

SABIDURÍAS DEL CONSEJO DE LA PEÑA

www.siemprelistos.com

Tel: 2222 9898

Mis primeros pasos como
Dirigente de Manada

Francisco Herrera Vargas

4	Oración de las y los Dirigentes Guías y Scouts
5	Presentación
6	La Manada
8	Algo sobre los lobos
10	¿Quiénes forman parte de la Manada?
11	Las Lobatas y los Lobatos
11	Las Viejas y los Viejos Lobos
12	La historia del pueblo libre de los lobos
14	El lema de lobatas y lobatos
16	El saludo en la Manada
18	Llamadas y formaciones en la Manada
21	Las seisenas
22	Oraciones en la Manada
24	El gran clamor
26	El tótem y el libro de oro
28	La ley de la Manada
30	La promesa de Lobatas y Lobatos
32	¿Qué hacemos en la manada cuando nos reunimos?
	Juegos
	Canciones
	Danzas
	Historietas
	Representaciones
	Trabajos manuales
38	El ciclo de programa
39	¿Cómo son las reuniones de Manada?
40	El primer ciclo de programa de la Manada
	Diagnóstico
	Objetivos
	Énfasis
41	La propuesta de actividades y las reuniones
103	Bibliografía

Herrera Vargas, F (2011)
Sabiduría del consejo de la peña. San José, C.R. : Guías y Scouts
de Costa Rica.
105 p.

ISBN

1. GUÍAS Y SCOUTS – COSTA RICA 2. JOVENES
EXPLORADORES 3. JOVENES EXPLORADORAS

ORACIÓN DE LAS Y LOS DIRIGENTES GUÍAS Y SCOUTS

Señor

Tú que me diste el deber de educar
Dame ahora Alegría para trabajar
Seguridad para disponer
Humildad para servir

Convierte en Fortaleza mi debilidad
En Madurez mi inexperiencia
En Habilidad mi torpeza
En Serenidad mi impaciencia

Yo quiero realizar esta misión
con tu ayuda generosa.

Así sea



PRESENTACIÓN

Gracias por estar compartiendo este libro.

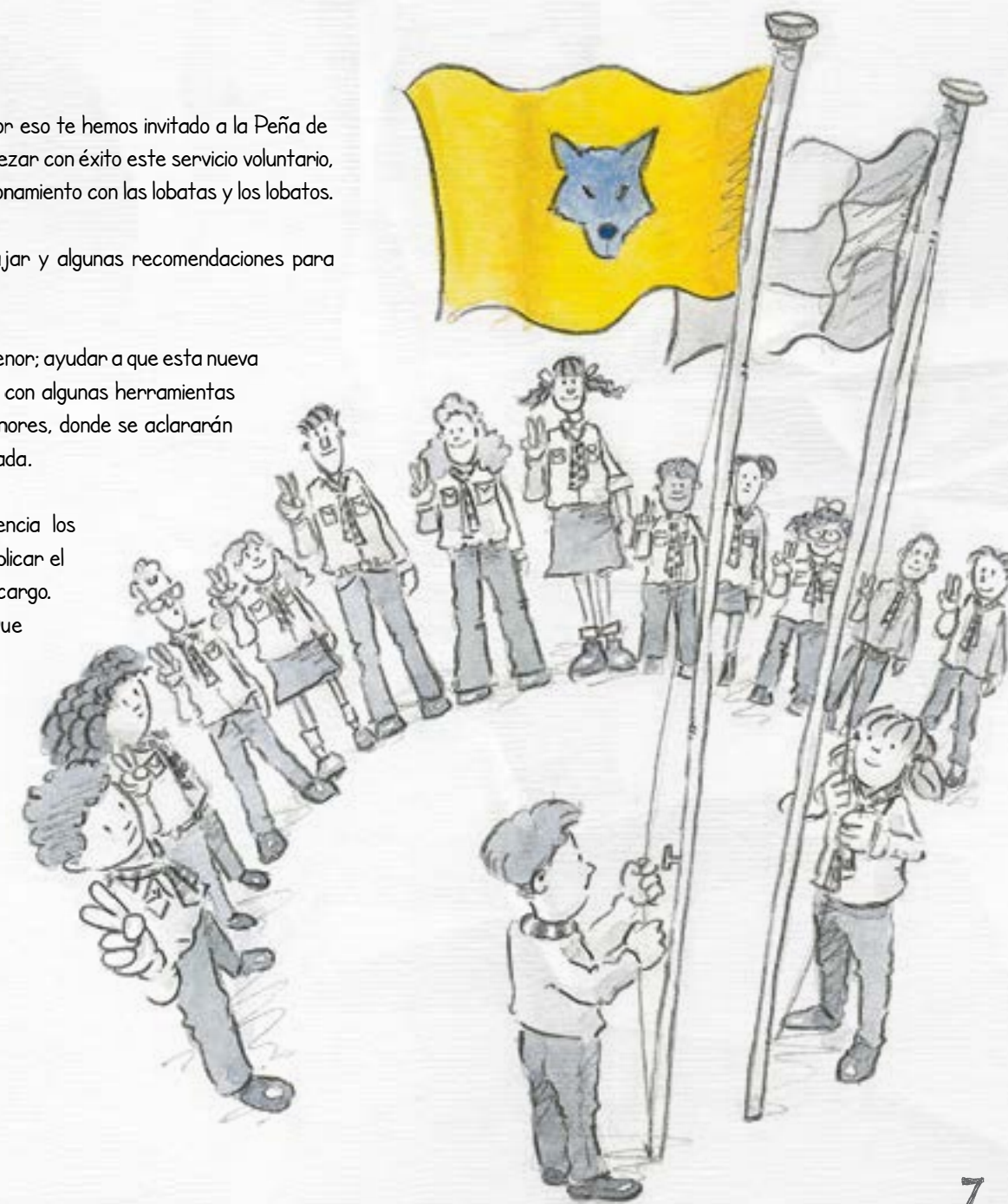
Nos enteramos que hace poco aceptaste el reto de dirigir una manada y por eso te hemos invitado a la Peña de Consejo para darte unos cuantos secretos que sin duda te ayudarán a empezar con éxito este servicio voluntario, que es tan grato como contemplar el cielo estrellado en una noche de acantonamiento con las lobatas y los lobatos.

En este documento vas a encontrar las cosas fundamentales para trabajar y algunas recomendaciones para llevarlas a cabo.

El documento tiene como fin facilitar el trabajo de dirección de una sección menor; ayudar a que esta nueva manada se desarrolle de una forma ordenada y lógica y que pueda contar con algunas herramientas hasta que ustedes lleven el Curso Básico para Dirigentes de Secciones Menores, donde se aclararán dudas, ampliarán los conocimientos y darán mil ideas para hacer con la manada.

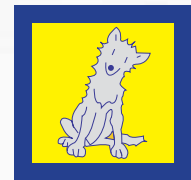
Tienes en las manos una guía básica, que le brinda a la nueva dirigencia los conocimientos elementales para animar la manada, orientar tu trabajo y aplicar el programa educativo en los tres primeros meses de vida de a manada a tu cargo. Ojalá te sirva de ayuda. Si es así, habremos cumplido nuestro propósito. Que tengas buena caza.

Francisco Herrera Vargas
Dirigente de Manada

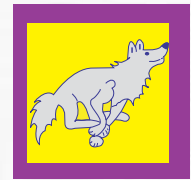




LA MANADA



Pata Tierna



Saltador / Saltadora



Rastreador / Rastreadora



Cazador / Cazadora

La Manada es la Sección Menor del Grupo Guía y Scout. Está conformada por niñas y niños de edades comprendidas entre los 7 y los 10 años dirigidos por un equipo de personas adultas, mayores de 21 años.

La manada es el espacio donde las niñas y los niños inician a trabajar con la metodología guía y scout, un conjunto de actividades adaptadas a su edad que buscan ayudar a cada persona joven al desarrollo de sus habilidades físicas, creativas, de carácter, de afectos, sociales y espirituales.

Es una familia feliz donde todos tienen su espacio. Las niñas y los niños encuentran aquí un lugar perfecto con amigos ideales para jugar, para crecer y avanzar felices por el mundo de la infancia, hacia su pubertad.

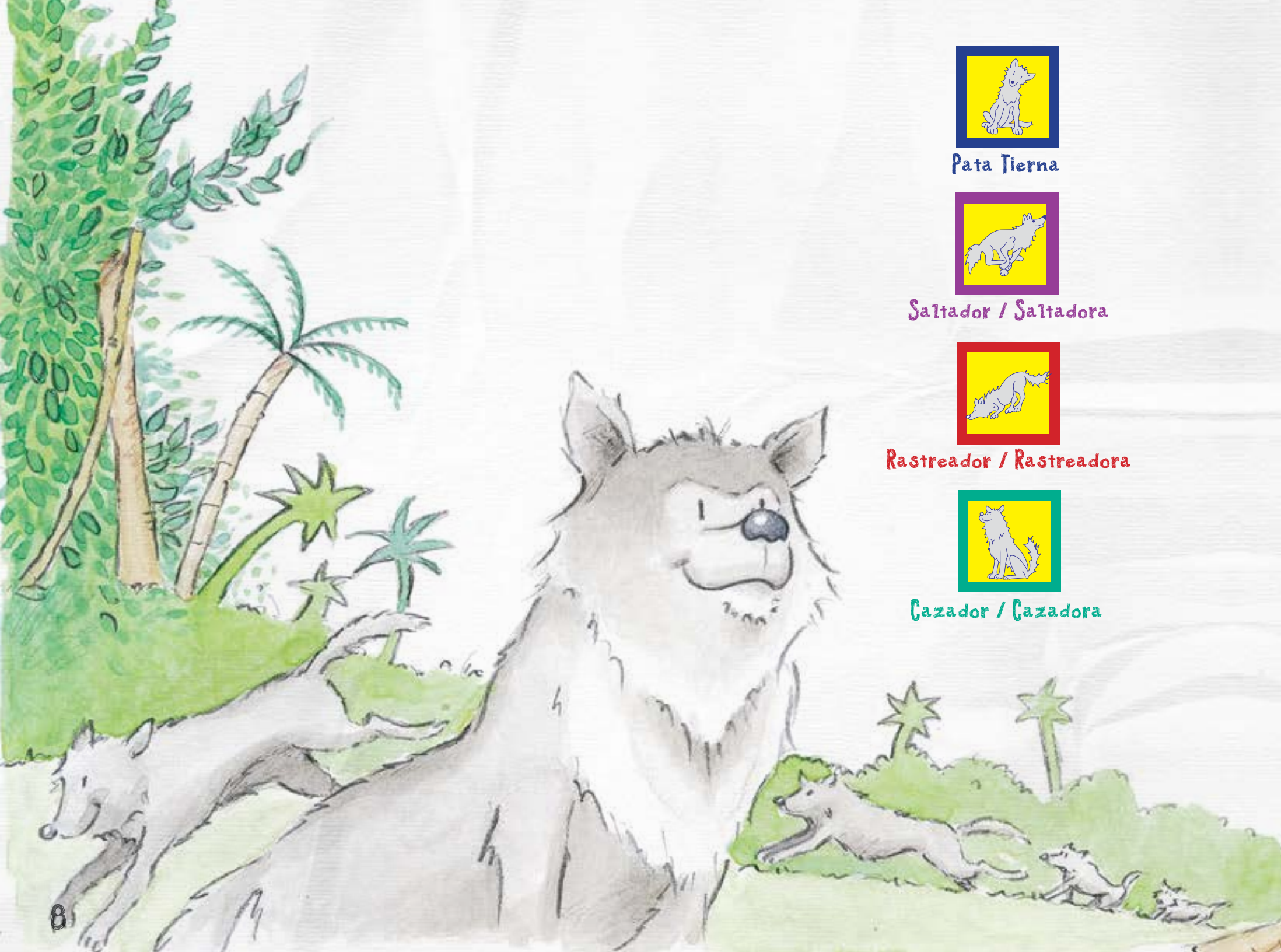
En la manada participan 24 niños y 4 dirigentes, es decir, un adulto por cada seis muchachos. Esta es la cantidad ideal para que un niño no se sienta "un número" dentro de un grupo, para practicar con facilidad y seguridad todo tipo de juegos, asistir a actividades y preparar experiencias educativas.

Los niños y las niñas viven el juego de ser lobatas o lobatos, es decir, crecer como crecen los lobos del pueblo libre en la manada de Seenee. Se ha diseñado una etapa de progresión para cada año de los niños, asignadas de la siguiente manera.

Edad	Etapas de progresión
7 años	Pata tierna
8 años	Lobo/a Saltador/a
9 años	Lobo/a Rastreador/a
10 años	Lobo/a Cazador/a

Sus dirigentes llevan los nombres de los personajes de las historias del pueblo libre de la selva en donde crece Mowgli.

La persona responsable de la manada se llama Akela, que es la loba o el lobo jefe. Esta persona debe tener más de 21 años, ser responsable, madura en sus posiciones de vida, ejemplo para los y las jóvenes y debe tener un liderazgo aceptable para coordinar el trabajo de la sección, enlazarla con las demás secciones del grupo, trabajar eficientemente en los espacios del Grupo, la Región y la organización. El resto de los dirigentes llevan como nombres los de Baloo (el oso pardo maestro de la ley), Bagheera (la intrépida pantera cazadora), Raksha (mamá loba), Kaa (inteligente serpiente pitón) o los demás nombres que representan animales positivos: Chil, Ram, Ikki, Kotick, Riki Tiki Tavi, etc.





ALGO SOBRE LOS LOBOS

Quizás te hayas sorprendido cuando te comentaron que para ser dirigente de la sección menor del Movimiento Guía y Scout tenías que convertirte en lobo. Es posible que reaccionaras así por la imagen temible de los lobos que presentan los cuentos para niños, las películas, o porque en nuestro país no habitan esos animales. Déjanos compartir con vos unas cuantas cosas sobre los lobos y luego veremos si existen razones para llamar Manada a la sección menor y Lobatas y Lobatos a sus integrantes jóvenes.

El nombre científico de esa especie es *Canis lupus*. Los machos adultos pueden llegar a medir entre 105 y 125 cm. Y las hembras quizás un poco menos. Pesan entre 33 y 60 kg y en algunos casos extremos llegan a los 80 kilos. Son mamíferos, de talla mediana, comen cualquier animal y suelen vivir unos 16 años. Corren a una velocidad de 45 Km por hora. Viven en bosques del norte del planeta en lugares como América, Siberia, Europa y La India. Los que inspiran los cuentos de Mowgli proceden de este último país.

Los lobos viven en manadas. Cada uno de esos clanes es liderado por un lobo jefe al que los biólogos designan "Alfa". El jefe, o la jefa, es seleccionado por sus compañeros en razón de la fuerza y la experiencia en la caza.

De familia muy unida, la pareja permanece junta toda la vida. Generalmente la loba tiene partos de cuatro o cinco lobatos, a los que amamanta en las seis primeras semanas. A los tres meses, los cachorros salen del cubil y la madre les enseña las primeras artes de la cacería, para motivar su supervivencia. Cada familia posee un extenso territorio que delimita con orines.

Distintas familias conforman una manada, liderada por un jefe. Cuando la manada sale a cazar, el jefe traza un plan. Llegan uno a uno provenientes de sus cuevas. Forman un círculo, se saludan moviendo la cola y aúllan; un momento que todos esperan porque sienten unidad de grupo. Se informan del plan de cacería y siguen al líder al cazadero. Cada uno cumple con un papel. Los lobos y lobas adultas forman un gran círculo cercando a las presas. Se aproximan uno a uno, cautelosos, al mando del jefe, que llega de último y da muerte a lo que asechan. Cuando terminan de comer, regresan a sus territorios.





LAS LOBATAS Y LOS LOBATOS O LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS

El programa de trabajo de la manada está diseñado para personas que han iniciado su escolaridad, a leer, escribir, pensar y analizar los acontecimientos de su mundo con la finalidad de interiorizarlos y aprender de ellos.

Por esa razón los niños y niñas de la manada se encuentran viviendo lo que técnicamente se conoce como la infancia media y la infancia tardía. Es decir, tienen edades que comprenden sus 7, 8, 9 y 10 años. Ningún joven de la manada debe tener menos de 7 años ni más de 11.

De hecho, se ha diseñado una etapa de progresión para cada edad, es decir, un conjunto de objetivos que la niña o el varón deben cumplir antes de seguir con la edad próxima. ¿Por qué? Porque esos objetivos describen acciones que un joven de esa edad debe practicar con el fin de tener un desarrollo normal. Así como un niño mayor de tres años no debe tener problema en el uso de las palabras, uno de siete debe tener control de actividades como lavarse los dientes cada tiempo de comida o bañarse bien. Los lobatos no hacen cosas del otro mundo, sólo cosas que deben hacer pero que no siempre las ponen en práctica por falta de educación integral, aspecto del que vamos a encargarnos nosotros.

LAS VIEJAS O LOS VIEJOS LOBOS O LAS Y LOS DIRIGENTES

Por cada seis jóvenes, la manada tiene una persona adulta como dirigente, lo que promedia cuatro personas al frente de 24 niñas y niños. Se trata de personas adultas, mayores de 21 años, aunque el o la responsable de esta sección debe tener como mínimo 21 años, para que puedan ayudar a los chicos a crecer, en los términos en que se propone el Movimiento.

La coordinación del equipo de dirigentes está a cargo del Jefe o Responsable de la sección, nombrado por la Junta de Grupo ante la recomendación de la Jefatura del Grupo. No obstante, todos tienen iguales responsabilidades y funciones. Las características de unos se complementan con los de los otros. Se recomienda que el equipo sea formado por hombres y por mujeres, ejemplares en su comunidad y aceptados por los muchachos y las niñas, quienes son las personas más importantes de la manada.



Directorio de la Manada:

- Akela:
- Baloo:
- Bagheera:
- Raksha:
- Kaa:

- 1:
- 2:
- 3:



¿QUIÉNES FORMAN PARTE DE LA MANADA?



Lo que vas a saber aquí no lo hemos inventado nosotros. Lo creó un escritor inglés llamado Rudyard Kipling, quien recibió en 1907 el Premio Nobel de Literatura por su obra "El libro de las tierras vírgenes". Kipling era amigo del fundador de nuestro movimiento, Robert Baden Powell, de manera que cuando B.P. fundó la sección menor del Movimiento Scout, recibió la autorización de Kipling para utilizar sus cuentos de la selva como motivador del programa educativo dirigido a los menores. Procura leer cuanto antes ese libro, del cual hemos resumido este cuento.



LA HISTORIA DEL PUEBLO LIBRE DE LOS LOBOS

Eran las siete de la noche cuando Papá Lobo estiró las patas y se quitó la pereza, después de dormir todo el día porque contrario a nosotros, los lobos cazan de noche y duermen mientras la selva es iluminada por el sol.

Estaba conversando Mamá Loba, o Raksha como la llamaban por la furia con que defendía a sus cachorros, cuando vieron entrar a su cueva a Tabaqui el lameplatos, un chacal que vivía de las sobras porque era cobarde y no tenía el valor de cazar su comida. Tabaqui era un adulator y un chismoso, y llegó esa noche a roer los huesos de la cena anterior, mientras enfurecía a la pareja contándoles que su

amo, el Tigre cojo Shere Khan, había decidido cazar en los mismos sitios que lo habían planeado los lobos. Papá Lobo gruñó porque el tigre les espantaría las presas y Tabaqui se sonrió satisfecho de haberlo molestado.

El fiero rugido del tigre cortó la conversación y Tabaqui corrió a enterarse lo sucedido con su amo, mientras Papá Lobo observó desde la entrada de la cueva que Shere Khan había errado el golpe, caído en la fogata del campamento de unos leñadores que pretendió comerse. ¿Qué es esa sombra que viene para la cueva? -observó Raksha, y se sorprendió más al ver llegar a su cubil un cachorro humano, gateando sin temores, que se acomodó entre sus cuatro lobeznos e incluso amamantó de su leche.

Los gritos de Shere Khan interrumpieron la escena, mientras detrás de él, Tabaqui le decía que estaba allí, que él lo vio entrar. Desde afuera lo reclamó como su presa pero Raksha y Papá Lobo lo defendieron rechazando entregarlo, a lo que el tigre amenazó con verse pronto las caras.

La luna llena llegó y Akela, el Jefe de la Manada, aulló para llamar a los lobos, lobas, lobatas, lobatos y lobeznos al Consejo de la Peña. Allí se trataban cosas importantes y se tomaban decisiones, como por ejemplo, los sitios en que cazarían durante las próximas noches y qué aventuras vivirían. Esa noche, las lobas debían presentar a los nuevos lobeznos y lobeznas, quienes recién habían nacido. Cada madre empujaba con la punta de la nariz a su cachorro y toda la manada lo veía y olfateaba, para reconocerlo en las noches de caza como hermano suyo y ayudarlo a crecer. Todo estaba bien hasta el momento en que Raksha lanzó a su cachorro humano al centro del círculo.

¡Es un cachorro humano! ¿Qué hace entre el pueblo libre de los lobos? ¡No puede vivir entre nosotros! ¿A quien se le ocurre semejante bobería? Los lobos y lobas de la manada lazaban sus comentarios. ¡Ese cachorro humano es mío!, gritó Shere Khan desde fuera del Consejo, porque en esta reunión sólo podían participar los miembros de la Manada y Baloo, el oso pardo, maestro de la ley, que enseñaba a los lobatos y las lobatas la Ley de la selva.

Akela hizo caso omiso de los gritos del tigre y recordó que en una circunstancia así, la manada debía votar sobre si aceptaban o no a ese cachorro humano que sus padres bautizaron como Mowgli, la rana, porque su piel carecía de bello y era lisa, como la de un batracio.

La votación quedó empatada, por lo que Akela recordó que en esos casos, eran necesarios dos votos más. Baloo, el oso maestro de la ley, levantó su garra y se comprometió a proteger a Mowgli, a enseñarle la ley y otras cosas, argumentando que el humano les sería útil incluso para que les quitara las molestas espinas de la piel. Nadie más habló. Entonces, de la espesa oscuridad, dos luceros verdes brillaron y una gruesa voz pidió permiso para hablar: Era Bagheera, la pantera negra, la fuerte y astuta cazadora, quien recientemente había cazado un gran toro negro. Bagheera recordó que la ley de la selva indicaba que ante una duda, alguien podía comparar la vida de un cachorro, pero no decía quien ni como podía hacerlo. Entonces propuso que ella compraba la vida de Mowgli con el precio del toro recién cazado. Los hambrientos lobos que habían dicho que no, aceptaron porque creyeron que de todas formas el humano moriría con las primeras lluvias. Así, Mowgli fue aceptado como un miembro de la Manada. Akela sería su jefe, Raksha y Papá Lobo sus padres, Baloo su maestro y Bagheera su protectora en la selva. Vivió con ellos casi hasta los 17 años, cuando se fue a la aldea de los hombres, pero todas sus aventuras son maravillosas, y la única forma de conocerlas es aprenderlas aquí, en la Manada.



Para leer:
"El Libro de las Tierras
Vírgenes"
Rudyard Kipling



EL LEMA DE LOBATAS Y LOBATOS

LAS LOBATAS Y LOS LOBATOS TIENEN UN LEMA

Un lema es una frase que resume lo que uno quiere ser en la vida.

El lema, de las Lobatas y los Lobatos expresa lo que se proponen ser cada día, tanto en la Manada como en su casa, escuela, iglesia, barrio, no importa donde estén.

El lema guía los pasos y las acciones de las niñas y de los niños y los motiva a superar con alegría sus limitaciones y las dificultades que encuentran ahora que son menores y que están aprendiendo a crecer.

EL LEMA DE LA MANADA ES:



¿CÓMO ENSEÑARLO EN LA MANADA?

Una forma útil es lograr que la manada lo descubra. Para ello les puede contar que los lobos dejan marcas en la maleza cuando van de cacería, señas que sólo ellos pueden entender. A esas señas le llamamos claves secretas. Una de las claves secretas se llama ABUELITO. En esa palabra se unen las cinco vocales y algunas consonantes. Si cambiamos cada letra por un número vamos poder escribir palabras en una clave que solo nosotros vamos a entender.

A	B	U	E	L	I	T	O
1	2	3	4	5	6	7	8

¿Qué dice aquí?

S	6	4	M	P	R	4		M	4	J	8	R
---	---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---





EL SALUDO EN LA MANADA

Robert Baden Powell, nuestro fundador, trabajó como militar en África. Allí conoció al jefe de una tribu guerrera a la que sus soldados derrotaron. Al final de la batalla, el africano y B.P. se saludaron. El fundador extendió su mano derecha pero el nativo le tendió la izquierda, en cuyo brazo llevaba el escudo. Le explicó que para saludar con la izquierda era necesario desproteger el cuerpo, lo que sólo se hacía con las personas de confianza, de las que no se esperaba traición.

Cuando creó el Movimiento, B.P. instauró que las Guías y los Scouts se saludan con la mano izquierda, la que está más cerca del corazón, como una forma de decir que somos dignos de confianza y que no necesitamos tener escudos para protegernos entre nosotras y nosotros mismos.

Las lobatas y los lobatos saludan con la mano izquierda. Al hacerlo expresan su lema ¡SIEMPRE MEJOR!, mientras hacen la seña de la Manada con la mano derecha y la colocan junto a la ceja del ojo derecho.

La seña es la cara de un lobo, que se hace cerrando la mano, dejando levantados los dedos índice y corazón, y colocando el dedo pulgar sobre el meñique y el anular:

Si observas bien, notarás que los dos dedos levantados son las orejas del lobo, los dedos unidos son el hocico, y el círculo que se crea entre ellos es igual al mundo, alrededor del cual hay miles de niñas y de niños que hacen ese mismo saludo, porque forman parte del movimiento Mundial de Guías y Scouts.

PARA PONERLO EN PRÁCTICA EN LA MANADA

El saludo debe practicarse constantemente para que se convierta en la forma habitual de saludarnos en la manada. Una vez que lo hayas enseñado motiva a que las niñas y los niños saluden de esa manera cuando llegan y se van de la reunión. Al final de la reunión no rompan el círculo. Quédense los dirigentes en un extremo y hagan que las niñas y los niños vayan saludándoles en fila para despedirse, eso inyecta amistad y disciplina al grupo.

Un juego divertido para practicar el saludo es "buscando cubiles". La manada se forma en círculo y uno queda fuera. Ese tendrá que buscar cubil. Para hacerlo, toca a cualquiera. Se saludan y dicen el lema, luego ambos corren alrededor del círculo para llegar al espacio desocupado. El que tocó corre a la derecha y el tocado a la izquierda. El primero que llegue al campo desocupado encuentra cubil y entra al círculo. El otro tendrá que salir a buscar cubil, repitiendo la acción con otro jugador.





LLAMADAS Y FORMACIONES EN LA MANADA

Así como los lobos jefes aúllan cuando la luna clara alumbra en la peña del consejo, en torno a la cual la manada se forma en círculo, la dirigencia de la manada lanza su aullido al llamar a los lobatas y lobatos, quienes también contestan con un fuerte aullido.

Ese aullido lo hacemos cuando un dirigente grita tres veces la palabra MANADA y los jóvenes responden a su vez con un solo grito de MANADA.

Cuando alguno de los dirigentes grita MANADA, MANADA, MANADA, está aullando, y quiere decir con ello que necesita que las lobatas y los lobatos vengan a su alrededor porque vamos a jugar, a aprender cosas nuevas y a disfrutar algo más.

Los lobatos gritan MANADA en donde estén, y corren donde el dirigente que les llama, para formar al grupo, según la manera en que lo necesita el dirigente.

CÍRCULO DE ROCA

El dirigente llama y levanta su brazo derecho haciendo la seña de la Manada, es decir, la cara del lobo como indicamos antes.

Cada niño o niña se ubica al lado de otro, vigilando que las puntas de los zapatos de todos formen un círculo perfecto en torno a la dirigencia. Cada cual se coloca "hombro con hombro" con el vecino y dispone los brazos hacia abajo, con las palmas hacia fuera, de modo que le toca las palmas de las manos de quien esté a su derecha y a su izquierda. Eso es estar "hombro con hombro, palma con palma".

Cuando la o el dirigente extienda sus brazos, le indica a la manada que den un paso atrás, que se unan ampliando el círculo con los brazos abiertos y las manos unidas "garra con garra", es decir, prensando las manos unos con otros mediante los cuatro dedos, de índice a meñique, doblados.

Cuando la o el dirigente baja sus brazos, las lobatas y lobatos hacen lo mismo, suavemente, para no golpear con su cuerpo ni hacer ruido.

A la primera parte del círculo, desde la llamada hasta antes de abrir los brazos, le llamamos CÍRCULO DE PARADA y a la formación final le denominamos CÍRCULO DE ROCA.



UNA FILA

La DIRIGENTE llama y coloca su brazo derecho extendido frente a su pecho, haciendo la seña del lobo. Eso significa que la Manada se debe organizar en una sola fila, desde el primero que llegue, que se coloca a un brazo de distancia del de su dirigente, hasta el último.

Para dar indicaciones, el dirigente se debe colocar al centro frente a la fila y pedirles que vuelva a verla de frente, de modo que todos, desde la primera hasta el último puedan verla y escucharla.

FILAS DE SEISENA

El o la dirigente llama y extiende sus dos brazos al frente, con la seña del lobo en cada mano. Eso significa que necesitamos cuatro filas. La primera fila que se organice se coloca a un lado frente a la mano derecha de la dirigente, la segunda frente a su mano derecha, la tercera frente a su mano izquierda y la cuarta a un lado de la izquierda.

Cuando se dan instrucciones, la dirigencia debe estar ubicada frente a las filas, de modo que todos le vean y le escuchen. Realice este saludo cuando hayan organizado las seisenas.

SENTADOS

Para pedir a los Lobatos y Lobatas que se sienten, cruce sus brazos frente al pecho, colocando la mano izquierda sobre la derecha, a semejanza de la forma en que ellos y ellas deben colocar sus piernas al sentarse.



LAS SEISENAS

Las camadas de los lobos suelen ser de cinco cachorros. En la Manada, solemos organizar a los niños y niñas en 4 grupos de seis, que denominamos SEISENAS.

La mejor forma de entender lo que es una seisena es que son seis amigos que han decidido jugar juntos.

Una Seisena es un grupo de seis jóvenes de la Manada. Puede tratarse de un equipo de mujeres, de sólo varones, o mixto, según quieran formarlo.

Cada Seisena tiene un color de pelaje. Sólo existen cuatro posibilidades que son NEGROS, GRISES, BLANCOS Y CAFES. Otro posible color es marrón o pardo que es como llaman en otros países al color café.

Este equipo sirve para organizar a la manada, para realizar juegos, actividades diversas, motivar el desarrollo del liderazgo en las lobatas y los lobatos. En la seisena cada uno es diferente y desempeña un papel para lograr que los juegos tengan éxito.

Este grupo de amigos está encabezado por un Seisenero o una Seisenera, que es elegido por los niños y niñas de acuerdo con su criterio. Este es un cargo que le permite a los jóvenes desarrollar habilidades de liderazgo, de modo que debe pasar de unos a otros conforme avanza la Manada. Cada seisena tiene un segundo de a bordo, denominado Subseisenera o Subseisenero, que ayuda a su grupo y lo lidera en los momentos en que fuera necesario.

¿QUIÉN ORGANIZA A LAS SEISENAS?

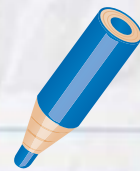
Las seisenas son organizadas por las niñas y niños de la Manada, nunca por sus dirigentes.

Las lobatas y los lobatos están en el derecho de decir con quien quieren jugar en la seisena, votar con sus amigos para elegir al seisenero(a) y al subseisenero(a) y opinar de cómo avanza su equipo. Todo esto fortalece el liderazgo de las niñas y los niños, les ayuda a reconocer aciertos y equivocaciones en sus decisiones y les permite crecer como individuos asociados en un país democrático.

No tengan miedo. Ellas y ellos elegirán adecuadamente las seisenas, que de todas formas no son rígidas, se pueden utilizar o variar en las reuniones, según sea la necesidad de organización del grupo. Algunos juegos se practican con toda la manada, otros con seisenas, para algunos debemos separar los niños y niñas de infancia media de los que están en infancia tardía. En fin, la Manada es una sola mientras que las seisenas son espacios para desarrollar la capacidad de organización y el ejercicio de un liderazgo democrático.

Se recomienda que las seisenas cambien cada tres o cuatro meses, aunque algunas Manadas lo hacen cada seis. Eso depende del resultado, de la madurez del grupo y del aprovechamiento que estemos sacando de estos equipos para desarrollar el talento de las niñas y los niños. Cuando se cambien las seisenas, todas y todos los niños y niñas deben cambiarse de seisena, de color; de grupo de amigos, para lograr el objetivo del intercambio, la convivencia, el ejercicio de los cargos, y el desarrollo de todos.

La seisena se reconoce porque todos sus integrantes llevan un parche en la bolsa izquierda. El seisenero lleva dos cintas amarillas en el extremo de la manga y el subseisenero lleva una.





ORACIONES EN LA MANADA

El desarrollo de la espiritualidad de las personas que formamos parte de la manada, es una tarea fundamental, sobre la que se basa y se expresa toda la propuesta educativa del Movimiento.

Una Guía o un Scout son fuertes, pero más que fortaleza corporal deben tener fortaleza espiritual, que es la única parte de sí que trasciende, que sobrepasa el tiempo, las edades, las barreras y acompaña en los éxitos de la vida.

Una Lobata o un Lobato son mejores en la medida en que pueden ser útiles a sí mismos y a los demás, lo que no se expresa en la velocidad con que patean el balón y terminan un amarre, sino en la sensibilidad de ser y para aportar cuanto de ellos dependa para atender los

deberes que todas y todos tenemos hacia Dios y la patria, ese fragmento de familia del mundo con la que nos ha correspondido compartir la vida.

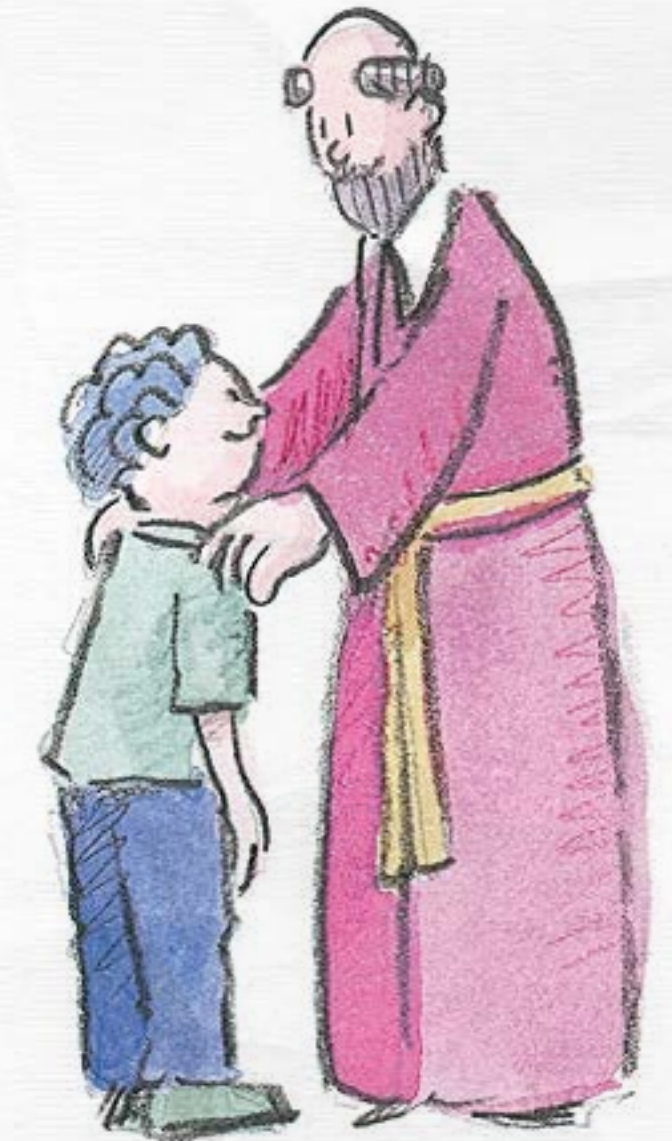
Por ello prestamos atención a las oraciones, por cuanto hacer oración es elevar nuestro pensamiento hacia Dios y conversar con Él, para alabarle, agradecerle, solicitarle y pedir su apoyo, con el fin de ser mejores ciudadanos y poder ayudarle a realizar su obra, por medio de nuestros humildes servicios.

La Manada debe aprovechar todos los momentos posibles para hacer oración, más allá de la rutina, en la cena, al amanecer, al salir de paseo, para lo cual pueden utilizar la oración de la manada o crear otras, improvisar, sea por parte de la dirigencia, o mejor aún, de los jóvenes.

**Dulce y buen Señor mío,
enséñame a ser humilde y bondadoso (a)
a imitar tu ejemplo,
a amarte con todo mi corazón
y a seguir el camino
que me llevará junto a Ti**

No debes olvidar un aspecto importante. El Movimiento tiene un carácter ecuménico, es decir, universal, y no se adhiere a ninguna forma de religión, lo que nos permite integrar y compartir con todas las personas del mundo, no importa la fe que profesen, de manera que las oraciones del Movimiento y las actividades espirituales deben ser neutrales, porque si adquieren una tendencia son discriminatorias e impiden que otros jóvenes participen en ellas y en la Manada.

Francisco de Asís es uno de los seres humanos que nos permiten brindar un ejemplo modelo de vida espiritual





Gran Clamor

Akela,
haremos lo mejor

Lo mejor,
lo mejor,
lo mejor

Si,
Si,
Si.

Lo mejor



EL GRAN CLAMOR

Los lobos aúllan expresando lealtad a su líder. De la misma manera en la manada tenemos una tradición llamada el Gran Clamor, que es una especie de danza donde las lobatas y los lobatos renuevan su compromiso de ser mejores, de atender los principios de la ley de la manada, realizar una buena acción a alguien cada día y hacer todo lo posible por cumplir sus deberes hacia Dios y la Patria.

Esa tradición la practican las personas jóvenes ya procesadas, pero desde luego, en manadas nuevas debemos enseñarla a todos, para que una vez que alguien haga su promesa, pueda practicarla. Una vez que se ha tomado una promesa, el Gran Clamor sólo pueden realizarlo aquellos niños o niñas que han emitido su promesa.



¿CÓMO SE REALIZA?

1. Akela se coloca en el centro del círculo, con el tótem y le pide a los niños y niñas que han hecho su promesa que den un paso al frente. El Viejo Lobo extiende sus brazos.
2. Los lobatos están atentos al momento en el que Akela baje los brazos.
3. En ese instante ellos se tiran al piso, en sentadillas, con la cabeza hacia arriba en similitud del aullido de los lobos, con las manos entre las piernas abiertas, utilizando los dedos cerrados, en referencia a las pezuñas de los lobos.
4. Con la cabeza hacia arriba, todos los lobatos y lobatas del círculo gritan AKELA, HAREMOS LO MEJOR.
5. Al terminar, se levantan, todos en silencio y colocándose las manos en los extremos de la cabeza, con los dedos índice y corazón unidos mientras el meñique, el anular y el pulgar forman la unión propia del saludo.
6. En ese momento, el lobato o lobata que es visto por Akela dice LO MEJOR, LO MEJOR, LO MEJOR.
7. Al terminar, todos bajan el brazo izquierdo y con el derecho hacen el saludo de la Manada mientras recitan SÍ, SÍ, SÍ, LO MEJOR.

El Gran Clamor se realiza en todas las ceremonias y regularmente en la rutina, sea al inicio o al final



EL TÓTEM Y EL LIBRO DE ORO

La Manada es una familia feliz donde los hermanos mayores (dirigentes) comparten con los jóvenes el juego de ser lobatas y lobatos. Es un grupo ameno al que cualquiera puede ingresar en cualquier momento, vivir una aventura en la infancia y marchar cuando sea tiempo de hacerlo porque deja de ser un niño y se convierte en un adolescente. Como toda familia, la Manada tiene dos tradiciones que le dan unidad, fuerza y que registran su historia. Ellas son el Tótem y el Libro de Oro.

EL TÓTEM

El Tótem tiene origen en las tribus de América del Norte. Cada grupo tribal seleccionaba elementos de la naturaleza que les simbolizaban y con ellos construían un tótem, símbolo de la familia, generalmente en madera, donde se tallaban formas, figuras o marcas que representaban un acontecimiento importante, para que la familia lo retuviera en la memoria colectiva.

De la misma manera, en la manada escribimos nuestra historia paso a paso, gracias al tótem. El tótem es una estructura generalmente de madera que tiene en la parte superior la talla de algún lobo, sea de cuerpo entero o una cabeza. Esta escultura se basa en una superficie o tabla generalmente redonda y se soporta con un palo, de uno metro y medio de largo aproximadamente.

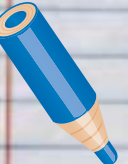
El tótem se complementa con cintas de colores, y fichas de cuero o de algún material en el que se pueda grabar el nombre de las niñas y los niños, cuando ellos realicen su promesa ante la manada. De esta manera, la familia que somos puede recordar quienes han hecho su promesa, cuándo y en qué lugar. Algunas manadas utilizan fichas de cuero o de madera para registrar esos datos, el nombre, el lugar, la fecha de la promesa. Hay quienes utilizan cintas del color de la seisena que tenía el joven a la hora de hacer su promesa. Otros emplean los colores de la pañoleta del grupo o cueros.

El tótem es el símbolo de la familia, que debemos guardar, llevar a las actividades y colocar en un lugar que lo proteja y donde todos puedan admirarlo.

EL LIBRO DE ORO

El libro de oro es un álbum de familia. Es un documento grueso donde archivamos fotografías, cartas, dibujos, insignias, reconocimientos diversos que la manada va adquiriendo con el paso del tiempo y que desea conservar para hacer memoria colectiva.

El libro de oro se organiza en secciones, como pueden ser la Historia de la Manada, las Promesas, Foto inolvidables, Acantonamientos y otros, según lo deseen los muchachos y sus dirigentes. Es un instrumento para trabajar; para archivar; para llevar tradiciones y tener una memoria de grupo. Es un instrumento muy apreciado. Cuando los jóvenes regresan a la manada, muchos años después, y ven sus fotos de infancia, el recuerdo, el aprecio de que alguien las conserva en buen estado, provoca un espíritu de amistad, de identificación con la Manada, muy especial. ¿No te gustaría que alguien recordara alguna vez que fuiste la primera Bagheera, el o la primera Akela, el primer Kaa, el Baloo original de la Manada? Manos a la obra, construyan el libro de Oro con los chicos y las chicas, que ellos también quieren estar en el recuerdo.



La ley de la Manada tiene siete puntos que dicen: **EL LOBATO Y LA LOBATA**

Escucha y **respet**a a los otros.

Dice la verdad.

Es alegre y amigable.

Comparte con su familia.

Ayuda a los demás.

Cuida la Naturaleza.

Desea aprender.



LA LEY DE LA MANADA

Bajo el manto estrellado de la selva, Baloo, el maestro de la ley, recitaba largos versos en los que explicaba a los lobatos la importancia, razón de ser y alcances de la ley. Es tan antigua como el mismo cielo y lo envuelve todo, como una planta trepadora. La ley abarcaba todos los aspectos de la vida del lobato y lobata, y le indicaba cómo actuar.

Una ley es una regla que norma constante e invariablemente las cosas, las relaciones, las conductas que se esperan de una Lobata o de un Lobato. La ley le dice a las y los niños y niñas lo que se espera de ellos y les orienta en el cómo actuar en caso de dudas.



Recuerda que existen tres cosas importantes que debes trabajar con respecto a la ley en la Manada. Las niñas y los niños

- deben aprender lo que dice la ley y esto lo demuestra recitándola
- deben entender lo que significa cada punto, lo que nos lleva varias semanas, porque no se trata de que únicamente reciten
- deben demostrar con sus acciones que saben, entienden y aplican la ley en su vida, tanto en la Manada como en otras partes.

Te recomendamos tres actividades educativas para trabajar la ley

Rompecabezas de la ley. Escriba la ley en tres hojas de colores diferentes. Recorte cada una de ellas en los siete puntos y distribúyalos por el campo. Dígalos que el viento le arrojó los documentos de la ley a Baloo cuando venía de camino y pídale que los busquen. Cuando los traigan, organícelos en tres equipos, según el color y pídale que construyan la ley en otro cartón. Así conocerán la ley.

Telenoticiario de la selva. En otra reunión, organice a los niños y niñas en siete grupos. Dé a cada uno un punto de la ley y pídale que preparen una obra de teatro que represente ese punto. Al cabo de un rato, llame a toda la Manada y dígalos que vamos a ver las noticias de la tele. Entonces anime la función como si fuera la presentadora de noticias y veamos que piensan y sienten en la manada lo que es ley y como la cumplen en su vida diaria.

Galería de artistas En una tercera oportunidad, lleve papeles y lápices y haga que cada cual pinte situaciones de su vida diaria en las que utiliza y cumple la ley; por ejemplo, cuando compartieron un chocolate con los demás miembros de su familia o cuando recogieron la basura que un compañero de la escuela dejó tirada. Cuando terminen su pintura sínteles a que expliquen. Usted encontrará maravillas.



LA PROMESA DE LOBATAS Y LOBATOS

La palabra de una Guía o un Scout es reconocida como un acto de fe, como expresiones serias, en las que se puede confiar. Llegar a tener ese grado de reconocimiento no es fácil, y por eso iniciamos con asumir un compromiso con nosotros mismos de ser mejores.

Cada persona que forma parte de nuestra organización hace una promesa, expresada en palabras diferentes pero mediante la que se compromete a respetar, hacer suyos, seguir y ser ejemplo de nuestros principios. Las personas mayores de 10 años realizamos la Promesa Guía y Scout, compleja y difícil de entender para niñas y niños de entre 7 y 10.

El Movimiento ha diseñado una Promesa exclusiva para el Lobato o la Lobata, que dice:

Yo prometo
Hacer todo lo posible
Para cumplir mis deberes
Hacia Dios y la Patria
Obedecer la Ley de la Manada
Y hacer una buena acción cada día.

La promesa invita a ser mejor, a atender cada uno de los siete puntos de la ley que le indican a la persona menor los términos en que debe orientar su vida.

La promesa orienta a niñas y niños para que atiendan las obligaciones de su formación espiritual y humana, mediante el cumplimiento de los deberes hacia Dios, o bien su crecimiento social, afectivo y moral, al cumplir sus deberes para con el prójimo, la Patria, sus valores, significado e historia.

La promesa le sintetiza a los niños y niñas un modo de actuar: hacer una buena acción a alguien cada día. No es una recitación hueca, que se hace una tarde antes de recibir la insignia de la cabeza del lobato. Es un texto que se dice con la seguridad de que vamos a atenderlo, lo cual es complejo, y debemos explicarlo con cautela a los niños y niñas que lo van a hacer.



¿QUÉ HACEMOS EN LA MANADA CUANDO NOS REUNIMOS?

Si le preguntas a las lobatas y lobatos qué van a hacer a la manada te dirán: a jugar. No olvides nunca que ellas y ellos vienen a nuestro grupo a jugar, porque el juego es lo que más aman, lo que más les importa y porque viven la época en la que el juego será su mejor amigo. Todo lo que hacemos lo hacemos jugando, con naturalidad, divirtiéndonos, porque el juego es la mejor forma de aprender, de disfrutar y de crecer. Para aburrirse ya tienen bastantes lugares



JUEGOS

El juego es nuestra principal actividad. Venimos a disfrutar de juegos en los cuales aprendemos a compartir, a conocer la historia, cómo funcionan las cosas, qué capacidades tenemos, qué tan importantes somos y porque existimos. Hay juegos de grupo, de equipos, de círculo, de líneas, activos, tranquilos, para desarrollar la fuerza, la imaginación, los afectos, la espiritualidad y cuanta cosa quieras.

Para aprender sobre juegos te recomendamos leer o llevar un taller especializado en este tema.

De momento no se te olvide sacar del baúl de tus recuerdos los juegos de la infancia, preguntarle a los amigos por algunos y si quieres saber cuáles son los más importantes para la Manada, pregúntale a las chicas y chicos que están a cargo de ustedes.

No olvides. Lo fundamental para que un juego sea educativo es que debe tener reglas, que nosotros debemos explicarlas bien y aplicarlas mejor. Trata de llamar a los niños a realizar otra actividad antes de que el juego termine, así, quedarán interesados en practicarlo otra vez en el futuro.





CANCIONES

A los niños y niñas entre 7 y 10 años les gusta cantar. Lo que no les parece interesante son las canciones aburridas. Para escoger canciones debes guiarte por tres principios

- Que los temas de las canciones no se contradigan con los valores de la ley y la promesa de la manada
- Que el ritmo de la canción sea interesante, apropiada para el momento
- Que vos te sepas la canción o estés en disposición de aprenderla

Cuando cantes con la manada no te pongas en el centro del círculo sino entre dos lobatos y de espaldas al viento para que su voz no se diluya y lograr que te vean todos los niños y niñas. Inventa movimientos, eso les gusta. Si necesitas copias llévalas o al menos un papel grande donde la escribas con letras visibles. Es mejor que la enseñes a puro oído

En este caso, canta verso por verso y pediles que lo repitan. Cuando han dicho esto, deciles que canten toda la estrofa, vos primero, ellos después. Así avanzaremos hasta cantarla toda, todos juntos



DANZAS

La danza es una antigua tradición humana, ¿a quién no le gusta bailar? Con la danza puedes enseñarles a descubrir movimiento, a que coordinen los movimientos con el grupo y que se diviertan.

Las rondas infantiles tradicionales, como La danza de la Serpiente que bajó del monte para buscar a su colita que un día perdió, son buenos ejemplos de lo que te estamos hablando.

Badén Powell creó algunas especiales para la Manada, pero también puedes enseñarles las que te sabes, o inventar algunas con los ritmos de las canciones de moda y letras que tienen sentido en relación con la ley y la promesa.



HISTORIETAS

Contar historias es un arte que no vamos a enseñarte en este párrafo, pero sí en los cursos.

A las niñas y los niños les encantan las historias. Para desarrollar la técnica de narrarlas te recomendamos que al principio les leas algunos cuentos cortos pero interesantes. No recurras a los temas infantiles como la cenicienta, que para ellos es etapa superada. Guíate con las historias de Mowgli, los libros de Jack London, de Julio Verne, con Cocorí o con Marcos Ramírez. Léeles una parte y contales lo que te acordés. ¡Les encantan las leyendas tradicionales de Costa Rica!

Mientras lees, trata de utilizar la voz con tonos, pronunciaciones y sonidos diferentes. Procura hacer gestos con la cara, movimientos acordes con el tema, los personajes y la situación.

Para que perdás el miedo no les contés la historia en media plaza. Trata de hacerlo debajo de un árbol en un rinconcillo discreto donde nadie, sólo ellas y ellos, te vean haciendo piruetas.





REPRESENTACIONES

Desde payasos hasta imitar personajes, a los de la manada les encanta hacer teatro. Como no se trata de grandes obras, es preferible que le llamemos representaciones. Se trata de reproducir la actuación, la conducta de unos personajes en una historia que no sea vulgar, que no utilice lenguaje malcriado y que nos deje una enseñanza.

Para que no te enfrentes con los tímidos, es preferible que al principio utilices marionetas, y que los chicos representen los papeles detrás de una cobija es decir, de un elegante telón, vos entendés.

En un segundo momento motiva la representación con uniforme y alguna vez, cuando ya no tengan miedillos ni vergüenzas, se disfrazarán y harán maromas. Eso es señal de que el grupo está integrado y que ha mejorado el carácter de los jóvenes.



TRABAJOS MANUALES

Preferidos entre las mejores, hacer cosas con las manos, como recortar, pegar, armar, hacer nudos y construir, los trabajos manuales son una estupenda actividad educativa.

Empezá por aplicar cosas que hagan con los dedos, como pintar con temperas en un papel grande o utilizar tierra, carbón, hojas verdes y otros elementos naturales para hacer dibujos y cuadros diferentes. Aquí no se trata de hacer perfecciones, para eso están los museos. Se trata de ser creativos, aprender técnicas y divertirse.

No les lles modelos, para eso están los programas femeninos de televisión, donde la gente sólo aprender a hacer la muñeca y el almohadón. Dejá que hagan lo que quieran dentro de los límites permitidos (rayar la pared no está autorizado) porque lo importante es que expresen con libertad sus sentimientos e ideas. Para moldecitos están otros aburridos lugares.





Las reuniones que celebramos en la Manada tienen la finalidad de ayudar a las niñas y a los niños a desarrollar integralmente su persona. Por medio de los juegos, las canciones y otras actividades, queremos que desarrollen sus capacidades físicas, espirituales, de carácter, sociales, creativas y afectivas.

EL CICLO DE PROGRAMA

Con la finalidad de tener éxito en el diseño y desarrollo de las actividades, el trabajo se organiza en ciclos de programa. Un ciclo es un tiempo que puede ir de entre uno y cuatro meses, durante el cual realizamos reuniones y actividades enfocadas a estimular una o varias de las áreas de crecimiento personal que queremos.

El ciclo se inicia evaluando las actividades que hemos tenido últimamente, identificando los intereses y las necesidades de los muchachos y niñas, y sigue construyendo un plan de trabajo acorde con lo que necesita la manada, llevándolo a la práctica y observando constantemente los resultados obtenidos.

¿CÓMO SON LAS REUNIONES DE MANADA?

El primer elemento que caracteriza las reuniones de la Manada es que son EDUCATIVAS. Ninguna actividad puede estar en contraposición con los valores que queremos inculcar a la Manada, y que se encuentran en la Ley, el Lema, la Promesa y la Oración.

Un segundo elemento es que son cortas. Las canciones, los juegos, danzas y otras acciones no se desarrollan en tiempos mayores a los diez minutos, salvo excepciones y las reuniones tienen como promedio 1:30 horas. Existen actividades propias de nuestro movimiento, a las que llamamos internas, como son las citas de los sábados, las fogatas, pijamadas, acantonamientos, rallies, lamparatas, expediciones, juegos amplios e historietas continuadas. Otras son externas, es decir, aquellas que no organiza la Asociación Región ni el grupo pero que nos son útiles para fomentar el desarrollo integral (presentaciones de teatro, ferias, la colecta de la iglesia, el turno del pueblo)

Las actividades que realizamos deben ser de provecho para la Manada, acordes con lo que quieren y necesitan experimentar para crecer, seguras y de consentimiento de madres y padres de familia, así como de la jefatura del grupo.



EL PRIMER CICLO DE PROGRAMA DE LA MANADA

Ahora que vas a empezar con una Manada, hemos creado especialmente este primer ciclo de la manada, que tiene como fin explicarte como es, vivirlo, experimentar mientras lo desarrollas y prepararte para hacer el segundo y los demás.

Trata de participar cuanto antes en el Curso Introdutorio, los talleres y el Curso Básico que la Región imparte para dirigentes nuevos. En cada uno se aprenden técnicas diferentes y todos complementan la preparación para servir en la manada.

DIAGNÓSTICO

El ciclo de programa parte de un diagnóstico, que consiste en identificar la situación en la que se encuentra el grupo, su experiencia, las necesidades que enfrenta y las limitaciones que tiene. Por ejemplo, ahora que está empezando la manada necesita que le expliquen qué es y cómo trabaja una manada, cómo son los dirigentes y qué se espera de las lobatas y los lobatos. Necesitan saber por qué se les llama así, qué cosas vamos a hacer y cuáles no. De eso se ha partido para enseñarles, mediante las siguientes reuniones, juegos y otras técnicas, lo básico para ser una Manada bonita.

OBJETIVOS

Cada ciclo de programa tiene unos objetivos específicos. Los objetivos se desprenden del diagnóstico y son lo que queremos lograr al término del ciclo que planeamos. En este caso, los objetivos son:

1. Iniciar el trabajo de la Manada.
2. Presentar a las niñas y los niños el fondo que motiva las actividades de la Manada y la estructura de la Manada.
3. Hacer que las niñas y niños conozcan el lema, la oración, la ley y la promesa de los lobatos.
4. Motivar a los niños y niñas para que realicen su promesa.
5. Presentar a la Manada las tradiciones de la sección, como el tótem y libro de oro, y prepararnos para tenerlas en nuestra Manada.

Los objetivos se trabajan por medio de las reuniones y actividades. A veces un ciclo de programa no basta para alcanzar algunos, por lo que se pueden trabajar en el que sigue, siempre y cuando se refuercen con otros.

ÉNFASIS

En cada ciclo de programa se enfatiza el trabajo de unas áreas con relación a otras. Por ejemplo, este ciclo de programa se trabajan todas las áreas pero se enfatiza en Sociabilidad, Afectividad y Creatividad, herramientas con las que vamos a lograr que el grupo se integre, tome cuerpo y siga adelante.

LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y LAS REUNIONES

El diagnóstico nos permite conocer el estado de la Manada. Ello nos lleva a fijarnos objetivos de trabajo, los que se desarrollan gracias al énfasis en áreas de crecimiento personal.

Todo eso se expresa en un plan de actividades, que comprende un tema, unos objetivos, un tiempo y varias reuniones diseñadas de forma armoniosa y coherente. Esto es una propuesta de actividades.

Se llama propuesta, porque este plan debe ser presentado a la Manada para su aprobación. Los niños y niñas le pueden hacer variantes y decidir con nosotros cómo será el plan definitivo.

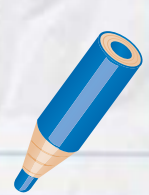
En este caso, hemos diseñado un plan partiendo de las necesidades de una manada nueva y de sus dirigentes, gente con interés pero sin experiencia en la organización de las cosas.

El tema de esta propuesta o ciclo de programa es EL PUEBLO LIBRE DE LA MANADA, y las reuniones en detalle están en las siguientes páginas.



LA REUNIÓN No. 1

Reunión # 1			
Tema: De lobos, lobatos y lobeznos			
Fecha	Hora	Lugar	
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar el trabajo de la Manada • Explicar a las niñas y los niños el horarios, lugar y fecha de las reuniones • Identificar cuántos niñas y niños vienen, sus inquietudes e intereses 			
Énfasis		Infancia media	Infancia tardía
Corporalidad	Me gusta jugar con compañeros/as de mi edad.	Me gusta jugar con otros niños y niñas y respeto las reglas de juego	
Carácter	Escucho a los demás lobatos y lobatas a mis papás y a mis dirigentes	Tengo amigos y amigas con las que siempre juego y me encuentro	
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige
	8 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo	Bandera
	10 min.	Dinámica de presentación La suavidad de mi cueva	
	10 min.	Juego activo Los Lobos hambrientos	
	5 min.	Explicación de La llamada de los dirigentes	
	10 min.	Juego Activo. Lobos y castores.	



	5 min.	Juego activo: Llevando los lobatos al consejo de la peña	4 pañuelos
	5 min.	Historieta: Algo sobre los lobos	
	10 min.	Trabajo manual los lobos El mural del país de los lobos	Papel y lápices o tizas de color
	10 min.	Juego activo: Atrapando la presa	Y gorra
	7 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión	Bandera

DETALLES DE LA REUNIÓN No. 1

Rutina

- Llamada e inspección
- Oración
- Saludo

Llegue al local 30 minutos antes de la hora a que se convocó a las niñas y los niños. Tome nota de sus nombres, teléfono, edad, grado escolar y otros asuntos que puedan interesarle, como nombre del padre y de la madre o dirección, cosa que posiblemente no sabrán indicarle con exactitud.

Cuando tenga unos doce o quince jóvenes inicie la reunión. Formen un círculo e inicie con presentarse y luego a sus compañeros dirigentes. Dígalos que están contentos de tenerles allí y que vamos a empezar la reunión agradeciendo a Dios por haberles reunido. Lea un verso de la oración de la Manada y pídale que repitan después de usted. Al terminar, cuénteles que vamos a saludar a la bandera, porque nosotros siempre estamos felices de vivir en nuestro país, representado en los colores patrios. Explique y dirija el saludo. Si hay varios dirigentes en la reunión, organicense para que cada uno haga alguna cosa.



¿QUÉ ES Y COMO SE HACE LA RUTINA?

Todas las reuniones del Movimiento inician y concluyen de la misma manera. A eso le llamamos rutina.

Al principio se le pide al grupo que se organice una forma particular. En el caso de la Manada es el círculo de roca, que puedes conocer en el apartado de formaciones.

Cuando la Manada esté en formación se saluda a los niños y niñas con una frase que sea general, al estilo de ¡Buenas tardes Manada!, para que los jóvenes respondan ¡Buenas tardes Akela!, o al nombre del Viejo Lobo que dirige.

De seguido se ponen en práctica tres tradiciones que buscan poner en dinámica los principios de la organización.

De primero es la inspección. Esta consiste en la revisión del orden en que se porta el uniforme, las garras (manos y uñas) y los colmillos (dentadura). Se le da un minuto a los jóvenes para que se ordenen el uniforme y se coloquen con una sonrisa en los labios y las manos a la altura de las mejillas con los dedos doblados hacia adentro de la palma, de modo que a un mismo tiempo se pueda apreciar la limpieza de la mano y las uñas, así como los dientes. Esta tradición pone en práctica los deberes para consigo mismo.

Acto seguido se le pide a una persona que dirija la oración. Esto debe ser en forma voluntaria o por selección, especialmente cuando motivamos a los niños nuevos a rezar por primera vez con la Manada. La persona reza línea por línea la oración y los demás repiten detrás de ella. Puede ser la oración de la Manada o cualquiera que el joven improvise. Esto nos convoca a cumplir nuestros deberes hacia Dios.

El tercer elemento de la rutina es el saludo a la bandera, que nos invita a poner en práctica los deberes para con los demás. El saludo se realiza en presencia de la bandera nacional y los dirige uno de los niños y niñas. Este muchacho nos dice ¡ATENCIÓN MANADA!, con lo cual todas las personas se vuelven hacia la bandera o en su ausencia, hacia el norte, como símbolo del camino recto a seguir que nos propuso Baden Powell al escoger la Flor de Liz como nuestro emblema. A la señal de SALUDO UNO la manada hace el saludo de la lobata y del lobato, que se explica en un apartado anterior; y a la señal de SALUDO DOS se termina el saludo y cada uno se coloca en la posición correcta en el círculo.

La rutina es momento propicio para entregar algún reconocimiento y al final se concluye con avisos y nuestro saludo de ¡Buena Caza y directo a casa!.



DINÁMICA DE PRESENTACIÓN: LA SUAVIDAD DE LA CUEVA

Cuénteles que los lobos viven en cueva calientes y suaves. Hoy cada uno va a contarle a los demás cómo se llama y donde vive, diciendo lo siguiente. Ponga de ejemplo su caso, "yo me llamo __ y la suavidad de mi cueva queda en __"

JUEGO ACTIVO LOS LOBOS HAMBRIENTOS

Quedó congelado

Motivación: Los lobos tienen hambre y se dirigen a la cacería, pero mientras tanto están dispuestos a comerse lo que sea. Si un lobo te muerde debes esperar en ese sitio hasta que otro llegue a curarte las heridas para seguir corriendo.

Dinámica: Delimite el área en la que se podrá jugar y explique al grupo cuáles son los límites. Uno de los niños es el lobo hambriento que debe "morder" a los demás tocándoles en alguna parte. Si alguno resulta "mordido" debe quedarse quieto hasta que otro llegue a tocarle, sanando así las heridas para que pueda seguir corriendo.

EXPLICACIÓN DE LA LLAMADA DE LAS Y LOS DIRIGENTES

Así como los lobos aullan para llamar a la manada, nosotros vamos a jugar a que aullamos para llamarlos. Si uno de los dirigentes les grita MANADA, MANADA, MANADA deben ir a donde está y gritar fuerte MANADA, que es como si ustedes también pudieran aullar. Practiquen las llamadas unas tres veces seguidas.

JUEGO ACTIVO. LOBOS Y CASTORES.

Juego El Gato y el ratón.

Motivación. Un lobo encontró un castor y se lo quiso comer; pero antes de que lo pudiera atrapar, el castor se metió en su cueva y se ponía a salvo.

Dinámica: El grupo se forma en círculo y se piden dos personas voluntarias. Una será el lobo y estará fuera del círculo y la otra el castor y estará dentro. El lobo debe atrapar al castor para lo cual puede ingresar a la cueva y cuando lo haga el castor sale, en un juego de persecución que cambia de lobo y de castor cuando el castor quede atrapado.

JUEGO ACTIVO: LLEVANDO LOS LOBATOS AL CONSEJO DE LA PEÑA

Juego La gallina y el gavián

Motivación: Cuando escuchaban el aullido del jefe o la jefa de la manada, las lobas llevan en fila a sus cachorros, pero siempre hay un tigre asesino que desea comerse al más pequeño, al que desde luego defienden su madre y demás hermanos.

Dinámica: Se organizan filas de seis o siete niñas y niños. La persona del inicio de la fila es la loba y la del final su hijo menor, quien deberá colgarse un pañuelo de la faja. Una fila peleará contra otra. La loba de una fila será el tigre para el grupo atacante. Los dos primeros de las filas pelean por quitarle la cola al último de la fila contraria, ganando la familia que le quite la cola a la otra.

HISTORIETA: ALGO SOBRE LOS LOBOS

Siente a los niños en un círculo. Ubíquese usted dentro del círculo en un punto donde el viento no le robe la voz y cuénteles la historia que tiene en este mismo libro titulada "Algo acerca de los lobos". La otra, la de Mowgli, déjela para la próxima semana. Si puede consiga láminas, fotos o dibujos de los lobos, que esos les va a gustar.

TRABAJO MANUAL. EL MURAL DEL PAÍS DE LOS LOBOS

Organice grupos de seis niños. Dele a cada grupo una hoja de papel grande y seis lápices de color, crayolas o tizas de colores, para que cada grupo dibuje el mundo de los lobos. Al cabo de unos minutos reúna a toda la manada y permita que cada grupo exponga sus dibujos. Guarde estos dibujos como recuerdo de la primera manualidad que ustedes van a conservar en el Libro de Oro, cuando lo tengan.

JUEGO ACTIVO: ATRAPANDO LA PRESA

Juego: Cachucha

Dinámica: Divida a la manada en dos grupos y coloque una hilera frente a la otra, de manera que cada uno quede frente a otro. Numérelas de uno en adelante y coloque en el centro una sabrosa presa (la gorra) a la que vamos a cazar. Cuando usted diga un número,

la persona que lo tiene debe correr a atrapar la presa, y el otro evitará que la lleve a su grupo, para lo cual debe tocarlo cuando éste tenga en sus manos la presa. Gana un punto el grupo que logre llevar la presa a su fila. El juego se repite hasta que todos los números hayan participado.

Rutina

- Llamada e inspección
- Oración
- Saludo
- Avisos

Como es hora de regresar a casa daremos gracias a Dios por habernos reunido a jugar. Recen la oración como al inicio, saluden la bandera y den los avisos necesarios, como la hora exacta en que empezará la reunión la próxima semana. Al terminar diga "como dicen los lobatos, buena caza y directo para la casa"



Reunión # 2

Reunión # 2			
Tema: De lobos, lobatos y lobeznos			
Fecha	Hora	Lugar	
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> • Presentar a la Manada el fondo motivador de la sección • Conocer las características de los personajes del pueblo libre de los lobos 			
Énfasis	Infancia media	Infancia tardía	
Creatividad	Converso con los demás de las cosas que pasan de verdad	Relaciono las cosas imaginarias con las que me llaman la atención	
Carácter	Entiendo que es bueno que tenga metas que me ayuden a ser cada día mejor	Me propongo metas que me ayudan a superar defectos	
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige
	8 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo	Bandera
	10 min.	Juego activo HERMANOS	
	10 min.	Juego activo CAZANDO A LA LUNA	Una bola
	12 min.	Juego activo LA MANADA CAZA EN GRUPO	
	10 min.	Juego instructivo. LOS APUNTES DE IKKI EL PUERCOESPÍN	Personajes, nombres, cinta adhesiva

	5 min.	Juego evaluativo. LOS OÍDOS ABIERTOS DE LA MANADA	Tarjetas con los nombres de los personajes y sus características
	10 min.	Juego activo CAZANDO AL GAMO	1 periódico 4 globos 4 cuerdas de manila
	5 min.	Historieta LOS HERMANOS DE MOWGU	
	5 min.	Canción En LA SELVA DE SEONEE	Copia de la canción
	10 min.	Juego activo BUSCANDO CUEVAS	
	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión	Bandera

DETALLES DE LA REUNIÓN N# 2

Rutina

- Llamada e inspección
- Oración
- Saludo

Llame a la Manada. Explique que los lobos, antes de ir de cacería, limpian su pelaje y dentadura, sus garras y colmillos, por lo que al inicio de las reuniones vamos a hacer inspección de garras y colmillos. Los niños y niñas deben colocar las manos en posición de garra junto a sus mejillas y mostrar así las uñas y los dientes, además del pelaje (ropa) que debe estar en orden. Hecha la inspección, proceda a la oración y el saludo.



JUEGO ACTIVO HERMANOS

Motivación: Los lobatos y lobatas viven en las cuevas durante las seis primeras semanas hasta que salen a conocer la noche, donde se pierden y sólo se reconocen por su olor en medio de la oscuridad. Cuando se encuentran, se dan las garras y se sientan en el piso.

Juego: Hermanos o Círculos concéntricos

Dinámica: Se divide a la manada en dos. Un grupo forma un círculo en el centro y el otro uno en el exterior; de manera que cada uno quede mirando al otro. Censiónese de que cada pareja sepa bien con quien debe jugar. Ellos son hermanos. Cuando el dirigente lo indique, los lobatos del círculo interno corren a su derecha y los del exterior a su izquierda, y cuando el dirigente grita HERMANOS, deben buscar a la pareja, tomarse de las manos y colocarse en una sentadilla. Pierde la pareja que se encuentre y sienta de última. El juego se repite varias veces. Se pueden cambiar la posición de manera que los del exterior pasan al interior y viceversa, o reorganizar las parejas.

JUEGO ACTIVO CAZANDO A LA LUNA

Motivación: Los lobatos y lobatas se maravillan al conocer a la luna, tanto que intentan agarrarla con sus patas delanteras, pero la luna es difícil de atrapar.

Juego: Bataola

Dinámica: Se divide a la manada en dos. Cada grupo selecciona un portero, que se ubica en el extremo del campo, donde se han marcado las canchas. La dirigente lanza el balón al aire. El equipo que lo atrapa debe pasarlo entre sus integrantes lanzándolo al aire y atrapándolo de esa manera. Nadie puede retener la bola por más de tres pasos. Cualquiera puede atraparla del aire pero no de las manos de un contrincante. Acierta el grupo que lleve la bola a la portería y su portero pueda atraparla. Cuando eso ocurre, el saque es desde portería.

JUEGO ACTIVO LA MANADA CAZA EN GRUPO

Motivación : La manada de lobos y lobas siempre va de cacería unida y cada cual sabe lo que debe hacer. Todos cumplen el trabajo en grupo. Unos cazan de primeros y otros ingresan después a la cacería.

Juego Perros pastores

Dinámica: Seleccione tres personas de la manada que tengan una talla y peso parecido, preferiblemente, mediano en el grupo. Esas tres personas serán un lobo, por lo que se unen de la mano y van a atrapar a los demás, que serán las presas, en un terreno determinado.

Atrapan a alguien encerrándolo en el círculo que forman sus tres cuerpos. Cuando tienen a alguien, lo llevan a una esquina y van por más. Una vez que han cazado a tres, esos tres se forman en otro lobo que va también de cacería hasta que toda la manada quede atrapada. Insista en las reglas, por ejemplo, una persona que se salga del límite establecido, queda automáticamente atrapado. Aplíquelas.

JUEGO INSTRUCTIVO. LOS APUNTES DE IKKI EL PUEKCOESPÍN

Motivación: Ikki, el puercito espín, secretario de la selva, llevaba unos apuntes que el viento le voló. Las lobatas y lobatos le ayudan a juntar y unir los pedazos sueltos, para conocer el mensaje que Ikki ha escrito.

Juego Rompecabezas por equipos

Dinámica: Prepare los personajes de la historia "Los Hermanos de Mowgli" en varios papeles de diferente color; por ejemplo, cuatro hojas de papel construcción. Recórtelos y escríbalos el nombre. Esconda los papeles entre la maleza del campo y pídale a la Manada que los busque. Cuando todos han traído los papeles, pídale que se organicen por los colores de papeles que han encontrado, que armen "la fotografía" para conocer a los personajes y sus nombres. Al final, explique brevemente las características de los personajes, como Baloo, que se pronuncia Balú y es el oso pardo maestro de la ley, en el pueblo libre de los lobos.

JUEGO EVALUATIVO. LOS OÍDOS ABIERTOS DE LA MANADA

Motivación: Los lobatos y las lobatas tienen atentos sus oídos. Apenas escuchan un sonido reconocen quién lo hace.

Juego: Preguntas individuales a los miembros de un grupo

Dinámica: Organice a la manada en los mismos grupos que trabajaron el rompecabezas. Pídale que hagan filas, uno detrás del otro, colocando una fila a la par de la otra. El dirigente se retira unos 10 pasos al frente de la fila. Cuando grita MANADA, el primero de la fila corre donde él, quien le dirá las características de un personaje para que la niña o el niño le responda el nombre de ese personaje, por ejemplo, la dirigente le dice "un lobo gris que es jefe de la manada" y el joven debe decir AKELA. Gana el grupo que diga bien todos los nombres.

JUEGO ACTIVO CAZANDO AL GAMO

Motivación: Bagheera, la astuta pantera, le enseña a las lobatas y los lobatos sus artes de caza.

Juego : La caza del oso



Dinámica: Cada lobata o lobato recibe una hoja de papel, que arroja formando un palo. Uno del grupo, de los mayores y más fuertes, será la presa y llevará un globo atado a la cintura con una cuerda relativamente larga. A la señal, se le da oportunidad a la presa de correr y a la segunda señal los demás deben ir tras él y golpear el globo con el periódico hasta estallararlo o desprenderlo. Si la Manada es muy grande, utilice dos o tres presas.

HISTORIETA LOS HERMANOS DE MOWGLI

Bajo un árbol tranquilo narre a los niños la historia, que se encuentra en este mismo documento, o mejor aún, léasela en el libro de Rudyard Kipling y luego cuéntela a la Manada.

CANCIÓN: EN LA SELVA DE SEONEE

Motivación: Con esta canción no olvidaremos la historia de cómo Mowgli fue aceptado como un miembro más del pueblo libre de la Manada de Seonee.

Enseñe primero el estribillo y luego canten los versos con la música de "Yellow Submarine" de Los Beatles. Puede llevar copias de la canción o bien ir la explicando verso por verso y que repitan.

En la Selva del Seonee
Un lobato fue aceptado
Por Akela y los lobos
En la peña del Consejo

En la Manada un buen lobato soy HEY
Un buen Lobato soy, Hey
Un buen lobato soy
Shere Khan que lo peleaba
Con Raksha lo perdió
Lo perdió
Baloo lo defendió
Y Bagheera un todo dio
Un toro dio

En la Manada un buen lobato soy HEY
Un buen Lobato soy, Hey Un buen lobato soy

JUEGO ACTIVO BUSCANDO CUEVAS

Motivación: Los lobatos y las lobatas regresan a casa ansiosos de dormir en la cueva de su familia.

Juego pañoleta en estrella.

Dinámica: Organice a la manada en 4 grupos, a lo mejor los mismos que armaron el rompecabezas y trabajaron en las filas. Se coloca en el centro una gorra o pañoleta y se forma a la Manada en cuatro filas tres pasos al frente de ese objeto, de modo que cada equipo quede en un punto cardinal. Cada persona guarda un brazo de distancia con la del frente y se para con las piernas abiertas. A la señal de MANADA, el último de la fila corre y le da vuelta completa al círculo, se mete por debajo de las piernas de sus compañeros y alcanzar de primero el objeto del centro.

¿Que tal si antes de marcharse, les pregunta a las niñas y los niños como se sienten en el grupo? Tome en cuenta esas opiniones para organizar la próxima reunión.

RUTINA

- Llamada e inspección
- Oración
- saludo



La Reunión # 3

Reunión # 3			
Tema: Club del Cubil del Hermano Gris			
Fecha	Hora	Lugar	
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la toma de decisiones Conocer el criterio de la Manada para la selección de los nombres de dirigentes 			
Énfasis	Infancia media	Infancia tardía	
Afectividad	Acepto las opiniones de mis compañeros/as aunque yo piense distinto	Digo lo que pienso sin ofender o insultar a mis compañeros ni burlarme de ellos/as	
Creatividad	Digo lo que pienso sin ofender o insultar a mis compañeros ni burlarme de ellos/as	En las actividades que hago se nota lo que siento y pienso	
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige
	8 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo	Bandera
	12 min.	Juego activo: La caza de Kaa	
	5 min.	Canción: Cuando iba a la reunión	Copias de la canción
	10 min.	Juego tranquilo: Las garras de Bagheera	2 pañuelos
	10 min.	Juego activo: Los cubiles de Raksha, Baloo, Akela y Chil.	
	10 min.	Juego evaluativo: Bingo de la selva	Cartones y maíz
	10 min	Juego activo: Votaciones en la selva	Papeles y lápices

	10 min.	Historieta	
	5 min.	Canción En LA SELVA DE SEONEE	Copia de la canción
	10 min.	Juego activo Mowgli	2 pañuelos grandes
	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión	Bandera

DETALLES DE LA REUNIÓN N# 3

JUEGO ACTIVO: LA CAZA DE KAA

Motivación: Kaa, la larga serpiente pitón, solía ir de caza y cada presa la estrangulaba con sus anillos y la engullía para que su cuerpo se hiciera aún más largo.

Juego: Quedó con fila

Dinámica. La Manada se dispersa por el campo. A la señal de KAA, la persona que ha sido seleccionada corre a tocar o atrapar a sus amigos, que conforme son tocados se agarran de la cintura del primero o bien se suman a la fila, creando un larga Kaa que sigue persiguiendo a los que quedan corriendo solos.

CANCIÓN: CUANDO IBA A LA REUNIÓN

Esta es una canción que se canta con la tonada de una vieja canción. Se trata de decir los personajes de la selva e imitar sus gestos o movimientos, que son los propios de la especie que representan. Kaa se arrastra, Bagheera caza, Akela aulla, Baloo come miel, etc.



Cambie de animal en cada estrofa, en el espacio que subrayado.

Cuando iba a la reunión.

Cuando iba a la reunión

A Akela me encontré

Me enseñó a bailar así, me enseñó a bailar así

Me enseñó a bailar así, me enseñó a bailar así

JUEGO ACTIVO: LAS GARRAS DE BAGHEERA

Motivación: Bagheera, cazadora de noche, estaba atenta a dar el zarpazo en el momento en que presa estuviera bajo sus garras.

Juego: Las garras de Bagheera

Dinámica: El grupo selecciona dos voluntarios, que se vendan los ojos y se colocan uno frente a otro con las manos atadas y alzadas.

El resto se coloca en una fila a una distancia prudente, mirando al dirigente. Cuando el dirigente le indica con una seña convenida a cualquiera, éste intenta pasar por debajo de las garras de "Bagheera" que baja los brazos y lo atrapa si logra escucharle.


JUEGO ACTIVO: LOS CUBILES DE RAKSHA, BALOO, AKELA Y CHIL

Motivación: Mowgli conocía muy bien donde estaban los cubiles de sus amigos.

Juego: Buscando cubiles.

Dinámica: Se establecen cuatro espacios, uno en cada punto cardinal. El del Este es el cubil de Akela, el Norte de Baloo, el Oeste de Chil, y el Sur de Raksha. Indique dónde están localizados los puntos cardinales en el lugar del juego. El juego puede tener varias opciones. La primera es que toda la Manada corra al cubil respectivo no importa si se dice Akela o Este. También se puede dividir a la Manada por edades y enviar los de siete al cubil de Chil, los de 9 al de Raksha, etc. Se pueden hacer mezclas y resulta gracioso, divertido y permite saber cuanta atención y sentido orientador tiene cada cual.

JUEGO EVALUATIVO: BINGO DE LA SELVA



Prepare un bingo con los cartones que contienen los dibujos de los personajes del pueblo libre, como se aprecia en las páginas finales. Cada uno recibe un cartón y se canta describiendo a los personajes, con situaciones como "el maestro de la ley", "el lobo jefe de la Manada" "la astuta cazadora que salvó a Mowgli", etc. Los lobatos y lobatas ponen un grano de maíz o piedrecilla en el cuadro del animal. Gana el que complete el cuadro, llene cuatro esquinas, una línea vertical, según se haya establecido.

JUEGO ACTIVO: VOTACIONES EN LA SELVA

La actividad consiste en conocer qué nombre debe llevar cada dirigente según lo consideran los lobatas y los lobatos. Para ello se debe dar un cartón con el nombre de cada personaje a cada niño o niña y se les pide que lo entreguen al dirigente que mejor creen que debe ser ese personaje. Una forma simpática de recibir los votos es colocándose una bolsa plástica en la parte trasera del pantalón, para que de alguna forma los niños y niñas puedan emitir un voto secreto. Antes de designarse con el nombre de un personaje consúltelo a los niños y niñas, después de todo ellos/as van a jugar con sus dirigentes. El único personaje que no puede entrar en votación es el de Akela, que será la persona que coordina la sección por decisión de la Junta de Grupo.

HISTORIETA

La Manada va a construir una historieta con los personajes del Pueblo Libre. Uno de los dirigentes la empieza y la sigue el que está a su derecha, quien le agrega situaciones según sus inventos. Es un ejercicio creativo, divertido e interesante.

JUEGO ACTIVO: MOWGLI

Motivación: Los lobatos jugaban con Mowgli y aprendían de sus ocurrencias, por lo que lo consideraban un gran amigo, simpático, como cualquiera de los demás miembros de la Manada.

Juego: Atando la pañoleta al brazo vecino

Dinámica: Se pide un voluntario. Este será Mowgli y se parará firme con los brazos extendidos. Los demás se dividen en dos grupos. Uno se coloca frente a Mowgli el otro detrás, ambos grupos alejados a la misma distancia de Mowgli. El primero de cada fila tiene una pañoleta. A la señal de "Mowgli" corre y se la amarra en el brazo, vuelve a la fila, toca la mano del segundo quien corre y la desata, regresa a la fila, le pasa el pañuelo al tercero quien va a amarrarlo y así hasta que el primero de la fila tenga de nuevo el pañuelo en su poder.

Reunión # 4

Reunión # 4			
Tema: El pelaje			
Fecha	Hora	Lugar	
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> Revisar con la Manada cómo es el uniforme de las lobatas y de los lobatos Conocer el significado y la forma de obtener las insignias Explicar que el uniforme debe llevarse limpio y ordenado 			
Énfasis		Infancia media	Infancia tardía
Creatividad		Me preocupo porque mi cuerpo esté limpio	Ando siempre limpio y se nota, por ejemplo, en mi pelo, orejas, dientes y uñas
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige
	8 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo	Bandera
	12 min.	Juego activo: Calles y avenidas	
	10 min.	Juego activo: La piel nueva de Kaa	Copias de la canción
	5 min.	Juego instructivo: De cómo crecen las lobatas y los lobatos	1 juego completo de insignias de las 4 etapas de progresión
	10 min.	Juego evaluativo; Los progresos de cada uno en la Manada	1 insignia de cada etapa de progresión

	10 min.	Danza de Bagheera	1 bolsa con confites
	10 min	Representación con títeres: El pelaje en la Manada	Títeres
	15 min.	Juego de relevos: Pintores de la selva	8 fotocopias con la silueta de una pañoleta lápices de colores
	5 min.	Canción: Buscad en la Manada	Copia de la canción
	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión	Bandera

DETALLES DE LA REUNIÓN N# 4

JUEGO ACTIVO: CALLES Y AVENIDAS

Motivación: Los monos se mueven entre las ramas con tanta agilidad y ligereza que han construido calles y avenidas entre el follaje. Kaa, cuando les persigue, debe ser astuta para dar con ellos en la carrera entre calles y avenidas.

Juego: Calles y Avenidas

Dinámica: Divida a la Manada en 4 grupos y colóquelos en filas, de manera que tomen un brazo de distancia con el compañero de enfrente y otro con la fila de al lado. Como verá, se forma un cuadrante. Pídale que tengan siempre los brazos extendidos. Si usted dice "calles", la Manada debe tener los brazos extendidos de norte a sur; formando calles, y si dice "avenidas, de este a oeste. Practique esa formación al menos un par de veces. Luego separe a dos, uno que será Bander Log y otro que será Kaa. Kaa va a perseguir y atrapar al mono. Para que no lo atrape, cambie de posiciones de "calles" a "avenidas", dado que sólo se puede correr por entre las calles o las avenidas, no saltarse los árboles ni las ramas.



JUEGO ACTIVO: LA PIEL NUEVA DE KAA

Motivación: Cada cierto tiempo, Kaa, la serpiente pitón, se retira a su cubil para cambiar de piel. Todas sus escamas se desprenden y se le genera una nueva y reluciente piel, lo que tarda varios días.

Juego La piel nueva de Kaa

Dinámica: Organice a la Manada por equipos. A la indicación, cada uno se desprende la cantidad de cosas que puede de su pelaje y el grupo hace una fila, lo más larga posible con la ropa. Cuando esto ocurre, se miden las Kaa, para ver cual es más larga, y se les da un minuto para que cada cual vuelva a vestirse. Gana el grupo que lo haga de primero.

JUEGO INSTRUCTIVO: DE CÓMO CRECEN LAS LOBATAS Y LOS LOBATOS

Motivación: En la Manada todos somos iguales pero diferentes. Unos son niños, otros somos adultos. Unos son varones, otras son mujeres. Eso no es importante porque todos somos amigos y sabemos respetarnos y ser unidos. Hoy vamos a conocer cómo crecen los lobatos y cómo podemos saber qué tan grande es cada uno.

Dinámica: Explique cómo crecen los lobatos y cuáles son las insignias de progresión que llevan. Al inicio, recién nacidos, apenas pueden ponerse de pie. Por eso los chicos y chicas de 7 años llevan la insignia de Lobo o Loba Pata Tierna.

Cuando fortalecen sus patas comienzan a saltar para hacerse más ágiles. Las chicas y chicos de 8 años llevan la insignia de Loba o Lobos Saltarín. Más grandes, andan explorando entre la espesura y metiendo las narices en cuanto pueden para conocer; para saber más y hacerse más grandes y fuertes también. Por esos a los 9 años se lleva la insignia Loba Rastreadora o Lobo Rastreador. Cuando es más grande, el Lobato o la Lobata pueden cazar por sí solos y la manada los reconoce como Loba Cazadora o Lobo Cazador; insignia que obtienen los de 10 años.

JUEGO EVALUATIVO: LOS PROGRESOS DE CADA UNO EN LA MANADA

Motivación. Ágiles de mente y cuerpo, los lobatos se asoman por entre la maleza y pueden reconocer quien es quien en la manada. Juego de relevos para el reconocimiento de temas específicos.

Dinámica: Organice a la manada en una o dos filas, según los juegos de insignias que disponga. Retírese unos 20 pasos del primero de la fila. Coloque en el piso las cuatro insignias en desorden. A la señal, el primero de la fila vendrá, las mirará y las organizará correctamente. Si lo hace bien le asigna un punto a su fila, regresa, se coloca de último, y el que esté ahora de primero viene a hacer el ejercicio, ganando la fila o grupo que termine de primero con mayor cantidad de aciertos puntos.



DANZA DE BAGHEERA

Motivación: Como lo han hecho tan bien, Bagheera decidió llevarnos de cacería. "Bagheera era la pantera negra que podía trepar a los árboles o arrastrarse en silencio sin ser vista, aprovechando las sombras de la noche. Era cazadora trabajadora y mañosa, valiente y resistente" Badén Powell, Robert.

Danza de Bagheera, establecida por Badén Powell.

Dinámica: La Manada se coloca en un círculo. Se abre el círculo y todos nos tiramos al suelo. Cada lobato se arrastra como un soldado en el suelo, volviendo la cabeza tres veces, a la derecha, a la izquierda y luego a la derecha. En ese momento todos se ponen de cuatro patas y ven al centro, donde la dirigente ha colocado una presa, que bien puede ser una bolsa de papel con confites. La manada se acerca lentamente a la presa, primero un paso, el otro y luego el tercero, cuando se detiene. A la señal de "caza" todos se lanzan sobre la presa y se la reparten.

Al final, insista en que cada uno se sacuda el polvo y se arregle bien la ropa.

REPRESENTACIÓN CON TÍTERES: EL PELAJE EN LA MANADA

Organice una representación de dos títeres. Uno será una señora amiga de mami y el otro una lobata o un lobato. La señora se encuentra a la lobata en la calle y le saluda muy escandalosamente, le pregunta por su familia y luego, asombrada, le dice que porque anda vestida de esa manera, que le explique, porque ella jamás ha visto a una niña en semejante ropa. La lobata que explique que ella es Lobata, que está en la Manada y que ese es su uniforme. Asombrada, la señora le pregunta por todo y ella le explica que significa cada parte del uniforme. La amiga se muestra feliz de ver que la niña es tan inteligente y hasta le dice que si alguna vez hacen una fiesta en la Manada, la inviten porque ella va a poner una piñata para que todos jueguen. Se despide porque tiene que ir de compras y la niña queda sola, conversando algo con la Manada. Ella se siente feliz porque le explicó a la señora cómo es el pelaje de la Manada.

JUEGO DE RELEVOS: PINTORES DE LA SELVA

Organice a la Manada en equipos. Dele a cada uno un papel y lápices, para que PINTEN LA PAÑOLETA DEL GRUPO.

CANCIÓN: BUSCAD EN LA MANADA

Buscad en la manada valor y alegría
Buscad en la manada siempre lo mejor

Coro: Todo por amor; nada por la fuerza
Siempre lo mejor; siempre lo mejor

Escucha al viejo lobo, no te hagas el bobo,
escucha al viejo lobo para ser mejor

Todo por amor...

Juntemos las seisenas formando cadenas
Las almas que son buenas logran lo mejor

Todo por amor...

Akela nos enseña subido en la peña Que
el lobo que se empeña logra lo mejor

Todo por amor...



Reunión # 5

Reunión # 5				
Tema: La llamada de los jefes				
Fecha	Hora		Lugar	
Objetivos:				
<ul style="list-style-type: none"> Enseñar cómo son las llamadas y las formaciones de la Manada 				
Énfasis		Infancia media	Infancia tardía	
Sociabilidad		Acepto las reglas que se ponen en mi casa, la escuela y en la Manada.		
Afectividad			Estoy siempre dispuesto a ayudar a los demás	
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige	Materiales
	8 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo		Bandera
	12 min.	Juego activo LA PESTE LLEGA (se hunde el Barco)		
	5 min.	Juego evaluativo La clave del lema de las lobatas y los lobatos		1 copia de la clave por cada 6 niños
	10 min.	Juego instructivo Las llamadas de la dirigencia y las formaciones		
	10 min.	Juego de círculo El zarpazo (Pirulo oculto)		1 media vieja o pañoleta
	5 min.	Juego de una fila Heridos, Curados (Enano, gigante)		

	10 min	Juego de varias filas Relevo del saludo		
	10 min.	Juego de circulo Aprovecha la caza (Atrapar la bola)		Bola
	5 min.	Juego de varias filas Loboliche (boliche humano)		Bola
	10 min.	Juego de una fila Regresando al cubil (Barrera)		
	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión		

DETALLES DE LA REUNIÓN N# 5

JUEGO ACTIVO LA PESTE LLEGA

Juego Se hunde el barco

Motivación: Una vez la Manada aprendió que no podía vivir en desorden. Esa fue la época en que no se habían organizado, llegó la peste y muchos murieron por las enfermedades.

La Manada camina en círculos. Mientras tanto, se les narra una historieta que guarda relación con el motivo del juego. Se le advierte al grupo ¡viene la peste! formen grupos de 3. Los jóvenes se agrupan y pierden aquellos que no lograron entrar en un trío. Se sigue el juego varias veces, indicando números diferentes: 5, 2, 8, 1, etc.

JUEGO EVALUATIVO LA CLAVE DEL LEMA DE LAS LOBATAS Y LOS LOBATOS

Motivación: Entonces los lobos se propusieron un lema, que Akela había dejado en clave secreta para que ningún otro grupo de animales lo copiara.

Juego: El lema en clave.

Revise el apartado escrito en este folleto sobre el lema, reproduzca la clave, explique cómo descifrarla y lleve lápices para que puedan hacerlo.

JUEGO INSTRUCTIVO LAS LLAMADAS DE LA DIRIGENCIA Y LAS FORMACIONES

Motivación: Ser mejor implica hacer bien las cosas. Una de los aspectos en que la Manada debe mejorar en las formaciones que los dirigentes les indicamos, con la llamada y con las manos.

Expliquen cómo son las llamadas y las formaciones, para lo cual puedes conseguir información en el apartado de este libro que habla del tema. Practiquen cada formación después de explicarla, una vez con quien lo ha expuesto y otra con la llamada sorpresiva de alguno. Los juegos de este día se diseñaron para reafirmar cómo son las formaciones. Aclare cualquier detalle cuando realicen las llamadas.

JUEGO DE CIRCULO; EL ZARPAZO

Juego: Pirulo oculto

Motivación: Como lograron organizarse, cada lobato y lobata pudo disfrutar de un buen bocado en la próxima cacería.

Forme a la Manada en círculo. Coloque a unos tres metros del círculo un objeto con el que los niños puedan golpetearse el trasero sin hacerse daño, como por ejemplo, una pañoleta. Usted señala a una persona, esa va por el pañuelo, viene al círculo, golpea a un compañero, ambos corren hasta el lugar donde deben colocar el objeto, el que lo traía lo tira, el golpeado lo toma y persigue al otro hasta el círculo. Si lo alcanza lo castiga, pero si no, busca a otro para seguir el juego. Procure que todos los jóvenes participen.



JUEGO DE UNA FILA HERIDOS, CURADOS

Juego: Enano, Gigante

Motivación: En la cacería, algunos lobos resultados heridos por sus compañeros, de modo que Bagheera debió revisar el estado de cada uno para atenderlos.

La persona que dirige forma la fila y se vuelve de manera que quede frente a ella. Cuando diga HERIDOS, los jóvenes deben agacharse y cuando diga CURADOS deben levantarse. Puede utilizar palabras que confundan como HELADOS o CURITAS, para identificar el nivel de atención de los niños.

JUEGO DE VARIAS FILAS RELEVO DEL SALUDO

Motivación. Una vez curados, los lobatos y las lobatas vinieron a saludar y agradecer a sus viejos lobos.

Juego: Relevo del saludo Se forman filas. La dirigencia se coloca a unos cinco metros de distancia del primero. A la señal, el primero corre hacia donde el dirigente, le extiende la mano izquierda y le dice el lema y lo saluda con la seña de la Manada. Si lo hace bien corre y se ubica de último en la fila para que siga el segundo y procurar que su grupo sea el primero en terminar.

JUEGO DE CIRCULO APROVECHA LA CAZA

Juego: Atrapar la bola

Motivación: Como los viejos lobos vieron que las lobatas y los lobatos eran agradecidos, compartieron con ellos la mejor pieza de cacería.

La Manada está en círculo. Baloo le lanza la pieza de caza a Bagheera mientras le dice ¡Aprovecha la caza! Bagheera la atrapa y se la lanza a cualquiera mientras dice la frase. Se trata de que todos estén atentos porque cualquiera puede recibirla y luego enviarla a otra persona.



JUEGO DE VARIAS FILAS LOBOLICHE

Juego: Boliche humano.

Motivación: Feliz de ver lo que han aprendido las lobatas y los lobatos, Baloo jugó con ellos su deporte favorito: loboliche.

Se forma a la Manada en grupos de igual número de personas. El último de la fila se coloca enfrente de otra fila, con una bola en la mano. La fila se coloca con las piernas abiertas. El seleccionado, lanza la bola por debajo de las piernas, tratando de pegar a alguno. Si lo logra, anota un punto para su equipo. Se cambian constantemente los elegidos.

JUEGO DE UNA FILA REGRESANDO AL CUBIL

Juego: Bulldog inglés

Motivación. Después de jugar, los lobatos y lobatas regresaron a su cueva, intentando atrapar luciérnagas para llevar a casa.

Toda la Manada se forma en fila y se vuelve para quedar uno a la par del otro. Un voluntario se retira frente a la Manada, unos seis metros y a otros seis metros detrás suyo se establece el límite. Cuando el voluntario grite LUCIÉRNAGAS, todos deben correr hasta la barrera sin ser atrapados ni tocados. Si así fuera, acompañan al primero, pasan a ser lobatos y le acompañan en la cacería de luciérnagas.

Reunión # 6

Reunión # 6			
Tema: Los tesoros del pueblo libre			
Fecha	Hora	Lugar	
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> • Presentar a la Manada las tradiciones del lobatismo: tótem y el libro de oro • Iniciar con la Manada la producción del libro de oro 			
Énfasis		Infancia media	Infancia tardía
Creatividad	Participo en talleres de manualidad que se hacen en a Manada	Practico continuamente mis habilidades manuales	
Sociabilidad	Cumplo las tareas de servicio que me encargan en la manada	Ayudo siempre en las tareas de servicio que se hacen en la Manada	
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige
	8 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo	Bandera
	12 min.	Juego activo Jugando con la luna llena	Bola
	5 min.	Historieta ¿Por qué los lobos le aullan a la luna llena?	
	5 min.	Juego Instructivo: El Libro de Oro	
	20 min.	Manualidades para el libro de Oro de la Manada	Papel, lápices, tijeras, goma y otros materiales
	10 min.	Juego activo Carrera de tótem	
	5 min	Demostración: El Tótem	

	10 min.	Diseño del tótem de la Manada	Papel y lápices
	10 min.	Juego activo Atrapando recuerdos	
	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión	

DETALLES DE LA REUNIÓN N# 6

JUEGO ACTIVO JUGANDO CON LA LUNA LLENA

Motivación: Cuando la luna llena llegaba, los lobatos y las lobatas salían a jugar con ella, a soñar que la atrapaban con el hocico.

Juego: Te recomendamos que pongas en práctica un juego que se sepan, y que consiste en que dos equipos deban atrapar la bola y anotar; como el Bataola, que explicamos hace algunas reuniones, o Can, el tradicional juego de dos equipos. Vale la pena que vayamos incorporando juegos que conoce alguno de los de viejos lobos.

HISTORIETA ¿POR QUÉ LOS LOBOS LE AULLAN A LA LUNA LLENA?

Cuenta la leyenda india que hace mucho tiempo los lobos aprendieron a cantar. Su canto es un largo ulular que llego a gustar mucho. Todos los lobos se juntaron para dar un gran concierto en la floresta, para cantarle al sol, a quien no le gustó su aullido y se fue. Muy tristes siguieron cantando solos, y en eso vino la Luna, blanca como la más bella, alumbrando de plata el bosque que se fascinó también de su canto. Por eso, los lobos no aullan de día. Sólo lo hacen cuando la luna llena se posa en el cielo, tiempo en que el jefe reúne a la Manada para el gran consejo de la roca.

JUEGO INSTRUCTIVO: EL LIBRO DE ORO

Debes llevar un álbum de fotos de una familia. Contarles lo importante que son los recuerdos, que uno puede guardar fotos o cartas, dibujos o imágenes que de alguna manera atrapen un momento vivido, para volver a sentirlo tiempo después, cuando se observen esos detalles en un libro.

Explicales lo que es un libro de oro e invita a que hoy iniciemos nuestro libro de oro. Para ello debes llevar un folder, una cuantas hojas lápices y otros materiales con los cuales los jóvenes van a preparar recuerdos.

MANUALIDADES PARA EL LIBRO DE ORO DE LA MANADA

Con los materiales que llevaron, cada uno preparara un recuerdo para guardar en el libro de oro. Puede ser un dibujo, una redacción, algunos chistes, en fin, un detalle personal que vamos a guardar. Se debe estimular la creatividad y respetar la originalidad. Al final del juego, cada uno va a guardarlos en el folder, y los dirigentes les explican que en una semanas más, podremos empezar a construir un libro de oro más hermoso todavía.

JUEGO ACTIVO CARRERA DE TÓTEM

Motivación. La luna llena también llegaba a la aldea india donde los lobos iban de vez en cuando. Los lobos jugaban entonces a ser tótem, esas esculturas fijas que sonreían sin moverse.

Juego: Carrera de tótem

Dinámica: La Manada corre normalmente por el patio. Cuando uno de los dirigentes grita TÓTEM todos deben volverse rígidos como un tótem y saltar huyendo de la bola que les puede pegar, lanzada al nivel del piso por la dirigencia. Si alguno es tocado por el balón, sale del juego. En ese momento, los chicos vuelven a correr hasta que se les grite TÓTEM nuevamente.

DEMOSTRACIÓN: EL TÓTEM

Lleve algunas imágenes de un tótem, sean fotografías de un diccionario, una revista o un dibujo suyo, o bien los que se muestran en este libro y preséntelo a los muchachos, mientras les explica su origen, qué es, como podemos hacerlo. Escuche y anote las opiniones que ellos den.

DISEÑO DEL TÓTEM DE LA MANADA

Dinámica: Divida a la manada por equipos y pídale a cada uno que haga el posible diseño del tótem de la Manada. Al final se ven todos, y se opina por cual es el mejor. No vote cual quieren, porque a lo mejor no encuentre un artesano que lo pueda hacer igual. Mejor tome ideas para su elaboración posterior.

JUEGO ACTIVO ATRAPANDO RECUERDOS

Ponga en práctica alguno de los juegos de persecución que hemos visto hasta ahora, o que usted conoce, como Quedó o Perros Pastores.



Reunión # 7

Reunión # 7			
Tema: La ley de la Manada			
Fecha	Hora	Lugar	
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> Presentar a la Manada la ley de la lobata y el lobato y explicar el significado de cada uno de los puntos 			
Énfasis	Infancia media	Infancia tardía	
Carácter	Conozco la Ley de la Manada y entiendo lo que significa Sé lo que significa decir la verdad	Sé lo que significa cumplir la ley en mi vida diaria Entiendo que tengo que cumplir la ley de la Manada también en mi casa	
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige
	8 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo	Bandera
	12 min.	Juego activo: Lobatos contra Banderlog.	Tiras de tela o papel en 2 colores y una copia de la ley por cada uno
	10 min.	Base 1: Escucha y respeta a las otras y los otros. Reflexión sobre la importancia de escuchar y respetar a las demás personas.	Rótulos de base
	5 min.	Base 2: Dice la verdad Juego: El Club de los mentirosos	

	10 min.	Base 3: Es alegre y amigable Canción: Los antojitos	
	15 min.	Base 4: Comparte con su familia Representación sobre el tema "Cómo compartimos con nuestra familia"	
	10 min.	Base 5: Ayuda a los demás Juego: Salvando lobatos del río	Cuerdas de 1.5 m.
	5 min.	Base 6: Cuida la naturaleza Operación hormiga: Mejore! ambiente, recogiendo basura	
	10 min.	Base 7: Desea aprender Juego democrático: Preparo una lista de cosas que deseo aprender	Papel y marcadores
	5 min.	Juego activo: Zapatos revueltos	
	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión	

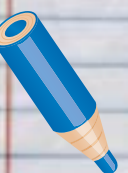
DETALLES DE LA REUNIÓN N#7

ACTIVO: LOBATOS CONTRA BANDER LOG.

Motivación: Por no tener una ley que cumplir, los monos grises, el pueblo de los Bander Log, era ignorado en la selva. Los lobatos, por el contrario, apreciaban la ley de la Manada y la cumplían, por lo que corrían tras los monos a darles su perezoso cuando se burlaban de ellos mientras Baloo les enseñaba la ley.

Juego: Vidas.

Dinámica Se divide a la Manada en dos. A cada bando se le da una cola de un color específico: rojo para uno, amarillo para el otro. Cada quien se coloca la cola prensada en la faja, sin atarla. Los rojos persiguen a los amarillos y les arrebatan la cola, pero los amarillos



igualmente pueden perseguir a los rojos y atraparles la cola. Cuando uno se queda sin cola, debe ir a la enfermería, donde le darán otra cola y el texto de la ley de la Manada, para que no lo olvide.

BASE 1: ESCUCHA Y RESPETA A LAS OTRAS Y LOS OTROS.

Reflexión sobre la importancia de escuchar y respetar a las demás personas.

Dinámica: En esta y las siguientes bases, los muchachos llegan lugares establecidos y se encuentran un cartel que indica el punto de la ley de la manada.

En esta base la Manada analiza con la dirigencia el significado e importancia de escuchar y respetar a otras personas, mayores o de su edad, se provoca que los jóvenes comenten a cuáles personas escuchan con mayor atención.

BASE 2: DICE LA VERDAD JUEGO EL CLUB DE LOS MENTISOSOS

Los dirigentes llevan varios objetos extraños y explican qué es cada uno. Uno de ellos dirá la verdad, aspecto que deben averiguar los lobatos y lobatas. Después del juego se reflexiona lo importante que es decir la verdad y como nos beneficia.

BASE 3: Es ALEGRE Y AMIGABLE CANCIÓN: Los ANTOJITOS

La canción invita a que realicemos nuestros proyectos. Cada uno irá agregando acciones que nos hacen alegres y amigables

Es una sola estrofa a la que se agregan acciones en la parte que está subrayada y se va acumulando las acciones en el ultimo verso

CANCIÓN LOS ANTOJITOS

Cuando tengas muchas ganas de reir: Ja ja ja

Cuando tengas muchas ganas de reir: Ja ja ja

Si tu tienes la razón y si no hay intervención

No te quedes con las ganas de reir: Ja ja ja

Agregue acciones como De cantar, De aplaudir, De abrazar

BASE 4: COMPARTE CON su FAMILIA

Representación sobre el tema como compartimos con nuestra familia

Los grupos organizan y representan un cuadro sobre el tema indicado. Puede darlo en una tarjetita o bien anotarlo en el cartel de la pared.

BASE 5: AYUDA A LOS DEMÁS

Juego: salvando lobatos del río

Se colocan en filas. El primero se retira unos 3 metros. Los demás deben rescatarlo del agua, por lo que deben construir con sus fajas, sweter y otros objetos, una cuerda larga que lanzan al compañero para regresarlo a la fila.

BASE 6: CUIDA LA NATURALEZA

Operación hormiga: mejorar el ambiente, recogiendo basura

En esta base, los participantes buscan todas las basuras que se encuentren en el lugar y las depositan en el respectivo basurero.

BASE 7: DESEA APRENDER

Juego democrático: preparo una lista de cosas que deseo aprender

Por grupos, los niños y niñas comentan los temas que les gustaría vivir, conocer, aprender y las anotan en una hoja que entregan a sus dirigentes, para que ellos las tomen en cuenta a la hora de diseñar actividades futuras.

JUEGO ACTIVO: ZAPATOS REVUELTOS

Motivación: La ley es una fuerza que nos da firmeza. La ley también nos protege de acciones que nos perjudican. La ley es como los zapatos, nos sirve, nos hace felices, nos permite disfrutar mejor de las cosas que vivimos.

Juego Zapatera revuelta

Dinámica: Toda la Manada se quita los zapatos, los coloca en un montón en el centro del local y luego se forman en filas de grupos. A la señal, los primeros corren a buscar sus zapatos, se los ponen y regresan a la fila para que salgan el que sigue. Gana la seisena o grupo que primero se coloque sus zapatos.



Reunión # 8

Reunión # 8				
Tema: La promesa de Lobatas y Lobatos				
Fecha		Hora		Lugar
Objetivos:				
<ul style="list-style-type: none"> Promover la vivencia de los valores del movimiento Guía y Scout 				
Énfasis		Infancia media		Infancia tardía
Carácter		Conozco la ley y la promesa de la Manada y entiendo lo que significan		Sé lo que significa la ley y la promesa en mi vida diaria
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige	Materiales
	8 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo		Bandera
	12 min.	Juego activo Las cartas de Ikki el puerco espín		
	10 min.	Relevo de seisenas: Los pergaminos de Baloo		4 hojas de papel y 4 marcadores
	5 min.	Historieta: La promesa de		
	10 min.	Juego: Hacer lo posible		
	5 min.	Mis deberes hacia Dios		
	5 min.	Mis deberes hacia la Patria		Tarjetas con deberes y derechos de las y los niños

	5 min.	La ley de la Manada		Texto de la ley de la Manada
	5 min.	La buena acción		
	10 min.	La promesa de Lobato, la Lobata y del		
	5 min.	Danza El Cienpiés		
	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión		

DETALLE DE LA REUNIÓN N° 8

JUEGO ACTIVO LAS CARTAS DE IKKI EL PUERCO ESPÍN

Motivación: Ikki, el puerco espín, es el secretario de la selva y todo lo anota con sus púas. Hoy ha recibido cartas y cartas pero no logra leer el origen de esa correspondencia.

Juego: Llegó carta (variación del juego tradicional)

Dinámica Forme a la Manada en una fila y le pide que se vuelva frente a usted. Aléjese unos 25 pasos y colóquese de espaldas al grupo. El dirigente dirá "llegó carta" y los lobatos preguntan "de dónde". El dirigente dará el nombre de un país y los lobatos avanzarán el número de pasos mientras dicen por sílabas el nombre del país, por ejemplo NI-CA-RA-GUA. Cuando terminen se deben quedar quieto» y en ese momento el dirigente se vuelve. Si descubre que alguien se mueve lo devuelve a la barrera de inicio. Los lobatos pueden avanzar ante cualquier palabra pero si el dirigente grita DE IKKI, deben correr tras la barrera porque el dirigente correrá a atraparlos.

RELEVO DE SEISENAS: Los PERGAMINOS DE BALOO

Motivación: Entre las cartas que Ikki recibió se encuentran los legendarios pergaminos de Baloo, cuyos misterios deben descifrar los lobatos.

Juego: Relevó por seisenas para redactar la ley de la Manada

Dinámica: Forme a la Manada en seisenas o en grupos. A unos cinco metros de distancia de la fila coloque un papel, de ser posible bien grande. De a cada primera persona de la fila un lapicero. A la señal, éste irá hasta el papel, escribirá un punto de la ley de la Manada, vendrá, dará el lapicero al segundo, quien irá a escribir otro punto y así hasta que el grupo contemple los siete puntos de la ley de la Manada.

HISTORIETA: LA PROMESA DE WOONTOLLA

Busque la historia de Woon-tolla en el cuento "Los perros de rojiza pelumbre" o "Los perros Jaros" y explíquela a la Manada. En síntesis, la historia dice que todos los lobos cazan en Manada, pero que la manada también le puede dar permiso a quienes quieran ir a cazar a otros lugares. Eso hizo Woon-tolla, cuyo nombre significa "lobo que caza solo". El, su pareja y sus hijos vivían lejos de la Manada cuando fueron atacados por unos perros rojizos que iban por la selva asesinando animales y contagiándoles del "deewanee", o rabia. Su hembra e hijos murieron en el combate y Woon-tolla prometió vengar su muerte y salvar muchas vidas. Así que regresó a la Manada y alertó a todos de que los perros jaros venían al ataque, participó con todos en la planeación de la guerra que libró la Manada, luchó con ella y murió, clavándoles los colmillos en el cuello al perro que justamente dio muerte a su familia. Woon-tolla cumplió entonces su promesa. Primero fue fiel al juramento de que aun cuando estuviera lejos de la manada la iba a proteger; lo que hizo llegando a advertirles, planeando el ataque y siendo su guerrero. Igualmente cumplió con la venganza de la muerte de su familia y murió fiel a sus principios, aprendidos en el Pueblo Libre.

JUEGO: HACER LO POSIBLE

Motivación: Así como Woon-tolla, todos los lobos debemos hacer lo posible por cumplir la ley de la Manada, y ser consecuentes con nuestras promesas.

Juego: Vereda india (variación)

Dinámica: La Manada se divide en dos grupos que se colocan de espaldas, a un metro de distancia. Bagheera señala a un cazador; que deberá ir por el medio del sendero sin que los demás lo escuchen. Hay que hacer lo posible por atravesar sin ser descubierto.

MIS DEBERES HACIA DIOS

Las siguientes cuatro actividades se realizan en bases. Divida a la Manada en 4 grupos y cada uno se irá con un dirigente. A la señal, deben pasar al grupo que sigue a su derecha.

Base 1; Woon-tolla fue fiel a su palabra porque tenía una serie de deberes que cumplir con la Manada, de la misma manera que nosotros tenemos los nuestros hacia Dios. Cada lobato representa en un dibujo los deberes que tiene para con Dios y que debe cumplir a diario. Luego se comentan todos los que aporta el grupo.

MIS DEBERES HACIA LA PATRIA

Base 2: Won-tolla murió con la Manada porque esa era su patria, y porque le debía amor, protección y respeto. Los lobatos indican tres deberes y tres derechos que tiene en su país y que debe cumplir a diario. Todas las tarjetas escritas se meten en una caja y se seleccionan algunas, para comentar con los niños.

LA LEY DE LA MANADA

Base 3: Won-tolla cumplió siempre la ley de la Manada, aun cuando estaba lejos de ella. De la misma manera los lobatos debemos atender cada uno de los puntos de nuestra ley, la que ahora van a ordenar, colocando cada punto según el orden en que debemos saberlo. Para ello necesitará al menos un juego con los siete puntos de la ley de la Manada. Organice y comente.

LA BUENA ACCIÓN

Base 4: Won-tolla hizo una buena acción al prevenir a la Manada y salvar muchas vidas, no sólo de lobos sino también de otros animales, porque al destruir a los perros jaros pararon el problema en toda la selva. Así nosotros tenemos que hacer siempre, es decir, todos los días, buenas acciones. Las buenas acciones no son tareas que podemos hacer como tender la cama o traer algo de la pulpería. Buenas acciones son obras que ayudan a los demás y que nos permiten servir al prójimo, como explicar algo a un compañero cuando no entiende la materia, ayudar a mamá en la cocina, cepillar los zapatos de papá o de las hermanas mayores que trabajan, etc.

LA PROMESA DE LA LOBATA Y DEL LOBATO

Motivación: Won-tolla cumplió su palabra porque había prometido ser fiel a su manada y a su familia. Así nosotros también tenemos nuestra promesa.

Dinámica: De a cada niño/a una copia de la promesa, léanla en grupo y preparen una canción, un cuadro o un dibujo por equipo. Al cabo de tres minutos, reúnanse de nuevo y disfruten lo que cada grupo entiende por la promesa.

DANZA EL CIENPIÉS

Motivación: Así como la promesa le dio valor a Woon-Tolla nos lo dará a nosotros, porque la promesa que hace uno de nosotros fortalece a la Manada, la que puede avanzar no importa cuantas piezas tiene, como un cien pies.

Dinámica: La Manada forma círculo y se toman por la cintura. Se canta la canción y a la segunda ronda la Manada da un paso al centro. Se canta de nuevo y en la segunda ronda están más unidos hasta que en la tercera cada uno se sienta en los regazos del de atrás y caminan como un cien pies. La canción dice:

EL CIENPIES

El cienpies es un bicho muy raro
Parece un montón de bichitos atados
Cuando lo veo me acuerdo de un tren, le cuento las patas
y llego hasta cien.



Reunión # 9

Reunión # 9			
Tema: Los tesoros del pueblo libre			
Fecha	Hora	Lugar	
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> Estimular a la manada para que realicemos buenas acciones a favor de otras personas Llevar a cabo una buena acción y reflexionar sobre sus resultados 			
Énfasis	Infancia media	Infancia tardía	
Espiritualidad	Reconozco las buenas acciones que hacen mis compañeras y compañeros	Me gusta cuando las personas hacen cosas buenas por los demás	
Carácter	He aprendido que en las cosas que hago con mis compañeros/as y amigos/as debe cumplir la Ley de la Manada	Entiendo que tengo que cumplir Ley de la Manada también en mi casa.	
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige
	8 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo	Bandera
	5 min.	Canción: Amo a mi primo	
	12 min.	Juego activo: los enanos de la buena acción	
	10 min.	Planeando una buena acción	
	30 min.	La buena acción de la Manada	
	10 min.	Reflexión	
	10 min.	Juego activo: El nudo	

	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión		
--	--------	---	--	--

DETALLES DE LA REUNIÓN N# 9

CANCIÓN: AMO A MI PRIMO

Motivación: El amor es un sentimiento agradable, que hace la vida más fácil y placentera. Cuando uno ama conoce a otras personas y esas personas le enseñan cosas interesantes, buenas y divertidas.

Canción: Amo a mi primo

El grupo en círculo camina hacia la derecha y aplaude mientras canta

Amo a mi primo, mi primo vecino

Amo a mi primo, mi primo Germán

En ese momento el dirigente grita Alto ahí

Y la manada responde

¿qué pasó?

El dirigente explica

El Rey de Chivo Chivado ha ordenado

La Manada pregunta

¿Qué ha ordenado?

El dirigente explica

Que abracen al amigo de la derecha

Los lobatos lo hacen y siguen cantando en círculo y el dirigente agrega otras acciones como saludar al vecino, aplaudir por los cumpleaños del mes, etc.

JUEGO ACTIVO: LOS ENANOS DE LA BUENA ACCIÓN

Motivación: Unos enanos del bosque esperaban a que cayera la noche para entrar a la casa de una anciana, que agotada, dormía a pierna suelta después de vender manzanas por el pueblo. Mientras la abuela dormía los enanos aseaban y ordenaban la casa. Al despertar, la anciana encontraba su casa perfecta y se iba a vender manzanas. Eso ocurrió por muchos años. La anciana nunca supo quien ordenaba su casa ni los enanos lo dijeron a nadie, pero ella siempre pedía bendiciones para quien fuera y ellos las recibían sin saberlo.

Juego Relevé de seisena

Dinámica. La Manada se forma en filas donde todos quedan con las piernas abiertas y a un paso de distancia. La seisena con las piernas abiertas es la casa de la anciana y el último un enano bondadoso. A la señal, el último de la fila debe pasar por entre las piernas de los demás, colocarse de primero, dar la señal para que salga el último, así, hasta que todos pasen varias veces y la fila llegue a la meta trazada, unos siete metros por delante del primero.

PLANEANDO UNA BUENA ACCIÓN

Los dirigentes se sientan con los jóvenes, planean una buena acción que puedan ir a hacer esa tarde, afinan los detalles y se van a realizarla. Puede ser la visita a un hogar cercano, jugar con familiares o niños de las comunidades, pintar un aula o una pared, ayudar a la gente que está decorando la iglesia, cualquier cosa. Lo importante es que resulte una acción espontánea. Si los dirigentes la han preparado de antemano, deben vender la idea a los muchachos. Es preferible que surja en el momento, si la comunidad lo permite.

LA BUENA ACCIÓN DE LA MANADA

Cuando realicen la buena acción cuiden todos los detalles, como son, la caminata segura hasta el lugar, explicar a los encargados lo que pretenden hacer, ayuda a que los niños participen y garantiza que sea realmente una ayuda, no un desastre.

REFLEXIÓN

De nuevo en el lugar de reunión, comenten con la Manada cómo se sienten, qué aprendieron y díganles que la tradición de los lobatos es que cuando hacen una buena acción se suelten el nudo de la punta de la pañoleta. Si no la hemos hecho, un nudo en la pañoleta nos recordará que tenemos esa tarea pendiente.

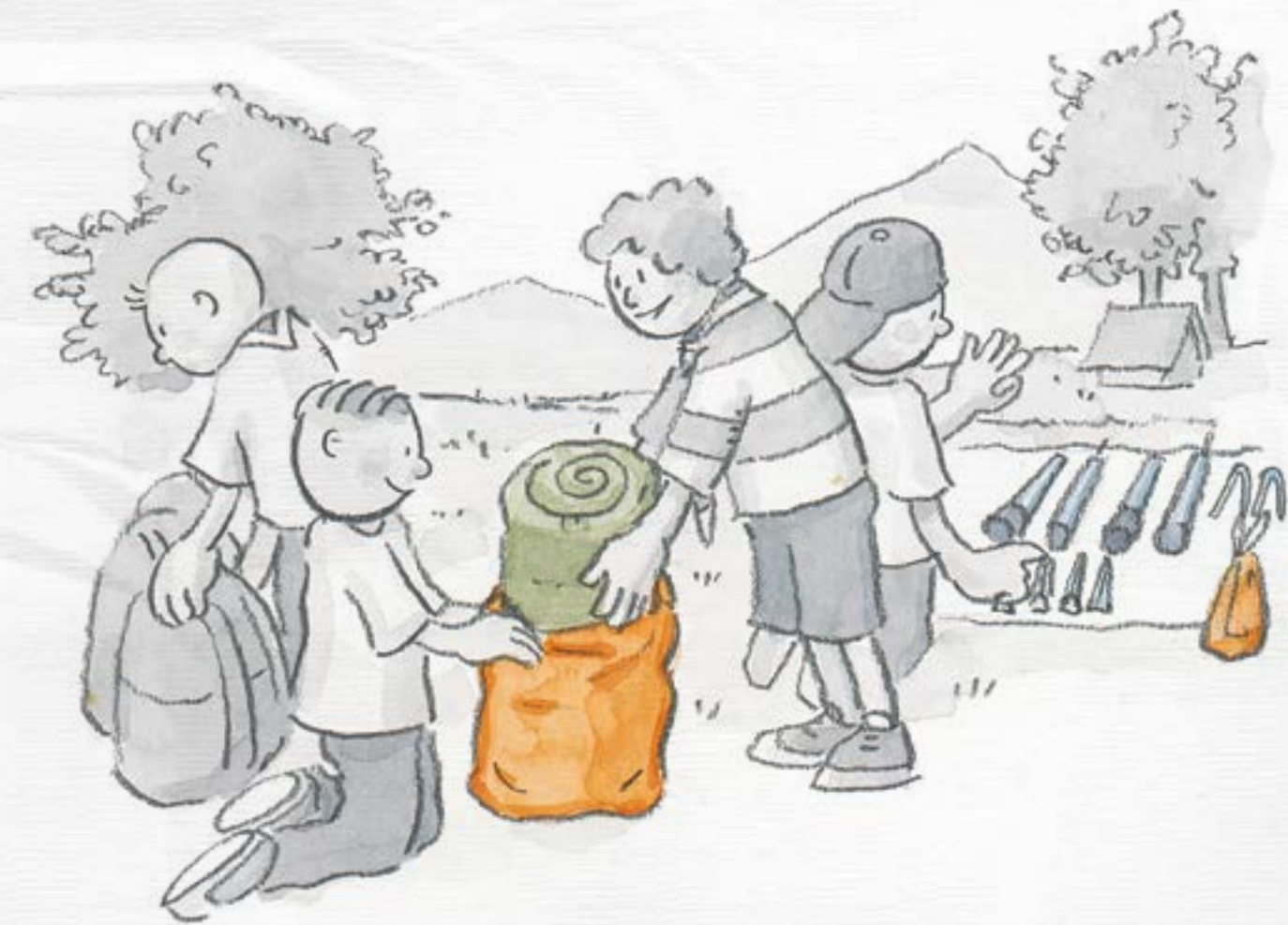
JUEGO ACTIVO: EL NUDO

Motivación Los lobatos cada día hacen un nudo en la punta de su pañoleta. Esos les recuerda que deben hacer una buena acción. Cuando

la han hecho, reflexionan sobre los beneficios que aportaron y se sueltan el nudo.

Juego El nudo

Dinámica: En círculo, todos ponen las manos, unos sobre otros. El primero de abajo le agarra la mano al que sigue, así, hasta que todos tengan agarradas dos manos y aquello sea un nudo del que poco a poco empiezan a soltarse, viendo como hacerlo, pasando unos sobre otros con cuidado de no lastimarse. Es un juego de grupo muy gratificante.



Reunión # 10

Reunión # 10			
Tema: Los tesoros del pueblo libre			
Fecha	Hora	Lugar	
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> Promover la vida democrática y los derechos de las personas menores 			
Énfasis	Infancia media	Infancia tardía	
Espiritualidad	Participo en juegos y actividades sobre los derechos de niños y niñas	Conozco los derechos de niñas y niños y lo relaciono con situaciones que conozco o con otras de las que he oído hablar	
	Ayudo a mis compañeros/as cuando les toca dirigir alguna actividad en la escuela o en la Manada-	Elijo con mis compañeros/as a los seisenos/as y seisenos/as y a los que dirigen actividades en que participo y siempre ayudo al que ganó.	
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige
	8 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo	
	12 min.	Juego activo Colas ajenas	
	10 min.	Juego de equipos Bingo de la naturaleza	
	15 min.	Juego democrático Formando	
	10 min.	Relevo de seisenas La cadena	
	5 min.	Juego de equipos Jalar la cuerda	
			Mecate de 6 metros

	5 min.	Propuesta de seisenas Juegos para Manada		
	15 min.	Juegos propuestos por las seisenas		
	5 min.	Canción Siempre mejor		
	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión		

DETALLE DE LA REUNIÓN N# 10

JUEGO ACTIVO COLAS AJENAS

Motivación Lobatas y lobatos se molestaban entre sí para saber quien era más rápido. Unos y otras se corrían para mordense la cola. Si alguno resultaba herido debía acudir a la cueva de Raksha para que la sanara y pudiera volver al juego.

Juego Vidas con hospital

Dinámica: Se separa a la Manada por hombres y mujeres. Todos reciben una cola de papel o tela que se presan en la cintura. A la señal, unos y otras se persiguen entre sí para quitarle la cola sin que les quiten la propia. Cuando uno pierde el rabo, debe ir al cubil de Raksha, la que aprovecha para hacer alguna pregunta de lo que han aprendido: lema, ley, oración, etc. Si responde bien, recibe otra cola e ingresa al juego. Gana el equipo que obtuvo más colas del contrincante.

JUEGO DE EQUIPOS BINGO DE LA NATURALEZA

Motivación: Luego, lobatas y lobatos descubrían que eran iguales y se iban juntos a explorar en la naturaleza.

Juego Bingo de la naturaleza Dinámica. Se organizan grupos donde hayan hombres y mujeres. Cada equipo recibe una hoja de papel donde se indican 16 cosas que deben conseguir en la naturaleza, como lo muestra el ejemplo adjunto. NO se trata de destruir el ambiente sino de utilizar los desechos que se encuentran. Acierta el que llegue de primero con todos los elementos solicitados.

Tres hojas de forma diferente	Una flor del mismo color que la planta	Un puño de arena	1 bellota o pino de pino
Cuatro piedras de textura distinta	Aserrín	Un puño de tierra	Una flor de color diferente a la planta
1 semilla dura	Leña	Agua almacenada en una hoja	Yesca o zacate seco
1 semilla que vuela	Basuras no biodegradables que contaminan	1 semilla suave	Basuras biodegradables que están contaminando

JUEGO DEMOCRÁTICO FORMANDO SEISENAS

Motivación: Los lobatos pertenecen a manadas de cinco o seis miembros. Nosotros vamos a formar grupos de amigos con los que siempre vamos a jugar. Eso se llama una seisena. Vamos a integrarlas, vamos a decidir el color de piel de esos lobatos y lobatas y quien será seisenero/a y subseisenero/a

JUEGO DEMOCRÁTICO

- Los lobatos/as se organizan en grupos de seis personas cada uno, seleccionados de acuerdo con quien ellos/as quieren jugar siempre. Es posible que los grupos resulten dispares.
- Cada equipo es una seisena. Los Viejos Lobos dicen los posibles colores de las seisenas: Blanco, Gris, Café o Negro. Cada una escoge el color que desea. Si dos o más desean uno, se lanza a votación o se deja al azar.
- En tercer lugar, escoge a seisenero/a y subseisenero/a.
- La manada se reúne y cada seisenero/a presenta su seisena y color.

RELEVO DE SEISENAS LA CADENA

Motivación: La Manada regresó a las cuevas. Cuando Akela Hamo al Consejo de la Roca, cada seisenero/a salió, olvidando a sus hermanos, de los que tuvo que recoger uno por uno.

Juego: La cadena

Dinámica: La seisena se forma en fila, con un brazo de distancia. La dirigencia se coloca a unos cinco metros de las filas. A la señal, el seisenero/a viene, le da una vuelta al viejo lobo, regresa a la fila por el segundo, se toman de la mano, vienen y le dan una vuelta al dirigente, así hasta que lo hagan en una fila con toda la seisena.

JUEGO DE EQUIPO: JALAR LA CUERDA

Motivación: Cada seisena está ansiosa por demostrar su fuerza, su poder y capacidad

Juego: Jalar la cuerda

Dinámica: Una seisena compite con la otra. Se necesita una cuerda de unos seis metros de largo, gruesa para evitar que se hieran las manos. Se traza una línea en el piso. Una seisena tira la cuerda de un lado y la otra del contrario. Gana la que jale a la fila hasta hacerla pasar por encima de la línea.

Propuesta de seisenas Juegos para manada

Motivación: Así como utilizamos la fuerza, también debemos ejercitar el ingenio.

La seisena se reúne, acuerdan un Juego que van a proponer al consejo, define las reglas y quien va a dirigirlo.

JUEGOS PROPUESTOS POR LAS SEISENAS

Cuando están listos, los dirigentes reúnen la manada y cada seisena pone en práctica el juego innovador que ha decidido.

CANCIÓN SIEMPRE MEJOR

Siempre Mejor
 Siempre mejor, siempre mejor
 El lobato va siempre mejor
 Siempre estaremos y cumpliremos siempre lo mejor
 Ley y promesa será nuestro galardón
 Siempre mejor, siempre mejor
 El lobato va siempre mejor
 Siempre mejor siempre mejor
 Para la ley cumplir



Reunión # 11

Reunión # 11			
Tema: Amigos de un mismo cubil			
Fecha	Hora	Lugar	
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> Escojer los o las seiseneros y seiseneras 			
Énfasis	Infancia media	Infancia tardía	
Sociabilidad	Participo en juegos y actividades sobre los derechos de niños y niñas	Conozco los derechos de niñas y niños y lo relaciono con situaciones que conozco o con otras de las que he oído hablar	
	Ayudo a mis compañeros/as cuando les toca dirigir alguna actividad en la escuela o en la Manada	Elijo con mis compañeros/as a los seiseneros/as y seiseneros/as y a los que dirigen actividades en que participo y siempre ayudo al que ganó.	
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige
	8 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo	
	12 min.	Juego activo: Canasta de frutas	
	10 min.	Juego de seisenas: relevo del frutero	
	5 min.	Ratificación de acuerdos de nombramientos en la seisena	
	10 min.	Juego activo creado por la seisena	Confites
	10 min.	Ceremonia de entrega de parches de seisena	Cintas de rango

	10 min.	Relevo de seisenas: Cachucha en círculo		
	20 min.	Ceremonia de entrega de cintas de seisenero/as y subseisenero/as		
	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión		

DETALLES DE LA REUNIÓN N# 11

JUEGO ACTIVO: CANASTA DE FRUTAS

Motivación: Una vez en el mercado, una Manada quiso comprar frutas para hacerse una ensalada. Cada quien adquirió una fruta que iniciará con la inicial de su nombre. Felipe compró una fresa, Claudia compró un cas. Cuando intentaron poner las frutas en la canasta, todas se revolvieron.

Juego Canasta de frutas

Dinámica: Cada uno dice el nombre de la fruta que va a comprar, que se escriba con su inicial. Si la dirigente dice cítricos, brincarán todos los que se asocien por esa razón, naranjas, limones, etc. Si indica amarillos, lo harán todos cuantas frutas tengan ese color. Si dice canasta revuelta, todos deben buscar un campo diferente en el círculo, saliendo del juego el último en encontrar un espacio o en quedarse entre los dos compañeros con los que estaba originalmente

JUEGO DE SEISENAS; RELEVO DEL FRUTERO

Motivación: Las frutas llegaron finalmente al local para hacer la refrescante ensalada.

Juego: relevo del frutero

Dinámica: Cada seisena se organiza y repasan las frutas que hay en ella. Se ponen en fila formando entre todos una cruz. A la señal, el primero de la fila pasa por debajo de las piernas de la seisena, corre a buscar un objeto del color de su fruta, al obtenerlo, regresa y se coloca de último para que salga el nuevo primero, ganando la seisena que trae todos los objetos de primera.

RATIFICACIÓN DE ACUERDOS DE NOMBRAMIENTOS EN LA SEISENA

La seisena se reúne y ratifican los acuerdos de nombramiento de seiseneros/as y subseiseneros/as e indica los nombres completos a los dirigentes.

JUEGO ACTIVO CREADO POR LA SEISENA

La seisena planea un juego para realizarlo entre sus amigos o con otras seisenas.

CEREMONIA DE ENTREGA DE PARCHES DE SEISENA

La Manada se forma en círculo. Akela recuerda las máximas de Baloo, que entre otras cosas dicen que "las manchas son orgullo del leopardo y los cuerpos son del búfalo el honor; sé limpio, que la fuerza del que caza se juzga de la piel por el color". Se recuerda a la Manada los colores que han escogido las seisenas, ninguno de los cuales debe ser repetido. Los viejos lobos proceden a entregar a cada uno un parche de seisena, que llevarán en la manga izquierda de la camisa.

Pasa una a una la seisena y todos los viejos lobos entregan los parches, invitando a los niños y niñas a representar muy bien a su seisena.

RELEVO DE SEISENAS: CACHUCHA EN CÍRCULO

Motivación: Con los nuevos parches, la manada demostrará que es veloz y hace lo mejor.

Dinámica: Juego Este juego ya se ha explicado, sugerido en dos grupos, uno ubicado al frente del otro, donde cada muchacho/a tiene un número. A la señal, los números ubicados corren al centro para atrapar un objeto allí colocado. La variación que se propone es en círculo, donde la seisena tiene tres competidores. Cada uno correrá detrás del círculo cuando escuche su número y llegará a su lugar, entrando por él al círculo para atrapar objetos, que bien podrían ser confites.

CEREMONIA DE ENTREGA DE CINTAS DE SEISENERO/AS Y SUBSEISENERO/AS

Los viejos lobos hablan de lo importante que es desempeñar puestos como seiseneros/as y seiseneros/as. Se debe recordar cuales son las tareas y qué esperan de las personas que asumen esos cargos, así como del compromiso que adquieren con los amigos que les designaron esas funciones. Se llama inicialmente a los cuatro seiseneros/as y se les entregan dos cintas amarillas que llevarán en borde

de su manga izquierda, en señal del rango. Si los seiseneros han hecho su promesa, podrían repetirla ahora. De lo contrario, cada uno/a debe ratificar su compromiso para con el cargo, la seisena y la Manada.

En un segundo momento, se llama a seiseneros/as y se les da una cinta amarilla, que llevarán en su manga izquierda. Ellos/as también deben ratificar el compromiso.

Para celebrar, la Manada puede compartir un refresco y galletas o cualquier dulce que sea del agrado de la manada. Las frutas son una buena opción, alimenticia y económica. En tardes de lluvia un chocolate es perfecto.



Reunión # 12

Reunión # 12			
Tema: El Consejo de la Roca			
Fecha	Hora	Lugar	
Objetivos:			
<ul style="list-style-type: none"> Identificar las opiniones de las lobatas y los lobatos sobre las actividades del ciclo de programa que termina. conocer intereses y necesidades de actividades educativas según las y los jóvenes 			
Énfasis	Infancia media	Infancia tardía	
Afectividad	Acepto las opiniones de mis compañeros/as aunque yo piense distinto	Digo lo que pienso sin ofender o insultar a mis compañeros/as ni burlarme de ellos/as	
Sociabilidad	He aprendido que en las cosas que hago con mis compañeros/as y amigos/as debe cumplir la Ley de la Manada	Digo con respeto lo que me gusta y lo que nos me gusta de las normas que hay	
Hora	Tiempo	Actividad	Dirige
	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo	
	10 min.	Juego activo: Panal	
	5 min.	Juego activo: Recogiendo las presas	
	15 min.	Juego democrático evaluativo: La cacería	
	10 min.	Juego activo Cardenales y Carpinteros	
	5 min.	Canción Baloo, Un amigo como tú	

	20 min.	Juego democrático de propuesta: Lo que nos gustaría vivir próximamente	
	10 min.	Juego activo: La piñata	
	5 min.	Rutina Llamada e inspección Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión	

DETALLES DE LA REUNIÓN N# 12

ACTIVO PANAL

Motivación: Al final de la cacería. Baloo llevaba a los lobatos a cazar un delicioso postre, miel de las abejas del bosque

Juego: Panal

Dinámica: Cada uno pone la mano sobre la del compañero en un círculo apretado que es el panal. Baloo le toca la cabeza a uno, que golpea el panal con su otra mano y sale corriendo porque todas las abejas enfurecidas se van tras él. Si lo atrapan lo picotean a cosquillas. El juego se repite unas tres veces y se debe vigilar que no le hagan daño a los atrapados.

JUEGO ACTIVO RECOGIENDO LAS PRESAS

Motivación: Baloo recogía la miel que atrapaba y la llevaba en cántaros a su cueva, para disfrutarla en sus ratos libres.

Juego: Carrera de carretillas

Dinámica: Cada seisena se forma en filas con un brazo de distancia. A la señal, el primero se coloca en el suelo y camina con sus manos, porque el segundo le toma las piernas para llevarlo en carretilla. Cuando llegan a la barrera, el segundo se devuelve, se coloca en carretilla y el tercero lo lleva, así, hasta que la seisena haya pasado la barrera.



JUEGO DEMOCRÁTICO EVALUATIVO: LA CACERÍA

Los juegos democráticos son experiencias mediante las cuales los jóvenes expresan opiniones o valoraciones. Hoy tendremos dos juegos de estos, uno para identificar qué les gusto o disgustó del trabajo de los primeros tres meses y el segundo para conocer qué iniciativas tienen hacia futuro.

Motivación Al final de un tiempo, Akela llama a la Manada al Consejo de Roca donde todos opinan qué les parecen las cosas y qué les gustaría tener de novedades para tiempos que lleguen.

Juego Democrático: Las Cacerías

Objetivo: Evaluar el trabajo de los 3 primeros meses

Materiales: 15 cartones de mediano tamaño, marcadores, cinta adhesiva, un pliego de papel periódico, 1 colmillo de papel de 10 centímetros, uno de seis y uno de cuatro para cada participante.

Dinámica. El dirigente le dice a la Manada que vamos a evaluar cuales son las actividades que más les gustó de las que hemos vivido en los tres primeros meses de trabajo. Los niños recuerdan algunas y las proponen, con lo que los dirigentes las anotan en las tarjetas. Ellos recordarán ¡las seisenas! Y entonces se hará un letrero que dice "Seisenas". Tomen nota de todas las que proponen. Al terminar, cada uno recibe el juego de los tres colmillos, el grande, mediano y pequeño. Primero utilizaremos el grande y lo pondremos en el letrero de la actividad que más nos gustó, como si fuera una presa sabrosa que deseamos volver a comer.

Al terminar, lo haremos con la segunda, pero no la pondremos en el mismo lugar donde colocamos la primera sino en otra opción que también nos gustó, y luego con la tercera.

Esta información le permitirá medir a los dirigentes cuáles son las actividades que más le han interesado a la Manada. Analice la información y considere estos datos para diseñar actividades futuras, así, tendrá un nivel de éxito asegurado.

JUEGO ACTIVO CARDENALES Y CARPINTEROS

Motivación: Baloo llevaba a los lobatos al campo para que reconocieran bien los sonidos, para que identificaran si las aves que cantaban eran cardenales o carpinteros.

Juego: Cardenales y carpinteros.

Dinámica: La manada se divide en dos grupos de igual número de participantes. Cada fila se coloca espalda con espalda a un metro de distancia. Los de la derecha de Baloo son cardenales y los de la izquierda son carpinteros. Si Baloo dice Cardenales, los cardenales deben correr porque los carpinteros vendrán a atraparlos, lo que ocurre con los carpinteros en caso contrario.



CANCIÓN BALOO, UN AMIGO COMO TÚ

Esta canción nació en el grupo 127 de Mercedes Sur de Heredia y se canta con la música del tema de la teleserie Heidi.

Un maestro como tú
No tendrían jamás Los Bander Log
Un maestro como tú
Sólo podría tenerlo yo

Dime Baloo lo que dice la ley
Canta maestro otra vez la ley
Gran amigo
Nunca yo de tí me alejaré

Un maestro como tú
Me ha salvado de Los Bander Log
Y del tigre Shere Khan
Con Bagheera me protegió

Dime Baloo lo que dice la ley
Canta maestro otra vez la ley
Gran amigo
Nunca yo de tí me alejaré

JUEGO DEMOCRÁTICO DE PROPUESTA: LO QUE NOS GUSTARÍA VIVIR PRÓXIMAMENTE

Motivación: Así como la manada ha dicho qué cosas les gustó más de lo que hemos jugado en estos meses, vamos a decir qué es lo que nos gustaría vivir o experimentar en las próximas semanas.

Juego democrático: Lo que nos gustaría vivir próximamente

Objetivo: Conocer intereses y necesidades de actividades educativas

Materiales Una huella grande, una media y una pequeña por cada participante. 15 cartones de tamaño mediano, marcadores, cinta adhesiva, el cartel que se comenta en la dinámica y un pliego de papel periódico blanco.

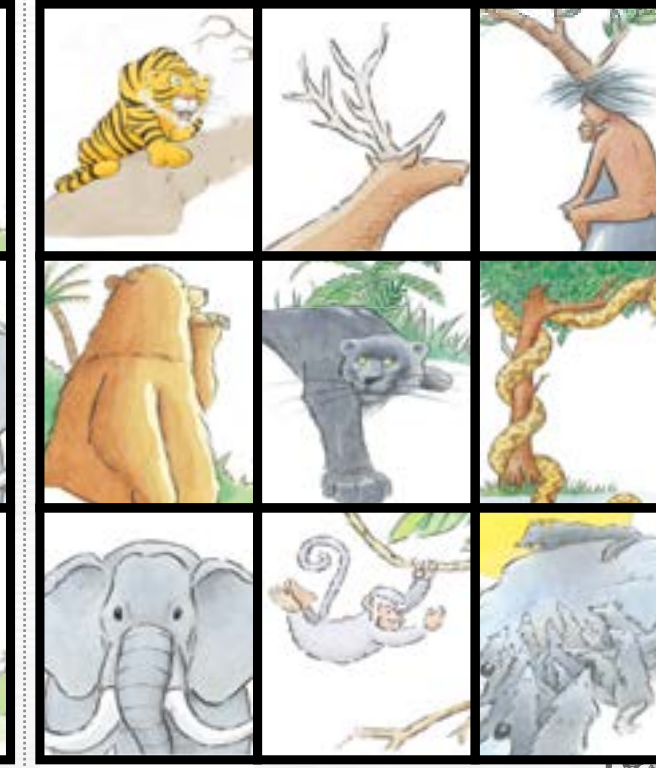
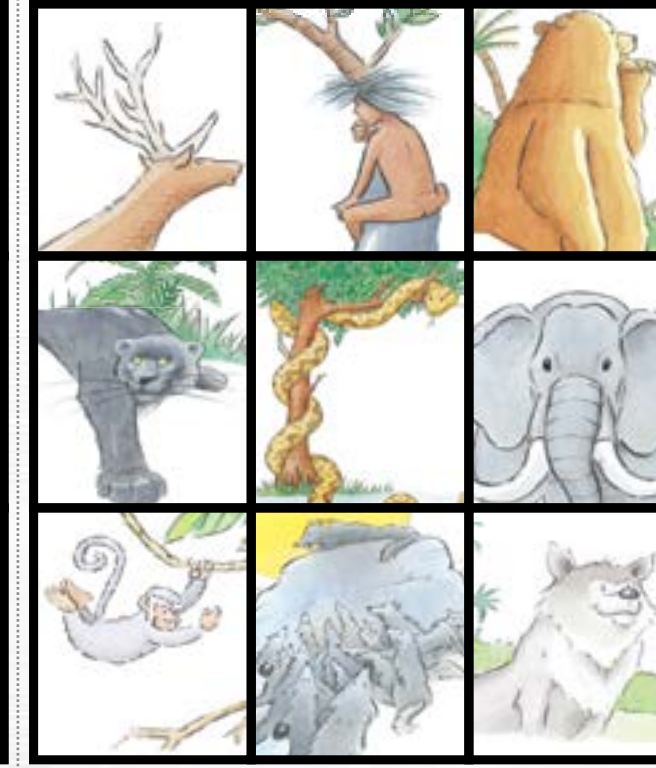
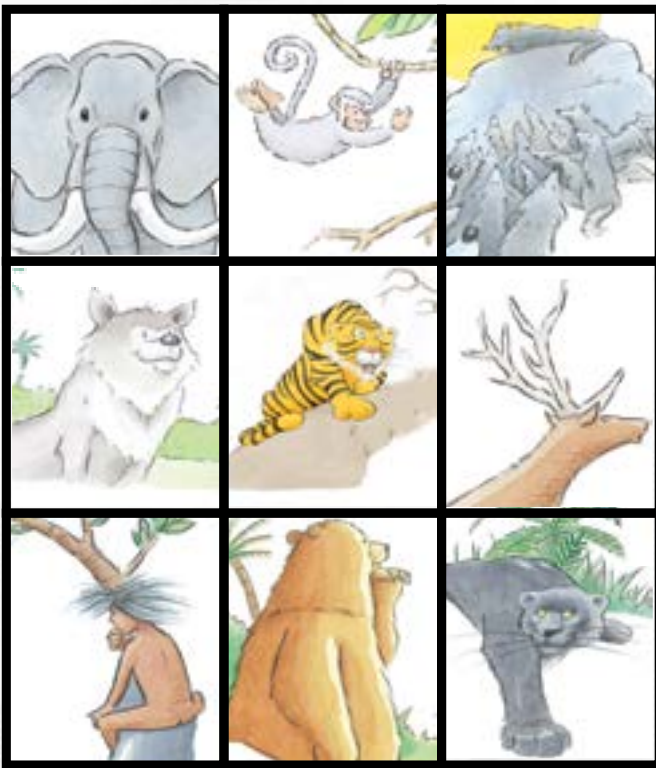
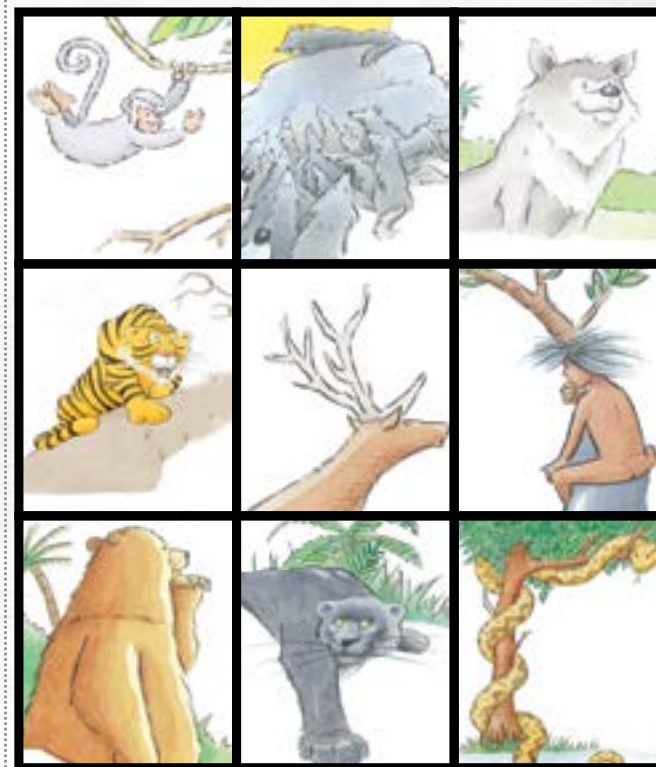
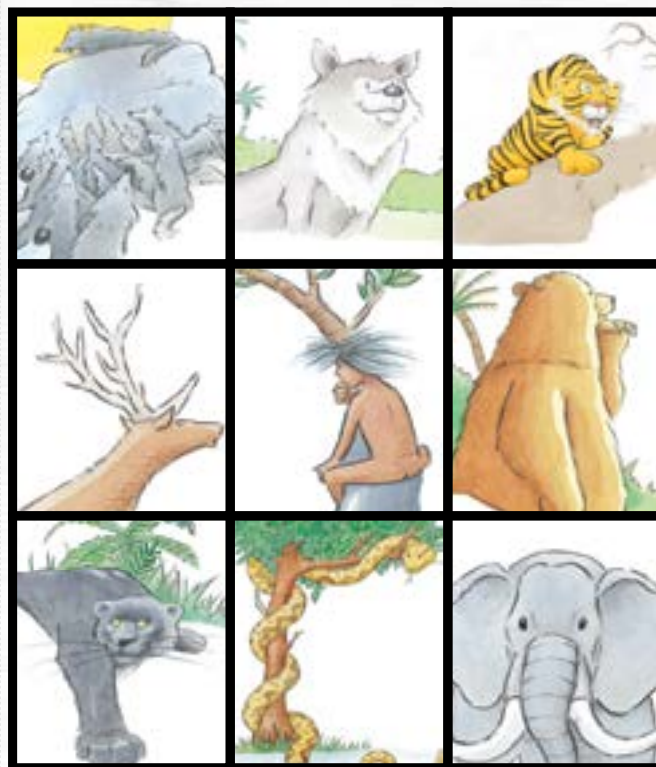
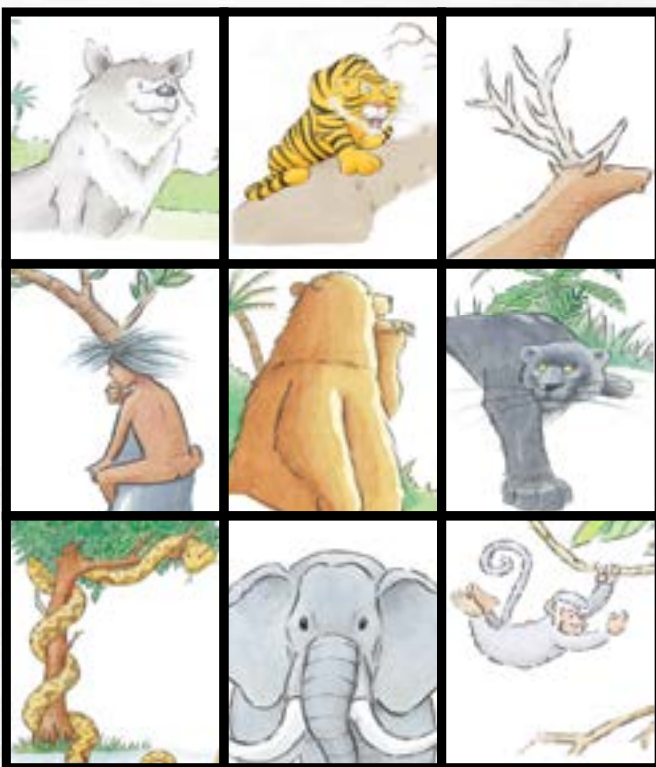
Dinámica: Akela reúne a los lobatos y lobatas en el consejo de a roca, donde habrá un rótulo que dice ¿Qué nos gustaría jugar en las próximas semanas?. Cada uno propone actividades y los dirigentes hacen carteles en los pequeños cartones. Cuando hayan terminado, la Manada revisa las propuestas. Ahora viene el momento de votar: Pondremos la huella grande en la que más nos gustaría vivir, la segunda en otra opción interesante y la tercera en la alternativa final. Recuerde que aún cuando no tengan puntos, las propuestas que estén en blanco son de interés para algunos. Esta información le va a permitir planificar el trabajo del próximo ciclo, en cuanto a temas, tipos de juegos, ideas, etc. Buena Caza

JUEGO ACTIVO LA PIÑATA

Motivación: Al final de la cacería, cuando habían decidido las aventuras de los próximos meses, la Manada celebra con ánimo lo que ha conseguido y lo que quiere lograr.

Dinámica: Lleven una piñata sencilla, quizás de una bolsa de papel con confeti, maní y algunos confites dentro. No se complique en gastos, las cosas sencillas se disfrutan más. De ser posible, lleva algunos frescos naturales y galletas, para que la fiesta sea más abundante





UN MENSAJE FINAL

Ya han pasado algunas semanas desde que iniciaste el trabajo al frente de la manada.

Esperamos que las herramientas que ofrece este documento hayan sido de utilidad. Con ellas incluso podrás inventar nuevas cacerías. Si alguna vez dudas de algo, pregunta la opinión a la Manada. Las niñas y los niños son los protagonistas de la sección y saben mejor que nadie por donde debe ir el sendero.

La cacería tuya debe seguir en la Formación. Participa cuando puedas en los cursos Introductorio y Básico y lleva todos los talleres sobre juegos, canciones, Desarrollo Evolutivo y cuanta cosa puedas. Todos son complementos que ayudan a entender y desempeñar mejor el papel de Lobatera o Lobatero.

También puedes buscar información en libros, nuevos folletos y los consejos de quien han estado en esta función anteriormente.

Todo eso está bien, pero no olvides preguntar a los niños y las niñas, que son la mejor herramienta para trabajar el Proyecto Educativo Guías y Scouts de Costa Rica.

BUENA CAZA.

Bibliografía

- Asmman, H. (2002). Placer y ternura en la educación. Hacia una sociedad aprendiente. Madrid: Narcea S.A. de Ediciones.
- Gómez, Jorge.(1978) Manual para el jefe de manada y sus ayudantes. Volumen I y II. San José: Editorial OSI
- GSCR (2006) Manual de Programa. San José, Sin editorial GSCR
- GSCR. (2007) Principios, Organización y Reglamento. San José
- Herrera, Francisco (2003) Sabidurías del Consejo de la Peña, Asociación Guías y Scout de Costa Rica.
- Herrera, Francisco (204) Mis primeros pasos. San José. GSCR
- Jiménez Velez, Jorge (2007) La inteligencia Lúdica. Colombia: Editorial Norma
- Morín, E. (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. París: UNESCO
- OSI. (1996) Guía para el dirigente de manada. Consejo Interamericano de Escultismo
- Reyes-Navía, Rosa. (1998) El juego. Procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología. Colombia: Aula Abierta.
- Rodríguez, Carmen.(1995) Manual de Lobatos. Asociación Guías y Scout de Costa Rica

