansa”:

Se forma la tropa en filas y el juego consiste en correr, hasta una seña, de primero para el Guía y viene a traer a un patrullero llevándolo agarrado luego regresa por otro y así sucesivamente hasta pasar todos siempre agarrados. El Guía tiene que correr como ocho veces, gana la patrulla que lo haga bien y que todos hayan pasado.

Nota: Cuando los jóvenes están jugando, el Jefe esta enseñándoles a los Guías los nudos siguientes: Rizo, Vuelta de Escota, Pescador y Margarita.

Bases de Nudos:

Los Guías de Patrulla, ya sabiendo los nudos mencionados, buscan un lugar donde van a trabajar por bases. Se divide la Tropa por Patrullas y se empieza a activar pasando con los Guías a que les enseñen un nudo en cada base. El tiempo máximo para cada base es de cinco minutos, se toca el silbato y se hace cambio de base. Cada Patrulla completa pasa de base en base hasta completar todas las bases.

Juego “Los Nudos”:

Se forma la Tropa en filas en actividad de competencia, corren hasta donde se les indique, cuando den la señal, corren hasta donde se les informe, de uno en uno y cuando llegan hacen un nudo con la pita que tiene cada uno, cuando regresan le dan la mano al que sigue pasando con el que dirige el juego, para que este le indique que nudo continua. Gana la patrulla, que haga bien los nudos y termine primero.

Plática sobre “La Lealtad”:

En esta platica se tiene que consultar sobre el valor de la Lealtad, explicarlo y darles consejos a los muchachos.



Reunión No. 7

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: Historia del Movimiento Scout

Objetivo: Que ahora que los jóvenes, han gozado parte del programa Scout, conozcan la historia del Movimiento Scout y así van a poner mas atención e interés en al misma.

Valor: Hermandad

Hora	Actividad	Responsable
14:00	Reunión en el Local del Grupo	Dirigentes
14:15	Servicios: Oración, Civismo, Libro de Oro, Información	Patrulla de Servicio
14:30	Inspección de equipo y uniforme	Guías de Patrulla
14:45	Juego: "¿Quién es?"	Sub Jefe de Tropa
15:10	Plática: Historia del Movimiento Scout, (Mundial y Nacional)	Jefe de Tropa
16:15	Hacer una dramatización de la Historia del Movimiento Scout	Guías de Patrulla
16:45	Mensaje sobre el valor "La Hermandad"	Jefe de Tropa
17:00	Servicios: Información, punteos, civismo y oración	Patrulla de Servicio
17:15	Fin de la actividad	Dirigentes

Materiales: Libro de Oro, equipo personal, banderas, cartones cartulinas, fotografías de periódico o revistas, película, etc.

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa No. 7

Juego “¿Quién es?”:

Para el desarrollo de este juego, el material debe de haber sido preparado por los dirigentes y la preparación es así: Se buscan fotografías en los periódicos o revistas de personajes como cantantes, deportistas, políticos, caricaturas, etc. Se buscan como mínimo unas 100, si quieren se les pega respaldo para que no se rompan (no se ponen leyendas en ninguno.)

Para el juego: Se forman las tropas en fila, se ponen todas las fotografías en un solo lugar al frente de la formación, con una distancia de unos 75 metros. Cuando el que dirige da la señal, salen corriendo hasta donde están las fotografías o dibujos amontonadas, agarra una y si adivina, le dice al que dirige el juego, quien es el personaje, y si no sabe, tiene la oportunidad de ir a preguntarle a los integrantes de la patrulla, pero si no saben, pierden su turno y la van a dejar con el montón de recortes, la revuelven y regresa a darle la mano al que sigue en la fila. La patrulla que gana es la que tiene mas recortes, de los que adivino. ando (Cuando adivinan los patrulleros se quedan con la fotografía, para acumularlas)

Historia del Movimiento Scout:

Mundial: Fue fundado por el Señor Robert Smith Baden Powell, conocido con Baden Powell (B.P.), el 9 de agosto de 1907. Cuando experimento un campamento en la Isla de Brownsea, con 20 jóvenes y se conformaron cuatro patrullas: Chorlitos, Cuervos, Lobos y Toros.

En 1908 hacen cuadernos o fascículos quincenales, toda Inglaterra empieza a informarse de los Scouts. En 1909 se presentan ante las autoridades Inglesas, mas de 10,000 Scouts en el Palacio de Cristal. En 1916, se inició la rama de Manada de Lobatos, publicándose “El Manual de Lobatos”. En 1918, aparecen los Rovers Scouts con el libro “Roverismo Hacia el Éxito”. El 8 de enero de 1941. Muere Baden Powell.

Nacional: El 4 de Septiembre de 1920 el Coronel Carlos Cripriani, funda los Scouts en Guatemala. En la actualidad ya somos mas de 25 millones de Scouts en el mundo, siendo la Asociación más grande del mundo a nivel nacional de Guatemala.

Dramatización del Movimiento Scout:

Por patrulla hacen una representación estilo comedia, de la Historia del Movimiento Scout, que dure no más de cinco minutos. Esto se hace para evaluar si los jóvenes pusieron atención o la dramatización les va ayudar más.

Mensaje de La Hermandad:

Este mensaje es muy importante que se le hable y que la persona que lo vaya a exponer, siempre lea o se asesore sobre el tema. Es muy importante que se les inculquen estos valores a la juventud.



Reunión No. 8

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: Promesa Scout

Objetivo: Que los jóvenes conozcan su promesa la respeten y sean siempre leal a la palabra dada.

Valor: La Humildad

Hora	Actividad	Responsable
14:00	Reunión local del grupo	Dirigentes
14:15	Servicios: Oración, Civismo, Libro de Oro, e información	Patrulla de Servicio
14:30	Inspección de equipo y uniforme	Guías de Patrulla
14:45	Juego: "Robo del Banderín"	Sub Jefe de Tropa
15:10	Explicación de promesa Scout	Jefe de Tropa
15:40	Juego: "Rompecabezas"	Sub Jefe de Tropa
16:00	Representación de la promesa	Guías de Patrulla
16:20	Investidura de 3ra Clase	Dirigentes
16:50	Mensaje sobre el valor La Humildad	Jefe de Tropa
17:00	Servicios: Información, Punteos, Civismo y Oración.	Patrulla de Servicio
17:15	Fin de la Actividad	Dirigentes

Materiales: Libro de Oro, Equipo Personal, Banderines, Cartulinas, Marcadores, Pañoletas, Insignias, Etc.

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa No. 8

Juego “Robo del Banderín”:

Es una competencia entre dos patrullas o más, cada una esconde su banderín y le deja “Guardianes”, los otros patrulleros trataran de buscar el banderín de las patrullas contrincantes y trataran de robarlo. Todo banderín tendrá guardianes y que sean los más ágiles. A la patrulla que le quiten su banderín esta fuera del juego y gana la que sobreviva y tenga algún banderín que haya quitado. (Cuidado con la agresividad).

Explicación de la Promesa:

La Promesa Scout dice así:

“Yo (nombre) por mi honor prometo
hacer cuanto de mí dependa
para cumplir mis deberes
para con Dios y la Patria
ayudar al prójimo en toda circunstancia y
cumplir fielmente la Ley Scout.”

El dirigente que explique, tiene que agarrar por párrafos y aclararlo y hacerle conciencia al joven que una vez, se hace una Promesa se debe cumplir, para ser una persona leal, humilde, sincera, honesta, etc.

Juego “Rompecabezas”:

Se copia La Promesa en varias hojas y se recorta en varios pedazos, estos pedazos se revuelven y se ponen en grupos separados. Se les dice a los patrulleros que tienen que armar el rompecabezas, la primera patrulla que lo arme gana.

Representación de la Promesa Scout:

Cada Patrulla tiene que hacer una representación, en una comedia pequeña, que no dure mas de dos minutos en la exposición, siempre tratándose sobre la Promesa Scout. Gana la mejor representación.

Investidura de 3ª. Clase:

Este es un momento muy especial y solemne , pero se recomienda aunque sea un poco tardadito que la ceremonia sea individual .-

Se forma la tropa scout en herradura , ingresa la bandera nacional y la bandera de tropa (si se tiene). El guía de patrulla acompaña al scout que se ve a investir, llevando en un plato plano (mejor si es un azafate bien bonito); la pañoleta, las insignias, sus borlas, su gorra y el bordón, hasta en frente del jefe de tropa .

Ceremonia:

Jefe: Carlos entiendo que quieres ser scout

Aspirante: así lo deseo

Jefe: Por cuanto tiempo

Aspirante: Para toda la vida

Jefe: Que beneficios materiales esperas del Movimiento Scout

Aspirante: Materiales ninguno, morales y espirituales muchos

Jefe: Hay algo que no entiendas del Movimiento Scout

Aspirante: No / Si (Si es si el Jefe le explicará lo que pregunte)

Jefe: Prometes hacer todo cuanto de ti de penda, para cumplir tus deberes, para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout



En este momento un Sub-Jefe de Tropa da señal de atención y todos al mismo tiempo con el scout que se está invistiendo hacen la señal de la promesa .

Aspirante: Yo, "Por mi honor prometo hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes, para con Dios y la Patria , ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout"

Jefe: Que Dios te Bendiga, y ahora eres un miembro mas del Movimiento scout de Guatemala y del Mundo, formando parte de los 30 Millones de Scouts que somos en el mundo, bienvenido.

Se acerca el guía con los objetos que le van a poner como: la pañoleta, las Insignias, borlas, gorra y se le da el bordón, después de ponerle esto, saludan al Jefe y subjefe y conjunto con el guía dan media vuelta y saludan a la tropa.

Después de haberse investido el guía lo presenta a la patrulla de donde él pertenece, dando el grito de la patrulla en señal de bienvenida, el investido se pone frente a la patrulla y del guía diciéndole la Promesa del Guía de Patrulla, haciendo la seña scout:

"Yo (nombre del Scout) Prometo Obedecerte como Jefe,
quererte como hermano mayor,
ser leal a mi patrulla y no desanimarme jamás"

Bajan la seña scout y el guía de patrulla le pone las cintas de patrulla, son cintas del color de la patrulla, en el hombro izquierdo sobre la charretera. La patrulla vuelve a dar el grito de patrulla y lo saludan. Con esto se termina la ceremonia de investidura.

Mensaje sobre el Valor "La Humildad":

El Jefe tiene que dar un Mensaje sobre el valor de la Humildad pero si es necesario que se asesore sobre esta platica con una persona de experiencia.

Nota: Se les recuerda que la oración, siempre sea dedicada a los padres de familia, para que Dios siempre los Bendiga y Proteja.



Reunión No. 9

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: Cocina sin utensilios

Objetivo: Que los muchachos y muchachas aprendan a cocinar sin utensilios y valoricen lo que ellos mismos hagan.

Valor: Los Padres

Hora	Actividad	Responsable
14:00	Reunión Local del Grupo	Dirigentes
14:15	Servicios: Oración, Civismo, Libro de Oro, Información	Patrulla de Servicio
14:30	Inspección de Equipo y Uniforme	Guías de Patrulla
14:45	Juego "Tinieblas"	Sub Jefe de Tropa
15:00	Platica de Cocina sin Utensilios	Jefe de Tropa
15:20	Juego "King"	Sub Jefe de Tropa
15:45	Practicas de Cocina	Jefe de Tropa
16:45	Mensaje sobre "Los Padres"	Jefe de Tropa
16:50	Servicios: Información, Punteo, Civismo y Oración	Patrulla de Servicio
17:00	Fin de la actividad	Todos

Materiales: Libro de Oro, equipo personal, pañuelos, carbón, fósforos, ocote, carne, longanizas, huevos, papas, papel aluminio, 15 objetos, etc.

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa No. 9

Juego “Tinieblas”:

Se forma la patrulla en filas, el guía se tapa los ojos, camina a donde le indicaron cuando no tenía tapados los ojos; desde ahí en adelante sigue los patrulleros de uno en uno' el guía y los patrulleros van guiando al que pase por medio de un sonido (No se debe hablar, ni destaparse). Gana la patrulla que pase mas rápido).

Pláticas de Cocina:

Esta platica consiste que uses tu imaginación, tu astucia. Como tienen que cocinar los jóvenes sin usar utensilios.

Asar carne en un palo pelado.

Asar carne en papel aluminio.

Cocer una papa en aluminio.

Hacer un huevo, (echarle lado y ponerlo en el fuego, darle tiempo y sacarlo.)

Como repito, es tu propia astucia y recuerda que tienes que preparar el fuego antes de esta actividad; y que estén alegres y compartan.

Juego de “Kim”:

Consiste en poner 15 a 20 objetos en un lugar, ya sean (llaves, tarjetas, lapiceros, reloj, monedas, anillos, etc.) Se va pasando patrulla, por patrulla cada un minuto. Luego se les da tiempo para que anoten los objetos que vieron. Gana la patrulla que lo haga mas rápido y que reporte todos o mas objetos.

Mensaje sobre “Los Padres”:

Se le tiene que recomendar e inculcar a los jóvenes, que amen, respeten a sus padres. Indicarles que los padres aman a sus hijos; que ellos siempre piensen primero en sus hijos (cuando el dirigente dé este mensaje, tiene que ponerle mucha mística para que el joven le llegue el mensaje)



Reunión No. 10

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: Que es la corte de Honor

Objetivo: Que los jóvenes conozcan como trabajan los guías en la corte de Honor

Valor: La Cortesía

Hora	Actividad	Responsable
14:00	Reunión Local del Grupo	Dirigentes
14:15	Servicios: Oración, P. de Servicio civismo, libro de oro	Patrulla de Servicio
14:30	Inspección de Equipo, uniforme	Guías de Patrulla
14:45	Juego: "Lagartija"	Sub Jefe de Tropa
15:10	Explicación del trabajo y funciones de la Corte de Honor	Jefe de Tropa
16:00	Representación de una Corte de Honor	Guías de Patrulla
16:20	Juego: "Criterio de cada quien"	Sub Jefe de Tropa
16:45	Servicios: Información, Punteos, civismo y Oración	Patrulla de Servicio
17:00	Fin de la Actividad	Todos

Materiales: Libro de Oro, Equipo Personal, Banderas

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa No. 10

Juego Lagartija:

Se forma la tropa scout en círculo y se sientan, pasan de dos en dos, en la siguiente forma: se ponen en forma de despechadas se les amarran los pies a los dos, esto es para que no habrán las piernas y se apoyen. Con las manos con las que se están apoyando tratan de botar al compañero, hasta que su cuerpo toque tierra pierde el que caiga primero.

Corte de Honor:

Es la reunión que se realiza con los guías de patrullas, la cual es presidida por el guía de guías o por el guía de mas adelante scout. Estas reuniones se realizan una vez por semana o cada quince días pero si son importantes que se realicen.

Su objetivo principal es ver el adelanto de cada scout y evaluar las actividades de la reuniones que se realizan y por su puesto las molestias que existirán dentro de los muchachos y ver en que se les puede ayudar. La función de los dirigentes de la tropa en esta actividad es de ASESORARLOS, pero no es el dirigente que preside esta reunión ni el que toma las decisiones. Pero si el Jefe o dirigentes puede vetar una actividad que elijan los guías, que sea por su propia seguridad.



Reunión No. 11

Programa de la Semana

Lugar: Local del Grupo Scout No. x

Fecha:

Tema: La Misión del Guía de Patrulla

Objetivo: Que los Jóvenes y en especial los Guías de Patrulla, conozca bien cual es su rol en la Patrulla y Tropa Scout

Valor: La Responsabilidad

Hora	Actividad	Responsable
14:00	Reunión en el Local del Grupo	Dirigentes
14:15	Servicios: Oración, Civismo, Libro de Oro, Información	Patrulla de Servicio
14:30	Inspección de Equipo y Uniforme	Guías de Patrulla
14:45	Juego: "La Pirámide"	Sub Jefe de Tropa
15:15	Platica sobre la Misión del Guía	Jefe de Tropa
15:45	Explicación de Claves	Jefe de Tropa
16:10	Juego: "El Rey, con Clave"	Sub Jefe de Tropa
16:40	Mensaje "La Responsabilidad"	Jefe de Tropa
16:55	Servicios: Punteo, Civismo, Información y Oración	Patrulla de Servicio
17:00	Fin de la Actividad	Todos

Materiales: Libro de Oro, Equipo Personal, Banderas, Cartulina, Marcadores

Evaluación:

"Siempre Listos"

(f) Jefe de Tropa

(f) Sub Jefe de Tropa

Vo. Bo. Jefe de Grupo

Original: Jefatura de Grupo
c.c.: Desarrollo del Programa, Archivo



Guía de Programa No. 11

Juego “La Pirámide”:

Este Juego es de hacer resaltar la identidad y consiste en que los integrantes de las patrullas Scouts, trataran de colocar el banderín de su patrulla en la mas alto que se pueda, (un árbol, edificio, montaña, etc.) gana la patrulla que logre poner el banderín lo mas alto.-

La Misión del Guía de Patrulla:

Esta platica , es mas que un mensaje para los guías e indicarles que ellos tienen las siguientes obligaciones para con su patrulla y tropa scout:

Que la Patrulla este siempre completa (con sus 8 miembros).

Que los Patrulleros estén siempre progresando en su plan de adelanto.

Que los patrulleros asistan puntualmente y uniformados a las reuniones.

Motivar a los patrulleros para que su patrulla siempre sobre salga.

Velar por el crecimiento, disciplina y valores humanos de la patrulla y la Tropa Scout.

Ser leal a los Principios y Filosofía del Movimiento Scout y ayudar al los Dirigentes de Tropa para que la Tropa logre sobresalir.

Claves que se Utilizan en Tropa Scout:

Con lo de las claves, es mas que una astucia del dirigente de la Tropa. Para ponerles a los jóvenes algo desafiante y nuevo, en las que se te puede recomendar están las siguientes:

Clave Murciélago: Se escriben números en las letras que se ponen en la palabra Murciélago y con ellos se escriben oraciones, cuando no exista una letra de esta palabra se pone la letra que es por Ejemplo:

M	U	R	C	I	E	L	A	G	O
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Pondremos la oración en la clave de Murciélago “LOS SCOUTS SON CORRECTOS”

“70S S402TS SON 403364TOS”

Clave Ranita: Esta clave puede ser de uno , de dos , de tres, etc. Ejemplo: (Ranita de uno)

LA BUENA NATURALEZA, NO ES CLARAMENTE ALGO MUY IMPORTANTE

Se salta una palabra y se toma la siguiente para formar la oración, Puede ser ranita de uno, dos y tres, etc.

Respuesta: “La naturaleza es algo importante”

Clave Cangrejo: Esta Clave consiste en leer la oración de atrás para adelante Ejemplo:

OFICINA LA A PERIODICO ÉL LLEVAN DIAS LOS TODOS

Respuesta: “Todos los días llevan el periódico a la oficina”

Clave Espejo: Consiste en escribir al reves las letras y al poner el papel enfrente de un espejo se lee correctamente la oración.

Ejemplo:

2AƆEIIUQ 2ÀM EUQ OI NOI ,IUQÀ ,2ÀRAGAP OI ,2AGAH EUQ OTZULI OI ODOT

RESPUESTA: “Todo lo injusto que hagas, lo pagaras aquí, Con los que mas quieres”

NOTA: Existen varias claves, tu como dirigente tienes que poner tu astucia y buscar nuevas claves y enseñarles a los Jóvenes.



Juego con Claves:

Utilizando las claves que se te ha enseñado, puedes hacer. Cualquier juego de tu propia astucia. Por Ejemplo:

“El Juego el Rey Pide”: en cartulinas y utilizando las claves poniéndolas en diferentes lugares les pide algún objeto, ellos van a descifrar la carta y te llevaran lo que estas pidiendo

Mensaje Sobre el Valor “Responsabilidad”:

El jefe de Tropa tiene que dar un buen mensaje, sobre lo importantes que es la Responsabilidad, donde le haga conciencia a los muchachos, que es muy importante éste valor en el Movimiento Scout



Reunión No. 12

Programa de la Semana

Lugar: Campo Escuela Scout San Jorge Muxbal

Fecha:

Tema: Campamento (dos días)

Objetivo: Que los jóvenes en contacto con la naturaleza puedan disfrutar del programa scout y poner en práctica sus conocimientos

Valor: La Puntualidad

Hora	Actividad	Responsable
Primer Día		
08:00	Reunión en el Local del Grupo	Dirigentes
09:00	Inspección de Equipo de Campismo	Guías de Patrulla
09:30	Servicios: Oración, Civismo e Información	Patrulla de Servicio
09:45	Traslado a San Jorge Muxbal	Guías de Patrulla
10:30	Instalación en Nimayá	Sub Jefe de Tropa
11:00	Juego: "Esclavos"	Sub Jefe de Tropa
11:20	Plática de Campismo: Base 1 Que es un Campamento Base 2 Carpas o Tiendas Base 3 Herramienta Base 4 Nudos y Amarres Base 5 Construcciones	Jefe de Tropa
13:00	Almuerzo (Frio)	Guías de Patrulla
14:00	Buena Digestión	Guías de Patrulla
14:30	Levantar Campamento y Hacer 4 Construcciones Necesarias	Sub Jefe de Tropa
16:30	Juego: "El Rey Pide"	Jefe de Tropa
17:00	Continuación de Construcciones	Guías de Patrulla
18:30	Preparación de la Cena	Patrullas
19:00	Cena	Patrullas
20:00	Limpieza y Arreglo Personal	Guías de Patrulla
21:00	Fogata General	Guías de Patrulla
22:00	Caminata Nocturna	Sub Jefe de Tropa
23:00	Juego Nocturno: "El Robo del Banderín"	Jefe de Tropa
24:00	Buenas Noches	Corte de Honor

Segundo Día

06:30	Levantada y Aseo Personal	Guías de Patrulla
07:00	Desayuno	Guías de Patrulla
08:30	Buena Digestión	Guías de Patrulla
09:00	Inspección de Campamento	Corte de Honor
09:45	Servicios: oración, Punteo, e Información	Sub Jefe de Tropa
10:15	Senda de la Aventura	Dirigentes de Tropa
12:30	Baño en Piscina	Dirigentes de Tropa
13:30	Almuerzo	Patrullas
15:00	Botar Campamento	Patrullas
16:00	Clausura del Campamento	Dirigentes
16:30	Retorno al local del Grupo	Guías de Patrulla
18:00	Llegada al local	Dirigentes
18:15	Despedida	Todos

Materiales: Equipo de Campismo, Carpas, mochilas, set de cocina, sleeping, Menú para cocinar, Pita de construcción, banderas, botiquín, Madera de construcción, leña, estufa, equipo personal y de patrulla, gas propano, vehículo.

