

scouts  
de  
Andalucía



MANADA

Manual práctico para.....



“Nuevos - Viejos Lobos”

Trabajo de Etapa Avanzada, realizado por

*María Benítez Vidal (Grupo 310 - San Jorge)*

*Manuel Figueroa Pina (Grupo 312 - Cruz del Sur)*

Diseño gráfico y maquetación Enrique Martínez Batista

© Scouts de Andalucía 2000

# Utilidad del trabajo

De cada uno de los objetivos generales de la rama podemos sacar muchos más contenidos porque que cada objetivo tiene muchas raíces, nosotros nos hemos dedicado específicamente a una de esas raíces y hay que tener esto claro para evaluar este documento y por supuesto ver el grado de consecución de los objetivos.

Los objetivos deberíamos de haberlos agruparlos para tener una visión general del programa de sección y así podremos tener combinado los contenidos para trabajar mas de un objetivo cada vez.

Para el diseño las actividades de este cuadernillo he partido de que los lobatos de la ronda pasada están en la etapa de participación.

Está enfocado principalmente a los viejos lobos que acaban de aterrizar en la manada, a los que no tengan un referente cercano que los guíe y se encuentren un poco desorientados.

Es solamente un ejemplo de cómo se puede comenzar a funcionar con los lobatos y no es garantía de éxito por sí mismo. Con esto queremos decir que no hay fórmulas mágicas, que funcionen en todo momento y lugar; sino un método que debe ser adaptado a cada manada y a cada lobato en concreto.



Para aquellos que no sepan cómo comenzar, puede resultarles útil, pero no han de acomodarse en este modo que hemos planteado, sino buscar la forma que les sea más adecuada, contrastando otras fuentes que encuentren. Podría decirse que lo hemos planteado como un documento base sobre el que poder trabajar y realizar modificaciones hasta encontrar una manera propia de trabajar.



Por supuesto, siempre debemos mantener una actitud abierta y receptiva hacia otros modos de actuar, y no quedarnos estancados por creer que ya lo sabemos todo o todo lo que necesitamos saber. Es beneficioso, tanto para los lobatos como para el propio viejo lobo, el que se esté dispuesto a aprender, a innovar y a contrastar ideas, intentando no caer en la rutina, ya que enriquecerá la dinámica de funcionamiento y evitará el aburrimiento o el cansancio por ambas partes.

Por tanto, no sólo puede ser aprovechable por scouts noveles, que lo usen como guía o apoyo, sino también por scouts con mayor experiencia, que lo usen como fuente de contraste a sus propias ideas y maneras de llevar el método scout a la práctica, ya sea para confirmarlas o ponerlas en duda.

A nosotros nos ha servido para reflexionar de manera más pausada sobre nuestras ideas y nuestra manera de llevarlas a cabo, y el por qué lo hacemos de esa manera y no de otra. Esa reflexión es importante que la procuremos hacer a menudo, ya que posiblemente descubramos que hay cosas que hacemos porque las aprendimos así de otros y nunca nos planteamos qué sentido tenían; puede que en el momento en que las asumimos tuvieran sentido y ahora no sea así, o quizá que demos un sentido a esa actuación que antes no veíamos.

Pensar en los motivos de nuestra manera de actuar nos permitirá seguir avanzando en nuestro aprendizaje como formadores que somos y nos impulsará a seguir analizando la realidad que nos encontramos para poder adaptarnos a sus necesidades, que es de lo que se trata.



# Responsabilidad del/de la scouter

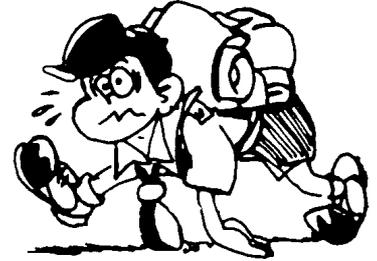
## Hacia los educandos

- ( Dar ejemplo personal, no transmitimos los valores que no practicamos.
- ( Creernos lo que hacemos, no transmitimos algo en que no creemos.
- ( Ser conscientes de las particularidades, necesidades y deseos de los educandos así como del entorno en el que se mueven, para adecuar los programas a las necesidades reales.
- ( Conocer técnicas y recursos, para llevar a la realidad los programas de manera eficaz.
- ( Ser justos, ya que les duele mucho la injusticia.
- ( Sonreír, les transmitiremos nuestra alegría.
- ( Tratar a cada niño individualmente, dialogar con ellos y escucharlos, haciendo de la educación algo humano y personal.
- ( Ser dinámico, ya que los lobatos necesitan actividad.
- ( Valorar a los niños como tales y no como adultos pequeños.
- ( Darles a conocer los valores scouts.



## Hacia sí mismo/a

- ( Conocer y asumir sus limitaciones y responsabilidades, no abarcar más de lo que se puede hacer, ni hacer menos de lo que se debe.
- ( Conocer cuál es su rol de educador y su compromiso con el Escultismo, no somos cualquier tipo de educador no formal, somos educadores scouts.
- ( Preocuparse por su formación, no creer que lo sabemos todo, debemos reciclarlos y estar al día, mejorando cuanto podamos.
- ( Estar dispuesto a dar parte de su tiempo libre a los muchachos, tener disponibilidad; tenemos que comprometernos con esos niños con los que trabajamos.



## Hacia el Escultismo

- ( Conocer el compromiso asociativo y el proyecto de grupo, para educar EN el escultismo.
- ( Conocer, comprender y vivir de acuerdo a los fines y principios scouts, sería una incoherencia educar en lo que no creemos.

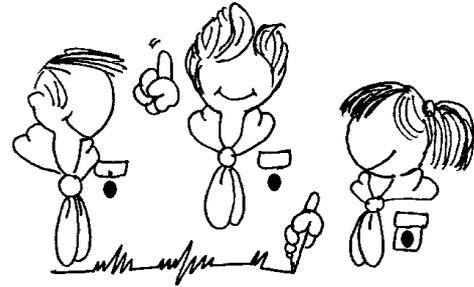
## Hacia el resto de scouters

- ( Saber trabajar en equipo, no podemos encerrarnos en nuestra sección ni en nuestras ideas.
- ( Cumplir sus responsabilidades, o agotaremos a nuestros compañeros de equipo, en perjuicio de la calidad que debemos dar.
- ( Mantener relaciones de buena y auténtica convivencia, es más fácil y natural el trabajo y también lo transmitimos a los niños.
- ( Llevar el proyecto educativo en su sección, no trabajar de manera aislada ni improvisada.
- ( Respetar a cada uno tal y cómo es, ser objetivos y no dejarnos llevar por ?amiguismos? ni manías.
- ( Ser activo, participativo, crítico y cumplidor, no podemos criticar sin cumplir ni mejorar sin analizar y valorar.
- ( Participar en la toma de decisiones, para asumir mejor las normas y enriquecer el trabajo con diversos puntos de vista.



## Hacia los padres

- ( Conocer a los padres y su entorno, para acercarnos a la realidad y adecuar los programas.
- ( Ganar su confianza a través de un trato directo, no podrán colaborar en la educación que les damos a sus hijos en el grupo, con lo que sería una educación muy parcial y en cierto modo vacía.
- ( Darles una información seria y amplia de lo que somos, lo que hacemos, cómo nos organizamos, ..., para que participen y aporten... y no se lleven sorpresas.
- ( Involucrarlos en la vida del grupo, facilitarán y enriquecerán mucho nuestra labor educativa.

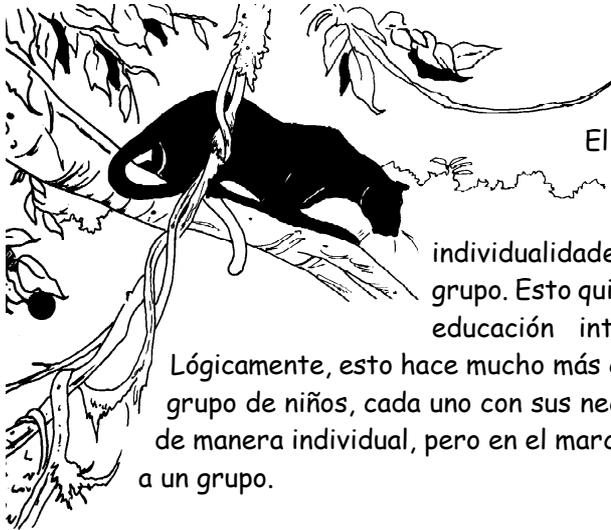


---

### **NOTA:**

este texto es una pequeña modificación de las conclusiones elaboradas en el curso Avanzado de Lobatos realizado en El Bosque (Cádiz) en 1997.

# La Progresión en la Manada



## Concepto general

El concepto de progresión es muy importante en la labor que realizamos en nuestros grupos con los niños. Mediante el trabajo de este elemento educativo lograremos que las diversas individualidades que nos encontramos en la sección no se pierdan en el gran grupo. Esto quiere decir que no pretendemos una educación homogénea, sino una educación integral y personal dentro de unos parámetros generales.

Lógicamente, esto hace mucho más complicada la labor del scouter, puesto que obliga a atender a un grupo de niños, cada uno con sus necesidades, inquietudes, aficiones, potencialidades y limitaciones de manera individual, pero en el marco del escultismo y sin que se pierda la conciencia de pertenencia a un grupo.

No podemos "relajarnos" en el trabajo de la progresión, pensando que el lobato avanzará de todas formas, con o sin nuestra ayuda, sino que debemos elaborar un plan de acción coherente con los objetivos que perseguimos. Los criterios en los que nos basaremos para evaluar la progresión de los niños no pueden ser rígidos e inamovibles, sino que se deberían contemplar de una manera más flexible, ya que, como decíamos antes, no podemos medir a todos los lobatos por el mismo rasero, habrá que exigirles más o menos según sea su evolución.

Por otro lado, no hemos de centrarnos exclusivamente en el trabajo de los lobatos en la manada, ya que antes han pasado por castores (o no), y en principio, seguirán su andadura en la sección scout.

En resumen, lo que queremos decir es que el trabajo de la progresión es un trabajo de grupo y tenemos que hacerlo de una manera coherente, sin saltos entre secciones, que sólo lograrían una formación entrecortada y en absoluto integral. Para esto es necesario una comunicación fluida entre los scouters y unos programas elaborados y asumidos por todos.

## Etapas de progresión.



La progresión en la manada tiene la misma estructura que en el resto de las secciones, dividiéndose en tres etapas (integración, participación y animación) las cuales irá completando a su ritmo, de manera individual.

La primera etapa, de integración, tiene como objetivo conocer básicamente la actividad y el sentido de la manada, además de a sus componentes. Se denomina HUELLA DE AKELA porque es el personaje que representa la integración de los lobeznos en el Pueblo Libre que conforma la manada.

La segunda etapa, de participación, tiene como objetivo el aprendizaje del lobato por medio de la acción, participando activamente en la vida de la manada, es un conocimiento más práctico de la manada que el llevado a cabo en la etapa anterior. Se denomina HUELLA DE BALOO, ya que era Baloo el maestro de la ley para los miembros jóvenes de la manada, además de enseñarle a desenvolverse en la selva con las palabras mágicas, los distintos idiomas,...



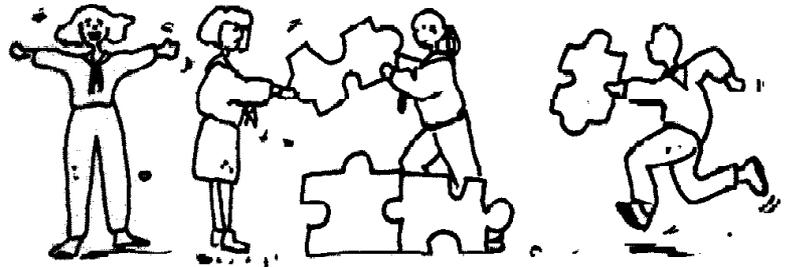
La tercera etapa, de animación, promueve un cambio de actitud en el lobato, por la vía del servicio, ya que deberá ayudar a los lobatos más inexpertos, poniendo sus conocimientos y habilidades a disposición del resto. Además deberá mantener un contacto más cercano con la sección scout, la aldea de los hombres, para propiciar una transición que no resulte chocante o traumática, o lejos de las expectativas que pudiera crearse de no conocer la siguiente sección. Se denomina HUELLA DE BAGHEERA porque fue ella quien ayudó a Mowgli en su marcha a la aldea del hombre, dándole a conocer un pueblo en el que había vivido y algunas de sus costumbres.

## Sentido de las insignias.

Las huellas tienen un valor de indicador de la progresión, es decir, muestran el nivel de trabajo en que se encuentran, pero este nivel no debe suponer un status diferente, sino un nivel de responsabilidad distinto, ya que no podemos pedirle lo mismo a un lobato en la huella de Akela que a otro en las de Baloo o Bagheera. La insignia tampoco puede ser considerada como un premio, ni como un objetivo en sí misma, sino como índice, ya que de otro modo perdería su sentido educador.

Es muy importante a este respecto que no se traten las huellas de manera competitiva, ni para echar en cara o amenazar (no te la voy a dar, te la voy a quitar,...), ya que el ritmo de trabajo ha de ser estrictamente personal. También es importante usar con precaución las alabanzas, ya que es fin último es que el lobato se anime a progresar por el hecho de avanza personalmente, no por ser reconocido o que le alaben su mérito.

Para que el lobato asuma su progresión como algo que depende de él es fundamental que los cambios de huella sean negociados entre el lobato y los viejos lobos. Si el viejo lobo le da la huella sin hablar previamente y discutir las razones del paso, podrá ver la insignia como premio y puede que no vea reflejada en ella su trabajo. Es decir, puede llegar a pensar que da igual lo que haga porque se la darán o no



igualmente. Así lograremos que pierda interés en el trabajo individual de su progresión o que incluso no le vea sentido.

## Una ayuda.

Una herramienta muy útil para que vea más concretamente qué se espera de él en cada etapa y controlar más exhaustivamente sus avances es el Cuaderno de Caza. En él, mediante fichas, irá manejando autónomamente y a su ritmo los contenidos que tratamos de manera general en las actividades y otros más concretos, de manera independiente al trabajo que realiza con su grupo de referencia, que es la manada.



# El Cuaderno de Caza

## Justificación del uso del cuaderno.

El cuaderno de caza es una herramienta muy útil para el lobato, ya que le permite llevar un mayor control sobre su progresión personal dentro del ambiente de la selva. En lugar de tener que estar "pendiente de las exigencias" del viejo lobo, podrá administrarse autónomamente la manera de trabajar. Así, el cuaderno lo acompañará en su caza, durante su etapa de aprendizaje en la manada.

Son por tanto sus funciones principales: autocontrol de la progresión por parte del lobato siendo índice de su nivel inicial, de los avances logrados e incluso de los medios utilizados; y también es su misión ser recuerdo escrito de conceptos propios de la manada.

Para poder lograr esto, es imprescindible que el lobato lo sienta como algo suyo, es decir, que realmente se crea la historia de ser un lobo que ha de evolucionar dentro de la manada a la que pertenece y que su cuaderno lo va ayudar en ese viaje.





Deben llevarlo a todas las actividades y usarlo en ellas, pero sin ser algo impuesto, procurando que les ilusione (lo que resulta muy difícil si el viejo lobo no comparte esa ilusión y la visión de su utilidad). No es conveniente que toda la actividad de la manada gire en torno al cuaderno, aunque el cuaderno va a abarcar todo el trabajo; con esto nos referimos a que no se trata de un "libro de texto", pero será una guía para el lobato en su paso por la manada.



En resumen, se usará en el desarrollo de las actividades de manera informal, con una tutoría por parte del viejo lobo, que lo asesorará en sus dudas.



Es esencial para cumplir su objetivo que el uso del cuaderno se haga de manera personalizada, es decir, no debe establecerse ningún tipo de competición ni aún justificándola como "incentivo" para los lobatos o "motivación".



Esta utilización del cuaderno de caza propiciaría efectos contrarios a los que se pretenden, entre ellos: unificar el trabajo de los lobatos, cuyo ritmo debe ser totalmente personal; hacer que los lobatos no cubran adecuadamente el contenido de las diferentes etapas, debido a la prisa por "rellenar"; crear un clima competitivo que perjudica seriamente, cuando no rompe, el ambiente de familia feliz con que debe contar toda manada.

## Bases para elaborarlo.

La elaboración de cualquier cuaderno de caza debe partir de los objetivos generales de rama, incluyendo entre sus páginas los contenidos específicos de manada, entre otros (ley, lema, máximas, buena acción diaria,...). Recordemos que su misión es facilitar a los lobatos el control de su progresión personal y acercar los criterios de evaluación a su nivel. Lógicamente, debe cubrir las áreas de desarrollo y los ámbitos educativos.

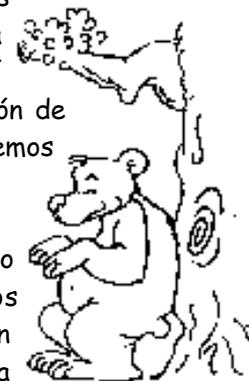


Partiendo de estos objetivos debemos ajustar los contenidos a la realidad de nuestra manada, de otra manera nos serían útiles. No hay un cuaderno ideal; el ideal es el que más se adecue a nuestra manada. Si encontramos un cuaderno que nos resulta precioso, que trata los objetivos de manera lúdica, pero que está muy alejado de lo que rodea a nuestros lobatos, no nos resultará efectivo y los lobatos no lo tomarán como algo suyo.

Las características que creemos fundamentales para cualquier cuaderno de caza, además de basarse en los objetivos generales de rama, son la flexibilidad, accesibilidad a la comprensión de los lobatos, su carácter práctico y lúdico, ser cómodo y manejable, y, en la medida de lo posible, atractivo o llamativo.

La primera característica ya está comentada y tiene cierta relación con las dos siguientes. Con flexibilidad y accesibilidad nos referimos a que debe ser lo suficientemente abierto para que podamos modificarlo en función de las necesidades que detectemos. Hay que analizar si resulta inaccesible por su dificultad para algunos lobatos,

o si por el contrario resulta aburrido para otros: siempre debe suponer un reto para los lobatos, pero un reto alcanzable. También creemos conveniente que las páginas no tengan una numeración expresa para que cada uno lo ordene a medida que vaya trabajándolo, aunque sí debe tener algún distintivo de la huella a la que pertenece. Además, debe dejar la opción de incluir hojas que traten alguna actividad que realicemos o bien con contenidos que consideremos que debamos recalcar,...



Las otras características también van enlazadas. El que sea eminentemente práctico permitirá un trabajo más dinámico, aunque también contenga contenidos "teóricos"(recordatorios de ley, máximas,...) debemos procurar tratarlos de forma lúdica y sin que aburran ni agobien, de manera que animen a seguir progresando. Algo que también ayuda a lograrlo es que el diseño sea atractivo con dibujos bonitos o divertidos, con variedad en los textos (en tamaño y tipo de grafía), con páginas de pasatiempos ambientados,... evitando la monotonía. Creemos que resulta más cercano a los lobatos el que las hojas estén escritas a mano y no a ordenador, ya que éste le da un toque bastante estático y formal que se contradice con las características que hemos mencionado como deseables.



Los elementos con que puede contar son variados. Lo fundamental es el cuadernillo de progresión, con las huellas de Akela, Baloo y Bagheera; otros elementos que pueden incluirse en los cuadernillos de progresión o bien darse por separado son fichas de canciones, danzas, juegos, talleres, evaluaciones, mapas o croquis, incluso cuadernillos que se elaboren con motivo de actividades "especiales" como por ejemplo los juegos de ciudad.

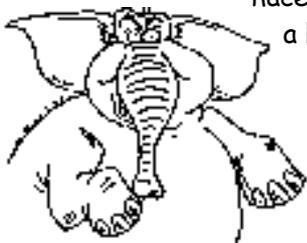
Esto consigue hacer que el cuaderno sea más funcional y amplio, ya que incluiremos cualquier elemento que veamos útil para el mejor aprovechamiento de las actividades que realicemos con los lobatos.

Estos elementos que acabamos de comentar propician la personalización del uso del cuaderno, personalización en la que insistimos, ya que cada lobato, aun compartiendo huella con otros lobatos, participa en actividades distintas o bien con diferente nivel de implicación, con lo cual el contenido del cuaderno será variable. También contribuye a esto el hecho de que tengan completa libertad para incluir cosas ajenas al trabajo cotidiano en la manada como dibujos, historias, fotos,... y todo lo que se les ocurra.

## Diferentes maneras de enfocarlo.

Hay diferentes opciones entre las que elegir cómo plantear el "reparto" del cuadernillo de progresión.

Se puede optar por repartir una hoja del cuaderno (o varias) en cada reunión, pero nos parece una manera de homogeneizar el trabajo de toda la manada, aunque así llevemos un control claro de qué hacen en cada momento; hace que se pierda el sentido de avance individual en que hemos estado insistiendo, y fuerza a hacer lo que propone el viejo lobo y no lo que apetece al lobato.



Otra variante es proporcionar el cuaderno completo, pero el exceso de contenidos dispersará la atención, que no se centrará en la huella que le corresponda; además de no llamar la atención a medida que avanza en las huellas, ya que cuando empiece a trabajar la huella de Bagheera tendrá el cuadernillo muy visto (pierde el

valor de la novedad que es atractivo de por sí). Por otro lado, puede verse agobiado por tal cantidad de contenidos, lo cual no sirve en absoluto al objetivo que perseguimos. Además dificulta las posibles modificaciones que mencionamos antes en relación con el nivel de dificultad que encuentre el lobato en el desarrollo del cuaderno, puesto que iremos detectando las necesidades a medida que transcurra su paso por la manada.

El modo que consideramos más adecuado a nuestra intención es ir entregando el cuadernillo de progresión por huellas, a la vez que se les entrega la insignia de progresión. Lógicamente no desaparece el cuadernillo de la huella anterior cuando se les entrega el cuadernillo de la nueva huella, como ocurre con las insignias, sino que se acumulan. Esta modalidad permite que el lobato trabaje a su ritmo y en el orden que le apetezca o que le convenga en cada momento y, a su vez, también permitirá que tenga una visión global de lo que implica cada huella, cosa que no ocurriría de repartirlo por hojas.

Lo más práctico es contar con un archivador pequeño que es más manejable para los lobatos por su tamaño, y además facilita el incluir hojas diferentes de las del cuaderno de progresión.

# 1ª REUNIÓN

## OBJETIVO GENERAL

*Enriquecer los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridas en la Colonia (dominio corporal, socialización, cooperación, autonomía,...) para poder actuar conforme a sus características personales con creatividad.*

De este objetivo vamos a tomar una raíz que nos lleve a que los niños como un primer paso conozcan las características generales de la manada. Para ello estos son los contenidos que vamos a trabajar hoy :

**Conceptos:**

- La manada
- El libro de la selva.
- Los roles.

**Habilidades:** - Participación en las actividades de la manada.

**Actitudes:** - Curiosidad por los aspectos de la manada.

## OBSERVACIONES

El primer día que empezamos a trabajar con la manada encontramos a tres tipos de lobatos; lobatos que el año pasado han trabajado en la manada, lobatos que se incorporan a la manada desde la colonia y lobatos que se incorporan de fuera del grupo.

Esto lo hemos tenido en cuenta cuando seleccionamos contenidos a trabajar en la reunión de hoy.

## HORARIO

1. (0,00) (5´) Bienvenida a los lobatos.
2. (0,05) (30´) Juego (1) "Yo soy "  
Juego (2) "Cacemos gacelas"
3. (0,35) (20´) Taller caretas de la selva.
4. (0,55) (15´) Juego (3) "Lobos y hienas"
5. (1,10) (15´) Canción Mowgli Rana.
6. (1,25) (5´) Despedida, avisos y preguntas.

## DESARROLLO DEL PROGRAMA

### Juego (1) "Yo soy"

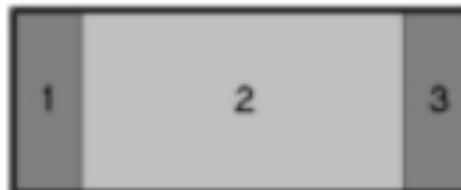
Desarrollo: Formar un círculo de parada con la manada, los viejos lobos se separan y se integran en el círculo. El juego consiste en que cada uno debe decir su nombre y hacer un gesto que deben recordar los lobatos. Para empezar el juego un viejo lobo dirá su nombre y hará un gesto (recomiendo que los viejos lobos hagan gestos relacionado con su rol dentro de la manada.), a continuación el lobato de su derecha repetirá el nombre y el gesto del viejo lobo y después dirá el suyo y su gesto, así todo el círculo.

### Juego (2) "Cacemos gacelas"

Desarrollo: El juego consiste en que los lobatos son gacelas y los scouters son lobos que intentan comérselos para ello deberán explotar dos globos que llevaran los lobatos en sus pies, atados con cuerda o con los cordones. Cada vez que una gacela sea comida pasa a ser lobo.



Se necesita un lugar abierto para realizar este juego; se marcará un terreno de juego que se repartirá de la siguiente manera.



Los lobatos se colocarán en el espacio 1, los lobos estarán siempre en el espacio 2 y a una señal deberán correr hasta el espacio 3; cuando hayan pasado todos se volverá a dar la señal y pasaran al espacio 1, así hasta que quede un grupo pequeño de gacelas ( Si queréis podéis repetirlo otra vez).

Este juego nos servirá para enseñar a los lobatos el concepto de manada y de trabajo en equipo.

### **Taller "Caretas de la selva."**

Recortaremos unas caretas de cartulina con la forma de animales del libro de la selva y los niños las decorarán con colores y trozos de cartulina con la que haremos los ojos y resto de la cara.

Cuando los lobatos las terminen las colgaremos en el cubil para decorarlo.

Materiales necesarios:

- Cartulina.
- Rotuladores.
- Pegamento.
- Tijeras.
- Lápices.

### **Juego (3) "Lobos y hienas"**

Desarrollo: Hacemos dos filas de lobatos unos enfrente de los otros y se parados por unos 2 metros, uno es el narrador de una historia que tiene que inventar, en esta historia es imprescindible que aparezca "Lobos, Hienas."

A cada grupo se le asigna un nombre, unos los lobos y otros las hienas, cuando en la historia se diga el nombre de un grupo ese deberá salir corriendo a coger al otro, el cual deberá llegar hasta un espacio que nosotros marquemos. A los que cojan pasaran a su equipo, el juego termina cuando en un grupo no queda nadie.

Con este juego podemos contar una historia del libro de la selva.



## Canción de Mowgli Rana

Mowgli Rana corre y salta  
con los lobos va a cazar  
valeroso por la jungla  
nada teme de Shere-Khan

En la Roca del Consejo  
sabe hacer el gran clamor  
y ha aprendido a no hacer caso  
de los monos Banderlog

Como Akela le protege  
fue admitido en Seeone  
y él a todos va enseñando  
poco a poco a sonreír.

Obedece al Viejo Lobo  
dice siempre la verdad  
siempre alerta, siempre a punto  
siempre ayuda a los demás.

# 2ª REUNIÓN

## OBJETIVO GENERAL

*Desenvolverse con confianza en sí mismo, participando en los grupos a los que pertenece, y aceptando la ayuda de otras personas.*

Este objetivo vamos a trabajarlo en general, ya que son aspectos generales que podremos trabajar en todas las reuniones y que se van cumpliendo poco a poco cada día.

Los contenidos que vamos a trabajar hoy son:

- Conceptos:**
- La manada.
  - El libro de la selva.
- Habilidades:**
- Colaboración entre los lobatos para la realización de diversas tareas.
  - Participación en las actividades de la manada.
- Actitudes:**
- Curiosidad por los aspectos generales de la manada.

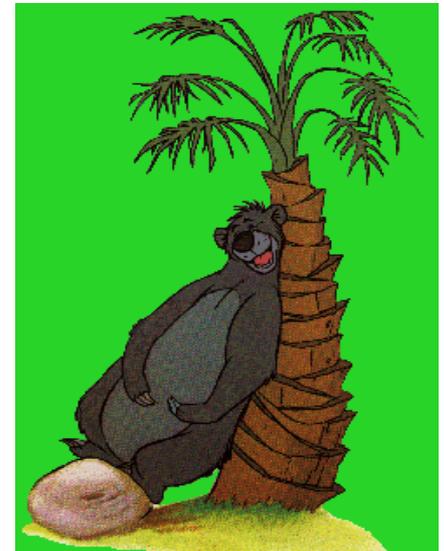
## OBSERVACIONES

El segundo día es posible que los lobatos lleguen con ganas de empezar pronto y recordando todo lo que se hizo la semana anterior, lo cual aprovecharemos en nuestra reunión para marcar una pautas básicas de la manada.

A partir de ahora intentaremos aprovechar los conocimientos de los lobatos que estaban el año pasado en la sección.

## HORARIO

1. (0,00) (10´) Bienvenida a los lobatos.  
Canción de Mowgli Rana.
2. (0,10) (20´) Juego (4) "A la caza del topo"  
Juego (5) "La decisión de la manada"
3. (0,30) (10´) Lectura del libro de la selva
4. (0,40) (5´) Danza del sapo.
5. (0,45) (20´) Las Máximas de Baloo y ley de la manada.
6. (1,05) (20´) Juego (6) "Sapo"  
Juego (7) "El barco de los naufragos"
7. (1,25) (5´) Despedida, avisos y preguntas.



## DESARROLLO DEL PROGRAMA

### **Juego (4) "A la caza del topo"**

Se hace un círculo de parejas uno dentro del otro y se pone en el centro un número de pañoletas menor al de las parejas de lobatos que hemos hecho.

Los lobatos del círculo exterior empiezan a correr alrededor del círculo; a la voz de ya, corren hasta que llegan a su pareja, se introducen por entre las piernas y cogen una pañoleta. La pareja sin pañoleta se elimina.

Cuando veamos que quedan pocas parejas empezaremos de nuevo cambiando los círculos.



### **Juego (5) "La decisión de la manada"**

La manada forma un círculo. Éste se cierra con los pies, uniendo pie con pie, manteniendo todos los participantes las piernas abiertas.

Consiste en tratar de colar el balón por entre las piernas de los contrarios, mientras que cada uno a la vez lo intenta evitar con las manos.

A los que les metan gol pueden ser eliminados o bien darles una segunda oportunidad dándose la vuelta. Si el balón sale entre dos jugadores (no entre las piernas) también son eliminados (o se dan la vuelta) ambos jugadores

### **Lectura del libro de la selva.**

Hoy leeremos la parte donde Mowgli empieza a aprender con Baloo, intentaremos que los niños vayan implicándose en el cuento, esto lo conseguiremos , por ejemplo, si cada vez que digamos un nombre le pedimos a los lobatos que nos cuenten quién es.

### **Danza del sapo.**

Para empezar esta danza todos empezaremos a palmear.

Estaba la familia sapo (repiten los lobatos cada frase al terminar)  
y vino papá sapo (sapo 7 veces)  
sa,sa,sa

(Mamá, hijo, hija, abuelo...)(Es importante que cada personaje mientras decimos Sapo las 7 veces haga un gesto característico.)



## Las Máximas de Baloo y ley de la manada.

Esto debemos prepararlo antes de la reunión.

Pondremos en cartulinas las maximas y la ley con letras huecas para que después de explicarlas los lobatos las decoren con colores, las colgamos en el cubil para que nunca se nos olviden.

### Juego (6) "Shere Khan"



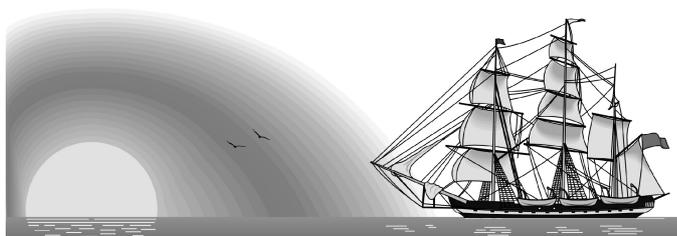
Uno de los lobatos es Shere Khan "la queda" y tiene que pillar al resto de los lobatos. Cuando uno de los lobatos cree que va a ser pillado, se para y pone los brazos en forma de canasta (uniendo las manos). Para poder seguir jugando otro lobato tiene que meterse dentro del "círculo" que ha formado y darle un beso; el otro lobato en agradecimiento le da un abrazo.

## Juego (7) "El barco"

Se pinta en el suelo un gran barco dividido en cuatro partes (proa, popa, estribor, babor) y una isla donde permanecerán los lobatos (náufragos)

Un lobato es el capitán del barco que de un grito dice una de las partes del barco y los náufragos intentan llegar hasta ella sin ser cogidos por los tiburones (scouters)

El último lobato en ser pillado pasa a ser el capitán y el anterior capitán pasa a ser náufrago.



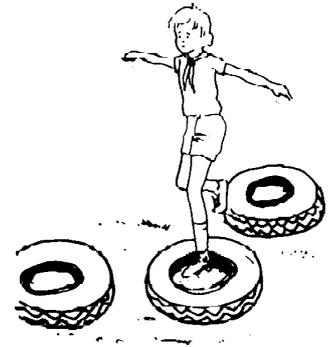
# 3ª REUNIÓN

## OBJETIVO GENERAL

*Preocuparse por el cuidado del cuerpo desarrollando hábitos de higiene y alimentarios practicando actividades físicas y evitando conductas perjudiciales para la salud*

Vamos a tomar la raíz de los hábitos de higiene y la practica de actividades físicas, trabajando los siguientes contenidos:

- Conceptos:**
- El cuerpo humano.
  - El deporte.
  - Las normas del juego.
- Habilidades:**
- Participación en las actividades deportivas.
  - Cuidado de su higiene personal.
- Actitudes:**
- Valoración de la higiene.
  - Respeto por las normas establecidas.

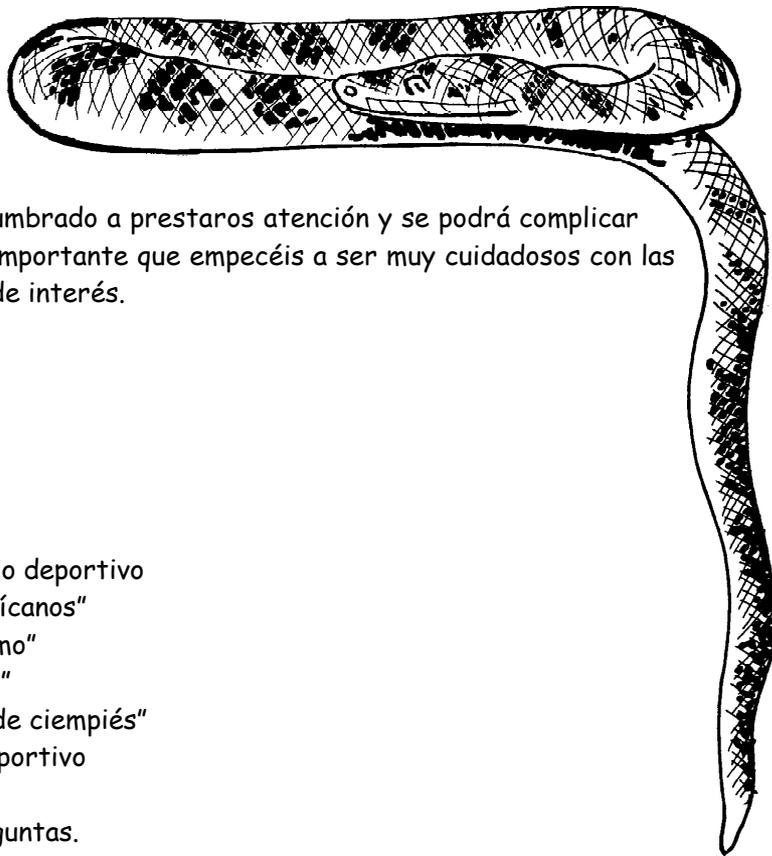


## OBSERVACIONES

El tercer día los lobatos se habrán acostumbrado a prestaros atención y se podrá complicar cada vez más las actividades que realicemos. Es importante que empecéis a ser muy cuidadosos con las reglas de las actividades esto marcará las líneas de interés.

## HORARIO

1. (0,00) (10´) Bienvenida a los lobatos.  
Canción de Mowgli Rana.
2. (0,10) (5´) Partimos hacia un espacio deportivo
3. (0,15) (25´) Juego (8) "Fútbol de pelícanos"  
Juego (9) "Corremos como"
4. (0,40) (5´) Danza del "Lara lan lero."
5. (0,45) (15´) Juego (10) "Baloncesto de ciempiés"
6. (1,00) (5´) Volvemos del espacio deportivo
7. (1,05) (15´) La higiene corporal.
8. (1,10) (5´) Despedida, avisos y preguntas.



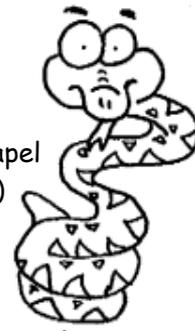
## DESARROLLO DEL PROGRAMA

### Juego (8) "Fútbol de pelícanos."

Las reglas son las del fútbol tradicional la única variante es que los lobatos llevan puesto en la cara un cucurucho de cartulina que les permitirá ver tan solo por un pequeño orificio.

### Juego (9) "Corremos como"

Hacemos dos equipos y marcamos un recorrido de al menos 50 metros, hay que darle el papel de un animal a cada lobato y estos deberán correr como lo hace ese animal. (Es un relevo.)



### Danza del Lara La Lero

LARA-LA-LERO  
LARA-LA-LERO  
LARA-LA-LERO-LERO-LERO-LARA  
LARA-LA-LERO  
LARA-LA-LERO  
LARA-LA-LERO-LARÁ

Movimientos a cada golpe de ritmo:

- 1º vez: manos rodillas una vez  
mano derecha al hombro izquierdo  
manos rodillas una vez  
mano izquierda al hombro derecho
- 2º vez: (lo mismo que la 1º vez pero dando dos golpes en vez de uno)
- 3º vez: manos rodillas una vez  
manos cruzadas sobre rodillas  
pitos  
palmada
- 4º vez: manos y brazos hacia un lado y hacia el otro alternativamente a modo de moros
- 5º vez: Manos juntas hacia adelante y atrás alternativamente.
- 6º vez: Cada verso uno de los movimientos anteriores

### Juego (10) "Baloncesto de ciempiés."

Las reglas son las del baloncesto tradicional , la única variante es que los lobatos van en grupos de tres con los pies entre ellos con los cordones de los tenis



## La higiene corporal.

Vamos a trabajar con los niños la higiene tras unas actividades físicas, para ello llevaremos material para asear mínimamente a los lobatos, podemos plantearlo también por el tema de la higiene bucal si queremos.



# 4ª REUNIÓN

## OBJETIVO GENERAL

*Establecer relaciones enriquecedoras con personas de diferentes sexo y edad confiando en ellas, asumiendo las normas de comportamiento que median en sus relaciones y superando prejuicios discriminatorios por características personales, manteniendo una actitud de apertura hacia su entorno más próximo (colegio, manada, etc.)*

Hoy enfocaremos la reunión hacia el tema de las normas de comportamiento y el respeto entre todos los lobatos.



Los contenidos que vamos a trabajar hoy son:

**Conceptos:** - La ley de la manada.  
- Las palabras mágicas.

**Habilidades:** - Utilización de habilidades manuales.

**Actitudes:** - Respeto por las normas establecidas.

## OBSERVACIONES

El cuarto día vamos a plantear a los lobatos una salida de fin de semana para la siguiente semana, con lo que tendremos que reunir a los padres después de la reunión para informarles de todos los datos.

Es también muy importante que lo plasméis en una carta para aquellos padres que no puedan venir. Buscaremos para hacer esta salida un lugar cercano en el campo con fácil acceso.

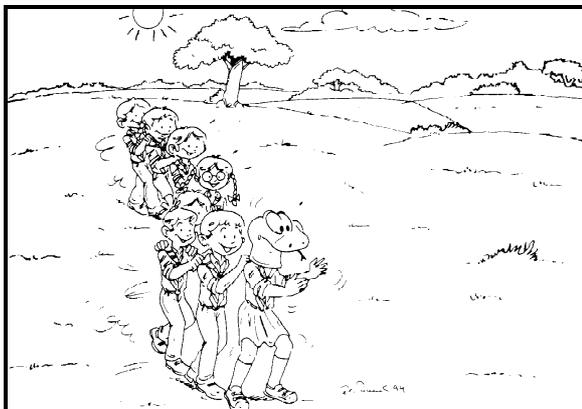
## HORARIO

1. (0,00) (10´) Bienvenida a los lobatos.  
Canción de Mowgli Rana.
2. (0,10) (20´) Juego (11) "Kaa tiene hambre"  
Juego (12) "Balón - lobo"
3. (0,30) (20´) Taller "Marionetas"
4. (0,50) (5´) Obra de marionetas sobre la ley y las palabras mágicas.
5. (0,55) (10´) Juego (13) "Pescando con Baloo"
6. (1,05) (10´) Canción "Dime Baloo"
7. (1,15) (10´) Juego (14) "Piratas y comerciantes"
8. (1,25) (5´) Despedida, avisos y preguntas.

## DESARROLLO DEL PROGRAMA

### **Juego (11) "Kaa tiene hambre"**

Se forman filas de 5-6 lobatos, agarrados por la cintura. Cada fila es una Kaa con una cabeza (el primero de la fila) y una cola (el último). Los demás forman el cuerpo del Kaa y tienen que agarrarse fuertemente para que la fila no se rompa. El último de cada Kaa lleva una pañoleta colgada del pantalón.



El juego consiste en que cada cabeza de cada Kaa tiene que arrebatarse la pañoleta a los demás Kaa, cuando esto ocurra, en lugar de eliminar la cola de este Kaa (el último de la fila) pasa a formar parte de la Kaa que le ha arrebatado la pañoleta de manera que la Kaa ganadora se va volviendo más torpe.

### **Juego (12) "Balón- lobo"**

Se divide a la manada en 2 grupos y la finalidad es marcar goles al equipo contrario.

Saca uno de los equipos y tiene que ir pasándose el balón para llegar a la portería del equipo contrario, pero para pasar el balón, antes hay que botarlo, poniéndolo en el suelo con las dos manos.

Antes de botar se puede dar 3 pasos, pero una vez que se bota no se puede mover y nadie del otro equipo puede tocar a ese lobato. Los niños que no tienen balón pueden moverse libremente por el campo de juego.

### **Taller "Marionetas"**

Con Globos llenos de arena haremos las cabezas y con palillos chinos el cuerpo, después hacemos un pequeño traje de tela y todo esto lo decoramos con lana y otras telas.

## **Obra de marionetas sobre la ley y las palabras mágicas.**

Haremos unas marionetas con las que, además de enseñárselas a los lobatos como ejemplo del taller, vamos a preparar una pequeña obra en la que hablemos de la ley y las palabras mágicas.

### **Juego (13) "Pescando con Baloo."**

Hay una zona que es el agua y otra zona que es la orilla. En el agua hay peces nadando (los lobatos) y en la orilla hay un par de lobatos que van a pescar. Cuando un lobato pescador entra en el agua lo hace gritando, coge un pescado y lo saca a la orilla; en ese momento el pescado se convierte en pescador. Si el pescador deja de gritar es que está cogiendo aire y entonces se convierte en pez., porque en el agua no se puede respirar.

El pez suele resistirse un poco, pero no demasiado porque Baloo es muy buen pescador y nos ha enseñado muy bien. La zona de agua no suele ser muy grande de manera que los peces estén bastante juntos.

## DIME BALOO

"Dime Baloo, ¿quién eres tú?" (bis)

Yo voy a enseñarte que en la selva hay una ley  
y que hay que obedecerla, Mowgli cúmplela  
muy bien.

Yo seré tu amigo pero tienes que aprender  
y luego yo contigo por la selva jugaré.

"Bagheera cuéntame, ¿qué vamos a hacer?"  
(bis)

Yo te enseñaré con sigilo a cazar,  
a oler en el aire cuando llega Shere-Khan  
a ver en la noche llena de oscuridad  
a oír en el suelo el arrastrarse de Kaa

la la la

La selva será : tu mundo, tu vida, tu  
hogar (bis).



## Juego (14) "Piratas y comerciantes"

Desarrollo: Hacemos un círculo de pie, uno es el narrador de una historia que tiene que inventar, en esta historia es imprescindible que aparezca "Piratas, comerciantes y agua", después se irán añadiendo distintos elementos por ejemplo jirafas, palmeras,...

A cada una de estas palabras les acompañan gestos o movimientos y una especie de cantes.

Piratas: se dice "al ataque"

Comerciantes: dicen " mi dinero, mi dinero"

Palmeras: una persona es la palmera y las personas que están a cada lado son los cocos.

Cuando hacemos el coro a cada uno se le da un numero (1 ó 2), todos los 2 por ejemplo serán los piratas y los 1 los comerciantes.

Cuando se diga "piratas" los piratas tendrán que cambiarse de sitio y ocupar el lugar del 1<sup>er</sup> pirata que encuentre a su derecha con los comerciantes se haría lo mismo, los cantos se usan mientras cambiamos de sitio.

# 5ª REUNIÓN

## OBJETIVO GENERAL

*Descubrir, a través de sus experiencias, la importancia del medio ambiente, necesario para el desarrollo de la vida, participando en su conservación.*

La reunión vamos a realizarla en el campo y trabajaremos el conocimiento y la conservación del medio natural.

Los contenidos que vamos a trabajar hoy son:

- Conceptos:**
- Las Máximas de Baloo.
  - El medio ambiente.
  - El equipo de acampada.
  - El reciclaje.

**Habilidades:** - Utilización de habilidades prácticas.  
- Realización de acampadas.

**Actitudes:** - Valoración del medio ambiente natural.  
- Respeto por todas las formas de vida.



## OBSERVACIONES

Hoy nos vamos al campo es importante que llevemos todo bien preparado y que tomemos todas las precauciones necesarias. Los niños serán muy puntuales y sus padres vendrán con muchas preguntas.

Para que todo salga bien es mejor que lleguéis al punto de reunión con bastante tiempo de adelanto y que tengáis clara la localización del sitio y la hora de vuelta. No olvidemos revisar todo el equipo de acampada.

En las actividades de este fin de semana recordaremos las cosas que aprendimos en las reuniones pasadas.

## HORARIO

### **1<sup>er</sup> DIA**

- |                    |  |
|--------------------|--|
| 1. (11,00) (10´)   | Llegada de los lobatos.  |
| 2. (11,10) (1,00´) | Salida hacia el lugar de acampada  |
| 3. (12,10) (30´)   | A desayunar y montaje de tiendas.  |
| 4. (12,40) (1,10´) | Juego (15) "Lobos y banderlog"<br>Canción de los buenos días.<br>Juego (16) "Escucha bien Mowgli"<br>Juego (17) "La caza de Baloo" |

- |                     |                                    |
|---------------------|------------------------------------|
| 5. (13,50) (2,30´)  | Comida y descanso                  |
| 6. (16,30) (40´)    | Taller "Caza para pájaros"         |
| 7. (17,10) (50´)    | Juego (18) "La piedra del poder"   |
|                     | Juego (19) "Shere Khan y Bagheera" |
| 8. (16,30) (40´)    | Danza del sapo                     |
| 9. (18,00) (15´)    | Merienda                           |
| 10. (18,15) (40´)   | Juego (20) "La huida"              |
|                     | Juego (21) "La torres del vigía "  |
| 11. (18,55) (5´)    | Danza "Lara La Lero"               |
| 12. (19,00) (30´)   | Juego (22) "La cuenta atrás"       |
| 13. (19,30) (1,00´) | Preparación de velada              |
| 14. (20,30) (1,30´) | Cena y descanso                    |
| 15. (22,00) (1,30´) | Velada                             |
| 16. (23,30) (15´)   | A dormir.                          |



## 2° DIA

1. (9,00) (30´) Levantarse, aseo.
2. (9,30) (30´) Desayuno
3. (10,00) (40´) Recoger las tiendas y las mochilas
4. (10,40) (2,30´) Gran Juego (23) "De Kaa a Kaa "
5. (13,10) (1,30´) Almuerzo
6. (14,40) (1,00´) Vuelta a punto de reunión.
7. (15,40) (5´) Despedida y avisos.



## DESARROLLO DEL PROGRAMA

### **Juego (15) "Lobos y Bandarlog"**

La manada se divide en 2 equipos: lobos y bandarlog. Cada equipo tiene una zona. En la zona de los lobos un agujero, donde los bandarlog deben introducir globos (cocos). Los bandarlog salen de su zona con globos (numero determinado de ellos) y trata de introducirlos en la zona de los lobos. Estos tratarán de explotárselos por el camino.

Para evitar que los lobos rodeen su cuartel general (haciendo el perrito guardián) se limitará un margen amplio alrededor de su zona que no podrán traspasar. Al cabo de un tiempo determinado (10 minutos) se hace recuento de bombas colocadas y bombas destruidas, según el equipo. Después se cambian los roles. Los globos los llenaremos de aire y harina.



### **Juego (16) Escucha bien Mowgli**



Se hace un círculo y uno se pone en el centro. Nos sentamos todos. Al del centro se le pone una pañoleta en los ojos para que no vea. El juego consiste en llegar a tocar al lobato del centro. Un lobato que elijamos se levanta procurando no hacer ruido e intenta llegar al centro para tocarle la cabeza al del centro. Si el lobato consigue llegar sin que el del centro lo descubra y lo señale se colocará en el centro, si por el contrario es descubierto, el que es señalado volverá a su sitio.

## **Juego (17) "La caza de Baloo."**

El juego es sencillo. Durante el juego anterior un scouter se ira a esconder con un silbato. Consiste en que los lobatos deben de encontrar a ese scouter capturarlo y llevarlo a la zona de acampada. El scouter de vez en cuando hará sonar el silbato para indicar su posición.

## Canción de los buenos días

Muy buenos días le doy al sol  
por la mañana cuando me levanto  
y la alegría del corazón  
a cada niño cantando reparto.  
En la manada cuando cantamos  
lo hacemos siempre con el corazón  
Uno mi mano con mi otro hermano  
y grito fuerte esta canción.

YO QUIERO IR SEMBRANDO UN MUNDO  
DE ALEGRÍA  
Y TU TRISTEZA YO PINTARLA DE COLOR  
YO VENCERÉ CON LA SONRISA LA  
MENTIRA  
DESDE AHORA EN LA MANADA DE  
LOBATO EMPEZARÉ.

Hoy me ha contado mi jefe Akela  
que un gorrión al oído le ha dicho  
sonríe siempre a aquel que te niega  
no olvides nunca jamás lo que digo  
protegeré y cuidaré a los animales  
ayudaré a crecer a cada flor  
somos tu y yo de la misma sangre  
lobato haremos lo mejor

ESTRIBILLO

## Juego (18) "La piedra del poder."

Se colocarán todos los participantes sentados en un círculo. A los lobatos se les dirá una letra o un número. Un voluntario se colocará sentado en el medio del círculo (será la piedra del poder) y gritará un número y una letra. Saldrán los lobatos correspondientes. Si el voluntario nombra antes la letra, el lobato que sea deberá darle un beso a la piedra y el número que ha salido deberá impedirlo dándole un beso a la letra. Si la piedra dice primero un número, será al revés. El que pierda pasa a ser la piedra del poder.

## Taller de Casas para pájaros.



Cajas nido con cartones de tetra-brick. Cuidado al abrirlos ya que debe hacerse con cuidado (no como se hace habitualmente) para poder luego cerrarlos de nuevo con pegamento, cinta aislante y que no les entre agua. Se abre por un lado un agujero para la entrada del pájaro, se decoran por fuera forrándolos y pintándolos y luego se cuelgan de los árboles con alambre o cordones.

### **Juego (19) "Shere Khan y Bagheera"**

Se hacen dos equipos y cada uno de ellos tiene que elegir unos atacantes y unos defensores. Cada equipo hace un círculo de piedras con el banderín en el centro, mientras los defensores se sitúan alrededor del círculo impidiendo que los atacantes del equipo contrario entren en el círculo. Cuando un atacante entra no se le puede hacer nada, este coge el banderín y se escapa del círculo o bien se lo lanza a un compañero. Si dicho banderín entra en el círculo del otro equipo, éste gana.



### **Juego (20) "La huida"**

Se ponen todos los lobatos en círculo mirando hacia afuera del mismo cogiéndose de las manos en forma de uve y con los pies tocándose. Un lobato elegido por consenso, se la queda y se pone dentro del círculo. El objetivo del que se la queda es salir del círculo en silencio, sin hacer ruido. Los lobatos del círculo tiene que estar atentos y abrir bien los oídos para cuando pase el lobato entre las piernas agacharse y tocarlo de manera que no salga.

### **Juego (21) "La torre del vigía"**

Desarrollo: Se divide la manada en grupos y se les reparte a cada un la misma cantidad de materiales, por ejemplo: una cartulina, tres vasos de plástico, un tubo de pegamento, tijeras, 50 cm de cinta adhesiva, 1 pliego de papel charol y tres cañitas. Con los materiales se les explica a los chicos que tienen que construir una torre y que se premiará a la torre más estable, más bonita, más alta... Así tantos premios como grupos se hayan formado. Para

hacer la torre se les dará un tiempo libre (más o menos). Una vez terminadas se premiarán las torres procurando que todas reciban premio.

Lo más divertido es comprobar cuál es la torre más estable, es decir, se pone en lo alto de una tabla o similar y se dice que en la ciudad va a haber un terremoto moviendo al principio suavemente la tabla y terminando sacudiendo fuertemente la torre. Gana la torre que aguante el terremoto más fuerte.

### **Juego (22) "La cuenta atrás"**

Se hace una línea con todos los lobatos, un scouter se pone delante y empieza a pasear (podemos hacer que los lobatos canten mientras vamos andando). Cuando queramos hacemos una pitada y empezamos a contar de 10 a 0, en ese tiempo los lobatos deben salir corriendo y esconderse. A quien cojamos lo pondremos delante de nosotros y seguiremos paseando hasta pitar otra vez en la que ya contaremos de 9 a 0, así hasta acabar la cuenta.

Podemos repetir este juego para dar mayor participación.

### **Velada**

Preparación: Dividiremos a la manada en grupos y cada uno deberá preparar un teatrillo sobre las cosas que hayan aprendido en estas reuniones de manada.



Desarrollo: Irán haciendo los grupos sus interpretaciones y nosotros iremos entre actuación y actuación haciendo danzas y aplausos.

### Juego (23) "De Kaa a Kaa"



Para realizar este juego dividiremos a la manada en grupos de 6 personas, haremos un tablero con 40 casillas parecido al juego de la oca y un dado de 6 caras. Los grupos irán tirando y moviendo sus fichas.

Pruebas:

1. Recitar este trabalenguas: "el cielo está encantarambincutangulado, ¿quién lo desencantarambincutangulará? El buen desencantarambincutangulador que lo desencantarambincutangle, buen desencantarambincutangulador será".
2. Encontrar una correa marrón, unos calcetines con rayas, una gorra roja, una camiseta celeste, unos zapatos negros, un jersey verde y un pantalón de chándal azul. Una persona del grupo tendrá que ponérselo todo.
3. Formar cuádrigas y hacer un recorrido predeterminado.
4. Cantar la canción del verano a dos voces, con coreografía.
5. DE KAA A KAA, A MOWGLI VAMOS A SALVAR.
6. Inventar un final distinto para la historia "Los hermanos de Mowgli".
7. Transportar por parejas a cada miembro del equipo a otro punto y volverlos a traer.
8. ¡Bandarlogs a la vista! Os han cogido, retroceded a la casilla 1.

9. Completar el final de 8 refranes populares.
10. DE KAA A KAA, A MOWGLI VAMOS A SALVAR.
11. Correr un circuito de espaldas.
12. Acertar 6 adivinanzas.
13. Representar mediante mimo las máximas.
14. Inventar un final para "La caza de Kaa" -pero que sea feliz-.
15. DE KAA A KAA, A MOWGLI VAMOS A SALVAR.
16. Ponerse en fila agarrando con su mano izquierda la mano derecha del de delante y hacer un recorrido.
17. Kaa necesita mudar su piel, vuelve a la casilla 14.
18. Recitar un párrafo de "De cómo vino el miedo", representándola.
19. Hacer una fila atando sus pies a los de los lados y correr hasta una distancia para volver caminando, con obstáculos.
20. DE KAA A KAA, A MOWGLI VAMOS A SALVAR.
21. Ponerse la ropa al revés: lo de adelante hacia atrás.
22. Cantar La flor roja, con su danza.
23. Los Bandarlog han secuestrado a un miembro del equipo, id a la casilla 8 a rescatarlo.
24. Inventar un final para "Los perros jaros"
25. DE KAA A KAA, A MOWGLI VAMOS A SALVAR.
26. Disfrazarse de piratas, elegir qué puesto tendrá cada uno en la tripulación y poner un nombre al barco pirata.
27. Hacer un recorrido sentados en fila en el suelo, arrastrándose.
28. Otra vez los Bandarlog; volver a la casilla 8 y poner una hoja de reclamaciones.

29. Cantar y bailar la danza de los lobos.
30. DE KAA A KAA, A MOWGLI VAMOS A SALVAR.
31. Unos serán ciegos y otros lazarillos, hacer un circuito de dificultad media. Luego, intercambiar puestos.
32. Vuelve Kaa a mudar su piel. Volver a la casilla 17.
33. Ponerse la ropa del revés, con las costuras hacia fuera.
34. Recitar una poesía con una pelota de ping pong en la boca.
35. DE KAA A KAA, A MOWGLI VAMOS A SALVAR.
36. "Coserse" con cuerda todo el equipo, entrando por manga-pernil-pernil-manga, y hacer un recorrido.
37. Inventar otro final para "¡Al tigre!, ¡Al tigre!" .
38. Cantar "Somos lobatos", con coreografía.
39. Con Shere Khan hemos topado, y nos dio un buen bocado. Volver a la casilla nº1.
32. CON ESTA KAA, NO TE MUEVES MÁS. Canta una canción de Kaa, o haz la danza.
33. ¡¡¡¡¡¡LLEGAMOS A LAS MORADAS FRÍAS!!!!!!!!!!!! MOWGLI ESTÁ A SALVO, Y COLORÍN COLORADO... Meta.



# 6ª REUNIÓN

## OBJETIVO GENERAL

*Analizar las actitudes y costumbres de la convivencia en su entorno, sabiéndose comportar conforme a ellos y a los valores del Escultismo*

Hoy vamos a trabajar el objetivo desde el punto scouts de su espiritualidad en el escultismo.

Los contenidos que vamos a trabajar hoy:

**Conceptos:**

- La promesa del lobato.
- El tótem.
- La buena acción.

**Habilidades:**

- Decoración del tótem.

**Actitudes:**

- Valoración de su compromiso con la manada.



## OBSERVACIONES

Cada vez los lobatos llevan un ritmo mas adecuado al normal de una manada empezamos a trabajar la progresión de los niños y empezamos de aumentar el compromiso de los mismos.

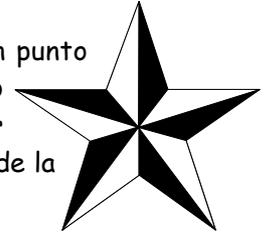
## HORARIO

1. (0,00) (10´) Bienvenida a los lobatos.  
Canción de Mowgli Rana.
2. (0,10) (20´) Juego (24) "La Estrella"  
Juego (25) "Olimpiadas en la selva"
3. (0,30) (10´) Cuento de la selva "La promesa y la buena acción"
4. (0,40) (10´) Juego (26) "Puzzle de la promesa"
5. (0,50) (15´) Taller "Cintas de tótem"
6. (1,05) (10´) Canción "Akela"
7. (1,15) (10´) Juego (27) "El espantapájaros"
8. (1,25) (5´) Despedida, avisos y preguntas.

## DESARROLLO DEL PROGRAMA

### Juego (24) "La Estrella"

Se forman filas de lobatos, las cuales situamos haciendo una cruz, es decir a partir de un punto ponemos las filas, después todo consiste en que en el centro ponemos una pañoleta. El juego se basa en que cuando suene un pitido el último de la fila tendrá que salir corriendo alrededor de la estrella da dos vueltas y entrar por debajo de las piernas de su fila hasta el centro de la estrella y coger la pañoleta. Cuando termine este pasa a ser el primero de la fila.



### Juego (25) "Olimpiadas en la selva"

- Pruebas:
- 1- **Longitud:** consiste en que los jugadores hagan una cadena de ropa lo más larga posible.
  - 2- **Resistencia (fondo):** colocaremos a los participantes tumbados en el suelo y tendrán que resistir el mayor tiempo posible sin reírse (o no hacer muecas). Mientras se le hacen cosquillas.
  - 3- **Velocidad:** habrán de apuntarse dos personas del mismo equipo. La prueba consiste en intercambiarse la ropa entre ellos lo más rápidamente.

Es importante que los lobatos no sepan en qué consiste realmente las pruebas y piensen que se trata de las típicas pruebas

## **Cuento de la selva "La promesa y la buena accion"**

Prepararemos un cuento para hablar de la promesa y de la buena accion, es importante que usemos otros personajes de la selva para que se acostumbren a todos.

### **Juego (26) "Puzzle de la promesa"**

Haremos dos cartulinas con el enunciado de la promesa del lobato y lo recortamos como si fue un puzzle. Hacemos dos filas de lobatos que iran uno a uno participando en relevo. El lobato sale corriendo hasta el scouters que le hara una pregunta si la sabe le dara un trozo de puzzle y si no nada, el lobato vuelve a la fila y sale el siguiente.

### **Taller de Cintas**

Se compran cintas de color amarillo de 3 dedos de grosor y alrededor de 40 centímetros, los lobatos pondrán sus nombres y las decoraran con cosas de ellos. Le explicáremos a los lobatos que cuando vayan realizando la promesa del lobato irán colgando su cinta en el tótem como símbolo de su rastro.

### **Juego (27) "El espantapájaros"**

Cogemos un balón y lo atamos a una cuerda de unos tres metros. Un scouter es el espantapájaros y se sitúa dando vueltas con la pelota, dentro del círculo que forma se sitúa una serie de objetos que tendrán que coger los lobatos si la pelota golpea a un lobato queda eliminados.

## AKELA

Un buen día dijo Akela a un lobato  
que esperaba ver salir el sol  
pon oído tu que ahora empiezas  
a ensanchar tu joven corazón  
el mundo es malo y peligroso,  
cada día cuesta más amar,  
cuando estés cansado, triste y solo  
ven conmigo y todo cambiará.

AKELA, EL GRUPO ESPERA A AKELA  
QUE TODOS CON TU MANADA  
ESTEMOS JUNTOS EN LA HOGUERA.  
AKELA, EL GORRIÓN YA NO CANTA  
SI NO DAS LA REUNIÓN,  
AKELA, TODOS TE QUIEREN, AKELA.

El lobato no escuchó el consejo  
y en el mundo oscuro se adentró  
y olvidó pronto a sus compañeros,  
la Promesa y hasta el Glan Clamor.

Pero un día que estaba muy triste  
nadie le quiso consolar  
buscó y encontró de nuevo a Akela  
y ya nadie les va a separar.

## ESTRIBILLO



# 7ª REUNIÓN

## OBJETIVO GENERAL

*Analizar las actitudes y costumbres de la convivencia en su entorno, sabiéndose comportar conforme a ellos y a los valores del Escultismo.*

Veamos a los lobatos como entienden las costumbres de convivencia en la manada.

Los contenidos que vamos a trabajar hoy son:

- Conceptos:**
- La manada
  - La familia feliz.
  - La roca del consejo.
- Habilidades:**
- Participación en el Consejo de Roca
- Actitudes:**
- Respeto por la vida del lobato.



## OBSERVACIONES

Bueno ya es hora de que empecéis a marcar vuestra forma de trabajar con la manada y para ello esta semana os encargareis de preparar los juegos de la manada.

## HORARIO

1. (0,00) (10´) Bienvenida a los lobatos.  
Canción de Mowgli Rana.
2. (0,10) (20´) Juegos
3. (0,30) (5´) Cuento de la selva "La entrada de Mowgli en la manada"
4. (0,35) (10´) Juego
5. (0,45) (15´) Taller "Pins"
6. (1,00) (20´) Juegos
7. (1,20) (5´) Canción "Despedida de la manada"
8. (1,25) (5´) Despedida, avisos y preguntas.

## DESARROLLO DEL PROGRAMA

Cuento de la selva "La entrada de Mowgli en la manada"

Prepararemos la historia de cuando Mowgli es presentado a la manada en el Consejo de Roca

### **Taller de Pins**

Migas de pan de molde desmenuzada, agua (o glicerina), cola blanca. Se amasa todo y sale una pasta uniforme que se puede modelar como la plastilina con la salvedad de que al secarse se endurece. Una vez endurecida se puede barnizar (o mismo con la cola blanca). Se puede colorear con pintura al óleo o bien colorear directamente la masa. Se pueden hacer flores, broches, pins, figuritas.



## Despedida de la manada

Te vas de la Manada buscando un nuevo rastro.  
¡Que tengas buena caza! Adiós hermano, adiós.

Con él está el Hermano Gris, no le quiere dejar,  
con él están "los Cuatro", Baloo, Bagheera y Kaa.

Termina aquí tu rastro, decídselo a la Selva.  
Que tengas buena caza! Adiós hermano, adiós.

# BIBLIOGRAFÍA

**AGUILERA, J. y colab.** (1975): "MONTSENY. Cabuiería y técnicas de campamento".

**ASDE**(1991): "Sistema de programas ASDE. Una propuesta para su desarrollo". Colección Jamboree.

**ASDE- SCOUTS DE ANDALUCÍA**(1994): "Los pasos de Mowgli. Un manual para los viejos lobos" Camaleón.

**BADEN-POWELL, R.**: "Manual de lobatos" Méjico, Ed. Escultismo.

**DE COOLS, M. J.**(1968): "La manada acampa". Barcelona, E.L.E. , S. A.

**DE COOLS, M. J.** (1968): "Yo acampo 3 días". Barcelona, E. L. E., S. A.

**ESMOND HARRIS** (1981): "Guías de la naturaleza. Árboles". Barcelona, Ed. Juventud, S. A.

**GUIL BOZAL, R.** (coord.) (1997): "Psicología Social d las Organizaciones Educativas". Sevilla, Kronos.

**KIPLING, RUDYARD**: "El libro de las tierras vírgenes"

**LIMBOS, E. Y BEAUREGARD, J.** (1974): "Grandes juegos" Barcelona, Ed. Vilamala.

**MARTÍNEZ MARCOS, J.**(1988): "Acampada y supervivencia" Madrid, Perea Ediciones.

**MIGAL** (1995): "Montañismo y aire libre" . M. E. Editores, S. L.

**RODRÍGUEZ JIMÉNEZ, F.**(1972): "Reptiles y mamíferos ibéricos". Madrid, Doncel.

**ROMÁN PÉREZ, M. y Díez López, E.**(1999): "Aprendizaje y currículum. Didáctica sociocognitiva aplicada". Madrid, EOS.

**SEMINARIO DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ.**A. P. D. H.(1996): "La alternativa del juego" vol. 1 y 2. Madrid, Los libros de la catarata.

**WEISS, C.** (1997): "Guía del Joven Robinson en el mar". EDELVIVES.