



3. METODOLOGÍA DE LOBATOS





INDICE

INTRODUCCIÓN

CONTENIDO DEL DOCUMENTO EL PORQUÉ DE LAS COSAS

1.-EL MARCO SIMBÓLICO

- 1.1.- ¿QUÉ ES?
- 1.2.- EL LIBRO DE LA SELVA
- 1.3.- LA MANADA

2.- EL JUEGO

- 2.1.- DIDACTICA DEL JUEGO
- 2.2.- LA CAZA
 - 2.2.1.- ¿QUÉ ES?
 - 2.2.2- CARACTERÍSTICAS DE UNA CAZA
 - 2.2.3- LA MANADA IMAGINA (IDEAR)
 - 2.2.4- EL MOMENTO DE LA ELECCIÓN DE LA CAZA (ELEGIR)
 - 2.2.5- LA CAZA COMIENZA A TOMAR FORMA (PLANIFICAR)
 - 2.2.6- PRESENTACIÓN Y DECISIÓN
 - 2.2.7- LO PLANIFICADO SE LLEVA A LA PRÁCTICA (REALIZAR)
 - 2.2.8- LA MANADA EVALÚA LO VIVIDO (EVALUAR)
 - 2.2.9-LO VIVIDO SE CELEBRA (CELEBRAR)
- 2.3.- UN EJEMPLO DE CAZA

3.- LA VIDA EN PEQUEÑOS GRUPOS.

- 3.1.- ¿QUÉ ES?
- 3.2.- ¿QUÉ ES LA SEISENA Y PORQUÉ SE UTILIZAN?.
- 3.3.- ORGANIZACIÓN DE LAS SEISENAS
- 3.4.- CARACTERÍSTICAS DE LA SEISENA
- 3.5.- CONSEJO DE SEISENA
- 3.7.- VIDA DE LA SEISENA
- 3.6.- CONSEJO DE SEISENEROS



4.- PROGRESO PERSONAL

- 4.1.- ¿QUÉ ES?
- 4.2.- PROGRESO PERSONAL Y COMUNITARIO: ETAPAS
- 4.3.- COMO LLEVARLO A LA PRÁCTICA
- 4.4.- FICHA DE PROGRESO
- 4.5.- CUADERNO DE SEGUIMIENTO PERSONAL POR CAZAS
- 4.6.- COEDUCACIÓN
- 4.7.- COEDUCACIÓN EN EL JUEGO
- 4.8.- IMAGEN DE LOS RESPONSABLES

5.- LEY Y PROMESA

- 5.1.- ¿QUÉ ES?
- 5.2.- LA PROMESA
- 5.3.- PREPARACIÓN DE LA PROMESA
- 5.4.- LOS PREPARATIVOS
- 5.5.- SE TRATA DE UNA CEREMONIA
- 5.6.- DAR SU PALABRA
- 5.7.- LA LEY
- 5.8.- SIMBOLISMO DE LA PAÑOLETA
- 5.9.- CONSEJO DE ROCA

6.- LA VIDA EN LA NATURALEZA.

- 6.1.- ¿QUÉ ES?
- 6.2.- IMPORTANCIA

7.- ROL O PAPEL DEL ADULTO

- 7.1.- ¿QUÉ ES?
- 7.2.- RESPONSABLE
- 7.3.- PADRES
- 7.4.- IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN CONJUNTA

8.- ANEXOS

- 8.1.- RECURSOS A TENER EN CUENTA EN LA RAMA DE LOBATOS.
- 8.2.- DICCIONARIO PRÁCTICO DE LA RAMA DE LOBATOS



INTRODUCCIÓN

CONTENIDO DEL DOCUMENTO

En la estructura del movimiento scout se le presenta a B.P. un problema: ¿qué hacer con los hermanos pequeños de los scouts, que les acompañan con gran entusiasmo en muchas de sus operaciones y actividades? La respuesta a esta pregunta fue la creación, en 1916, de la rama de los lobatos, ambientada en el "Libro de las Tierras Vírgenes", de Rudyard Kipling, y la publicación del "Manual del Lobato".

Hemos creído oportuno guiarnos por las herramientas del Método Scout, que son los distintos recursos en los que se fundamenta la labor educativa del escultismo, según se enuncian en diversos documentos de la OMMS (WOSM):

- Marco simbólico.
- Educación por la acción ("aprender haciendo").
- Vida en pequeños grupos ("sistema de equipos").
- Progreso personal.
- Ley y promesa.
- Vida en la naturaleza.
- Apoyo de un equipo de adultos.

EL PORQUE DE LAS COSAS

¿Alguna vez os habéis preguntado quién son esos chicos del *pañuelito* que se mueven y corretean por campos, ciudades, pueblos y jardines? Pues nosotros somos los scouts; sí, personas semejantes a cualquiera pero dispuestos a transformar la sociedad con el único fin **de construir un mundo mejor**. Nuestro lema es "**hacer siempre lo mejor**" para **ser felices haciendo felices a los demás**, disfrutando de nuestra madre naturaleza y ayudando a esos que más lo necesitan.

El movimiento scout católico (M.S.C.) se propone la **educación integral** de chicos y chicas en tres opciones básicas:

- **educación activa** hacia la responsabilidad, la confianza y la participación.
- **sentido del entorno social**, para desarrollar, mediante su conocimiento, un compromiso solidario en la construcción de una sociedad mejor y más justa.
- educación del **sentido religioso del hombre**.

Educación integral llevada a cabo tanto mediante talleres en el medio urbano (juegos, talleres,...), como en el medio rural (excursiones, campamentos,...), adaptadas tanto a la edad como a las particularidades del chaval, mediante una educación personalizada.



1.-EL MARCO SIMBÓLICO

1.1.- ¿QUÉ ES?



Es el lenguaje que la manada entiende. Ayuda al niño a entender su mundo, la realidad en la que vive con sus propios instrumentos y no con los del adulto.

El marco simbólico tiene continuidad educativa, en el se inserta coherentemente toda la actividad de la manada.

Posibilita la relación personal del niño consigo mismo y con el medio que le rodea, le ayuda a formar su "yo".

Es muy importante que se a atractivo, divertido y dinámico para el lobato, lo que ayudará a desarrollar adecuadamente todas las actividades propuestas por la manada.

Debe ser imaginativo que le sirva de juego al niño sin perder la cohesión con la vida real. Tiene que facilitar la expresión de las vivencias del lobato.

Tiene que ser flexible para dar una mayor riqueza.

Dentro del marco simbólico el niño encuentra los cauces para realizar su progreso. Es donde el niño puede desarrollar fácilmente sus reglas y sus normas, donde le es fácil convivir y al adulto le es fácil enseñárselo.

1.2.- EL LIBRO DE LA SELVA

El marco simbólico elegido para la rama de lobatos es el "*libro de la selva*" ya que es considerado el que más posibilidades ofrece para trabajarlo con chavales en un grupo scout ya que aporta elementos y personajes que fomentan la idea de grupo y unión de unos niños /as que inician ahora su vida en común.

En el libro de la selva están representadas gran cantidad de actitudes humanas individuales y colectivas. La selva representa la complejidad de situaciones, de tipos humanos y problemas que vivimos.

El libro de la selva proporciona un marco de fondo para la vida cotidiana de la manada.

Dentro de este marco simbólico existen diferentes actividades, momentos, lugares, acciones, normas de convivencia y de aprendizaje que para meter al lobato en este "JUEGO" utilizan una nomenclatura relacionada con este marco simbólico.

La mayor parte de estas palabras que la rama de lobatos utiliza se encuentran desglosadas en un diccionario que está al final de este método, el cual puede ayudarnos a entender más la metodología de la rama de lobatos.



El responsable forma parte del juego de la selva y los lobatos lo tienen que sentir así. Una de las formas de participar activamente en este juego, para que los lobatos así lo vean dentro de este marco simbólico, es a través de los nombres que los responsables adquieren dentro de este juego

Cada responsable llevará un nombre relacionado con el libro de la selva. En el diccionario final hay una relación de los nombres más usados en el libro de la selva que será útil a la hora de elegir nombre para un responsable nuevo en la rama de lobatos.

De todos los nombres que se dan de la manada para los responsables consideramos que sólo hay uno que no debe faltar, este es "Akela", es el "jefe" de los lobatos, es al encargado de coordinar que la manada funcione.

Los lobatos dentro del libro de la selva se identifican con el niño "Mowly" que es el que vive aprende y disfruta de la aventura del libro de la selva.

Para que los lobatos se ubiquen dentro de los locales donde están, dentro de un campamento o similar tiene que tener un lugar de referencia, un lugar donde se reúnan, jueguen y tengan los materiales propios de la rama de lobatos. Este sitio se llama "cubil", cada grupo de lobatos lo hará suyo decorándolo, o construyéndolo a su gusto según quiera para que los niños lo sientan suyo.

Los juegos, normas, reuniones y diversas actividades que lleva a cabo la rama de lobatos se desarrollan también dentro de este marco simbólico y se irán desglosando y explicando a lo largo del desarrollo de esta metodología de la rama de lobatos.

Al conjunto de los lobatos se les llama "manada".

1.3.- LA MANADA

En la rama Lobatos, la unidad básica de trabajo y el grupo de referencia fundamental para los niños es la Manada, una comunidad que construye su vida y sus proyectos en común.

Es un grupo de personas unidas por la aceptación mutua, determinados valores expresados en una ley, que comparten lo que son y lo que tienen en un marco de alegría y respeto. Priorizar la Manada como grupo de referencia es en cierta medida, ir creando el sentimiento de "nosotros" no sólo a nivel de ésta, sino también ir llevando ese espíritu a los distintos ambientes en donde los lobatos interactúan (familia, escuela, parroquia, grupo, etc.). Esto no significa que se desvaloricen los momentos y trabajos por seises.

El eje de la vida de la Manada es el juego y la acción, que se concreta en *Cazas*. Son actividades creadas y organizadas por el equipo de responsables, a partir de los intereses, deseos y expectativas de los lobatos teniendo en cuenta los objetivos educativos que se plantea el equipo de responsables; y son realizadas y evaluadas por todos los integrantes de la Manada. La Caza se desarrolla a través de reuniones de Manada, salidas, talleres, juegos, celebraciones, campamentos, etc. En ella, los lobatos irán descubriendo e integrando nuevos aprendizajes y valores, y asumirán tareas, ya sea como integrantes de una seises o bien en



forma personal, que le permitan sentirse auténtico protagonista de la vida de la Manada.

La Manada tiene algunos elementos que la identifican: *un himno, un color, una bandera o tótem, un Libro de Caza, un gran clamor, un saludo secreto, etc.* que colaboran a dar unidad y sentimiento de pertenencia. La Manada tiene además, un lugar donde reunirse y guardar sus materiales: la *Cueva*. Las carteleras de la Cueva servirán para ir expresando la marcha de la Caza, presentar la Ley de la Manada, el lema de la Caza, canciones, trabajos, etc.

La Manada es, entonces, un lugar donde cada lobato vive y descubre la comunidad. Una comunidad alegre que juega, ríe, festeja, que permite a cada uno expresarse tal cual es. Una comunidad en la que cada uno se pone al servicio del otro, donde cada uno aprende a respetar y convivir con los demás, desarrollando y confrontando su progresión personal.

Es un grupo vivo donde se busca constantemente la risa, la alegría, la espontaneidad, la imaginación, la confianza mutua, el afecto la ilusión, la sorpresa... todo mediante **EL JUEGO.**

La manada supone para los niños y niñas, con edades comprendidas entre los 8 y los 11 años, la iniciación en la vida comunitaria, y les permite mediante el juego, descubrirse a si mismos, descubrir su entorno y así empezar a desarrollar todas sus capacidades (expresión, sentido crítico, responsabilidad,...) es un ambiente agradable que nunca deja de evolucionar.

Para el lobato la manada es la sociedad que ellos inventan y viven, creada para disfrutar y divertirse en convivencia con otros niños. En la manada se hacen multitud de, actividades diferentes, ellos deberían ver que nada divertido es ajeno a la manada.

Las actividades, juegos... se deban hacer en función de los niños y niñas que forman la manada, teniendo en cuenta el progreso personal y comunitario que vive la manada.



2.- EL JUEGO

2.1.- DIDACTICA DEL JUEGO

Intencionalidad educativa de la rama Lobatos

La rama Lobatos ofrece, a los niños que participan de ella, un grupo en el que encuentran la oportunidad de compartir experiencias junto con otros niños, valorarse a sí mismos y vivenciar la propuesta scout.

Esta es una etapa, entonces, marcada por descubrimientos, que se producen fundamentalmente en tres aspectos:

- Descubrimiento de la vida en grupo:

La Manada es un grupo de niños y adultos diferente de la familia y la escuela, donde compartir vivencias, jugar y soñar. A través del grupo buscamos propiciar una relación alegre y respetuosa. Esto implica para los lobatos, en cierta medida, ir creando el sentimiento de "nosotros" a nivel del grupo; pero también ir llevando ese espíritu a los diferentes ambientes en donde interactúan. La vida en grupo permite el descubrimiento de las normas que hacen posible la convivencia, la libertad y el respeto entre las personas.



- Descubrimiento de sus propias potencialidades:

La Manada ofrece al niño un espacio para conocerse, para tomar confianza en sí mismo, en su capacidad de conocer y de crear. Por esto propiciaremos especialmente juegos y actividades de expresión, en las cuales desarrollar estos aspectos.

- Descubrimiento de la propuesta scout:

La mística, la vida al aire libre, los campamentos, los símbolos, etc., también son presentadas de manera progresiva, como un descubrimiento. Buscamos a través de esto introducir a los lobatos en una propuesta entusiastamente que los invite a crecer como personas.

Los propios lobatos

El escultismo les propone a los niños, que, dentro de sus posibilidades se conviertan ellos mismos en protagonistas de su educación. La Manada es el espacio donde es invitado a un estilo de vida, pero está en la originalidad de cada uno cómo la recibe y asume.



Los propios lobatos son agentes de su formación, ya que aprenden de sus vivencias, de sus relaciones con otros (encuentros y desencuentros con los demás y consigo mismos), de sus éxitos y errores. Es claro ver cómo año a año, la Manada va cambiando a pesar de que el equipo de educadores y la propuesta sigan siendo los mismos. Son los niños, los que introducen una gran cuota de novedad en la vida de la Manada.

Ellos también son los que funcionan como agentes de cambio en otros. Muchas veces les llega más lo que vivió o cuenta otro lobato, que lo que les pueda decir un educador.

Por otro lado, toda la vida de la Manada surge y toma forma a partir de sus intereses, aportes y dificultades; y la evaluación que los lobatos hagan de las actividades será lo primero a tener en cuenta para programar las siguientes.

El ambiente de la Manada y las experiencias concretas

Sabemos que los niños en la edad de lobatos conocen los valores experimentándolos de forma afectiva. Esto significa que el aprendizaje de los valores se produce vivencialmente y no tanto por instrucción. No debemos, por lo tanto, transmitir los valores de forma teórica sino aprovechar las oportunidades que surjan en el trabajo diario, para pedir a la Manada que dé su opinión sobre algo que ha pasado.

Será siempre mejor hablar de actitudes (que son la expresión concreta de los valores) para resolver un problema o tomar una decisión en el Consejo de Roca, que hablar sobre los valores en abstracto.

En cada juego, en cada taller, estamos educando en valores a través de actitudes. Si el ambiente es de individualismo, será muy difícil vivir la solidaridad. Si el ambiente es de respeto, más fácil se vivirá la lealtad. Si en la Manada se vive un clima de cooperación, se está transmitiendo que la cooperación es un valor.

Las vivencias concretas, reflexionadas y evaluadas son las que permitirán al lobato distinguir las actitudes que lo hacen feliz de aquellas que no lo ayudan a crecer.

El equipo de responsables

Sólo se transmite lo que se vive. Por lo tanto, si queremos propiciar ciertos valores, actitudes, debemos nosotros mismos ponernos en camino para alcanzarlos. Estar atentos a nuestro ejemplo y actitudes cuando trabajamos entre nosotros y con la Manada. Estar atentos a qué cosas damos importancia y a cuáles no, por qué logros felicitamos a los lobatos, ante qué nos entusiasmos, etc.

Esto necesita ser profundizado y discernido permanentemente. Al equipo de educadores y al Consejo de Grupo corresponde reflexionar y discutir sobre qué se pretende transmitir.

El equipo de responsables debe estar integrado por educadores de ambos sexos y mayores de 18 años. Idealmente debe haber un educador cada seis lobatos. Es fundamental el trabajo en equipo de forma coordinada, apoyándose unos a otros; que haya un reparto de las responsabilidades en función de las aptitudes y actitudes de cada uno, pero sin caer en posturas estereotipadas.



Debe reunirse al menos una vez a la semana para programar, preparar las actividades y la reunión de la Manada, definir los objetivos educativos, hacer el seguimiento de la labor educativa, evaluarse a sí mismo, definir las líneas de acción como equipo, etc.

Hay dos grandes funciones que el equipo de responsables debe asumir para favorecer la dinámica de la Manada:

- *favorecer la tarea*, es decir, motivar, establecer los límites, dar normas, marcar objetivos...

- *favorecer la relación*, o sea, escuchar, crear ambiente, contener ansiedades...

Estas funciones deben ser cubiertas de forma equilibrada por todos los miembros del equipo.

La relación con los Lobatos en el juego

Sabemos que en los niños es característica la búsqueda de aprobación por parte de los adultos. Por lo tanto, los responsables, junto con los padres y otros adultos, son una referencia clara para los lobatos de lo que está bien y lo que está mal.

En este sentido es importante tener en cuenta algunas pautas:

- Dialogar con los niños con palabras sencillas.
- Aprobar las conductas y actitudes positivas y mostrar desaprobación por las negativas.
- Las aprobaciones y desaprobaciones pueden ir acompañadas de razonamientos sencillos.
- Intentar conseguir que el niño internalice unos criterios para comportarse bien y no se conduzca siempre por premios y castigos.
- No convertir los gritos y enfados en algo habitual.

También sabemos que la visión de sí mismo que tenga el lobato se verá muy influida por la imagen que le devuelva el educador.

Algunas ideas para contribuir a desarrollar la autoestima de los niños:

- Valorarlo tal como es.
- Demostrar afecto, apoyo y confianza.
- Estimularlo a aprender a partir de sus intereses.
- Invitarlo a que asuma pequeñas responsabilidades.
- Reconocer el trabajo bien hecho y felicitarlo.



- Contribuir a que se integre en la Manada.
- Mostrarse coherente en lo que uno piensa, dice y hace, proporcionando experiencias que no infundan ansiedad, confusión o inseguridad.

La finalidad de todo esto es que los chavales practiquen el trabajo del pequeño grupo, es decir, quedando las seisenas para preparar las cazas en horas fuera de reunión, o incluso en la misma reunión se consigue que los chavales se conozcan, que aprendan a trabajar en equipo, que se coeduquen, que aumenten su imaginación, su iniciativa, que pierdan timidez, etc.

Luego, La meta de todo lo explicado no es un fin recreativo sino educativo basándose en el juego y en el escultismo (*"Que el niño aprenda jugando"*).

2.2.- LA CAZA

2.2.1.- ¿QUÉ ES?

La Caza es la actividad más importante de la manada. Es un juego que implica el conocimiento de uno mismo, nuevas técnicas y una participación plena de todos los lobatos.

Es un juego en el que toda la manada participa. Tiene que durar entre uno y dos meses y su elección se lleva a cabo de manera unánime por todos los lobatos de entre varias ideas que ellos mismos proponen



Debe de ser dinámica, tener mucha magia y no olvidar nunca el factor sorpresa para los lobatos. Es por todo esto por lo que tiene tanta importancia que lo elijan los propios lobatos para hacer de ella una actividad suya. Aunque el kraal de lobatos no participe activamente en la elección de la misma, debe de estar atento para encauzar a los lobatos.

La Caza debe de ser abierta, tiene que tener salidas que no tienen porque estar limitadas a la duración de las reuniones sino que pueden llegar a ocupar todo un día o incluso un fin de semana, es decir, no tienen que ser una actividades en un lugares cerrados, siendo preferible su desarrollo en el exterior, fuera del local al que habitualmente están acostumbrada a reunirse la manada.

Se aconseja que se realicen tres cazas durante cada ronda solar.

La duración de una caza será como máximo de 2 meses, aunque este margen puede variar dependiendo del tamaño de la manada y de la caza en concreto.

2.2.2- CARACTERÍSTICAS DE UNA CAZA

Toda Caza debería ser planteada teniendo en cuenta determinados objetivos educativos. Estos objetivos surgen del trabajo del kraal de lobatos, que debe analizar la realidad en que está inmersa la Manada, porque la caza debe responder



a las necesidades de la misma. Esta realidad se puede analizar desde distintos ángulos:

- El grupo y la Manada: número de integrantes, edades, kraal, actividades realizadas, funcionamiento de las seisenas y los consejos, relación entre los lobatos, grado de motivación y participación, recursos materiales y humanos, etc. Debemos tener en cuenta tanto debilidades como fortalezas, ya que comúnmente sólo atendemos a aquellas, perdiendo o descuidando lo que eran fortalezas.
- Las familias de los lobatos: entorno y conformación familiar, situación económica, social y cultural, integración de la familia al medio, conocimiento de la propuesta y grado de apoyo al lobato, etc.
- El entorno barrial del grupo: características del barrio y de la comunidad, la realidad socio-económico-cultural de la zona, relación con otras instituciones, etc.
- El entorno social de los lobatos: estudios que realiza, deportes que practica, otros grupos a los que pertenece, integración al barrio en que vive, etc.
- La vida de fe de cada uno: expresiones de fe en el grupo, vida religiosa de los lobatos y de sus familias (atendiendo a la condición de cada grupo al respecto).
- La progresión personal de los lobatos: etapa de progresión de cada uno, en qué debe esforzarse por superarse, en qué se lo puede ayudar, etc.
- El Kraal de lobatos: características, disponibilidad de tiempo, nivel de formación, etc.

De este diagnóstico surgirán las necesidades de la Manada y del medio social. Evidentemente, de lo mencionado anteriormente hay aspectos que permanecerán más estables, mientras que otros irán cambiando a más corto plazo.

Al comienzo del año, se realizará un diagnóstico más profundo que servirá para establecer o fijarse los objetivos anuales de la manada. Al comenzar cada Caza se revisará el diagnóstico inicial para ver qué aspectos han cambiado y agregar nuevos elementos. Se fijarán así los objetivos de la nueva Caza, que deberán ser coherentes con los objetivos anuales.

El diagnóstico es un paso fundamental en tanto permite al kraal de lobatos plantearse cuáles son los cambios que se deberían dar, hacia dónde pretendemos que la manada camine. Es importante entonces preguntarnos: ¿Qué alternativas podemos buscar para esta situación que vive la manada? o ¿Qué priorizamos para esta Caza? Muchas veces, el diagnóstico es la continuación natural de la evaluación de la última Caza.

Teniendo en cuenta el diagnóstico, el Kraal debe formular los objetivos educativos para la Caza, con respecto a toda la manada, con respecto a las seisenas y a cada uno de los lobatos. Los objetivos dan al equipo los parámetros para la evaluación de la Caza. En tanto tengamos claro qué es lo que pretendemos, podremos saber si lo logramos o no, y en qué medida.



2.2.3- LA MANADA IMAGINA (IDEAR)

Es en esta etapa donde se ayuda a los lobatos a pensar, despertar y descubrir sus intereses, gustos y expectativas. En rama lobatos es una "consulta" indirecta. Esto significa que no podemos simplemente preguntarles ¿Qué quieren hacer? o ¿Qué necesitan? sino que los educadores debemos intentar "leer" estos mensajes en las actitudes, juegos, conversaciones informales cotidianas, y en actividades especialmente creadas para que los lobatos expresen lo que quieren o esperan vivir.

Necesariamente, esta consulta debe estar ubicada en una ambientación, juego u otra dinámica que haga posible participar a los lobatos y estimular su expresión e imaginación. De esta manera lograremos que sean más creativos y se expresen con mayor libertad.

Los niños en edad de lobatos no tienen aún la capacidad de análisis como para saber qué es lo que necesitan. Sí saben cuáles son los juegos que más les gustan, o actividades que más disfrutan. El niño de 8 y 9 generalmente responderá o brindará una idea de algo que ya ha vivido (algo que jugó o vio en la televisión). El de 10 años si será capaz quizás de imaginar cosas nuevas y originales que no haya experimentado.

Para despertar las ideas en los lobatos se pueden llegar a cabo dinámicas como juegos cortos que traten de diferentes temas como piratas, tebeos, cocina, perros...

Se puede ayudar con multitud de fotos de muchos temas variados, con imágenes, sonidos... Si se les cuenta una historia en la que ellos puedan ser los protagonistas decidiendo partes de la misma, se les puede ayudar a despertar inquietudes, podemos contar la historia con marionetas, disfraces, música. Si les haces preguntas originales y divertidas que puedan responder fácilmente y de una forma original, individualmente, o por grupos puede también ayudarles.

Una vez que los lobatos han puesto en marcha su imaginación en busca de una idea para hacer una Caza, se juntan por grupos que pueden ser o no las seisenas, para elegir ideas. Dentro de cada grupo, se propondrán diferentes ideas, se elegirá una y se desarrollará para proponerla como caza al resto de la manada.

Cada grupo desarrollará su idea en función de cómo quiera que se desarrolle la caza, propondrá un esquema por encima de su desarrollo y desarrollará la historia de la misma. Deberán poner un título ala misma y prepara una presentación de su idea para el resto de la manada. Debemos dejar que su imaginación y sus ideas se lleven a cabo y no intentar manipularlas con las nuestras porque a lo mejor lo que para nosotros es una idea estupenda, para ellos no representa nada, y no debemos olvidar que ellos deben ser los protagonistas de su paso por la rama de lobatos.

Hay que apoyarles todo lo que podamos e ilusionarnos con sus ideas aunque a veces para nosotros ya personas "adultas", pueden resultarnos ridículas, ya que para ellos representa un ayuda a su autoestima y muchas ganas de seguir haciendo cosas especiales.



2.2.4- EL MOMENTO DE LA ELECCIÓN DE LA CAZA (ELEGIR)

Cada grupo de trabajo o seisena, ha elegido su Caza, la caza que a ellos les gustaría hacer. Es el momento de presentarla al resto de los lobatos, esta presentación ha sido preparada por ellos anteriormente y será su momento de contarles a los demás las cosas que quieren hacer en las próximas semanas.

El kraal puede ambientar este momento para que sea especial. Se puede decorar el local o el lugar donde se va a llevar a cabo la elección de la caza, de manera especial con un escenario... Pueden ir disfrazados... Se pueden hacer diferentes tipos de votaciones para que resulte más divertido, emocionante y darle un ambientillo de importancia a la elección de la caza ya que lo merece. Nunca debemos olvidar que los lobatos aprenden jugando.

2.2.5- LA CAZA COMIENZA A TOMAR FORMA (PLANIFICAR)

La caza ha sido elegida, y ahora comienza la tarea del kraal de lobatos para organizarla. Deben prever qué actividades van a realizarse (salidas, reuniones, campamentos, visitas), cuándo y dónde se realizarán, cómo se financian, qué materiales se precisan, quién se ocupará de cada cosa.

Como resultado, elaborarán un cronograma-calendario para la Caza en el que se establezca el curso, que a grandes líneas seguirá la Caza en el tiempo.

Esta es una de las partes más importantes de la Caza y en ningún caso se obviará.

Se tendrán que hacer las siguientes cosas para hacer este paso correctamente:

1.-PUESTA DE OBJETIVOS:

Teniendo en cuenta las características que debe tener una caza, que han sido contadas en el apartado 2.2.2, primeramente se pondrán los objetivos de la Caza. Han de ser pocos pero concisos, útiles y evaluables:

- Pocos: Dos o tres objetivos, más serían demasiados, quien mucho abarca poco aprieta.
- Concisos: Que sean objetivos claros y fáciles de recordar
- Útiles: No pongamos objetivos por poner o porque queden muy bonitos, que sean necesario para la rama, priorizando las cosas que se crea más importantes.
- Evaluables: Para que un objetivo se pueda revisar al final de la Caza, tiene que tener fijados los puntos que se van a evaluar de él, tiene que ser algo tangible, claro y que sin dificultades podamos decir si lo hemos cumplido o no a la hora de la evaluación.

2.-IDEA GLOBAL DE LA CAZA

Conocemos el tema de la Caza y las inquietudes de los lobatos, recogemos las ideas e intentamos dar una globalidad a la misma, ver la duración de la misma, que cosas se podía hacer (puede ser buena una lluvia de ideas desde el kraal en



este punto), recursos materiales y humanos con los que contamos, línea conductora que va a llevar la caza, principio y final de la misma...

3.-DIVISIÓN EN TERRITORIOS

Hay otro aspecto que forma parte de la Caza y que siempre tenemos que tener en cuenta y es el progreso personal y colectivo de los lobatos. En las cazas se hace a través de los llamados "territorios de caza". Hay cinco y cada uno de ellos representa el progreso en una de las cinco áreas de desarrollo, esto bien explicado en la parte del progreso personal punto global número 4.

Se debe intentar que en cada caza estén presentes los cinco territorios. Es tarea del kraal decidir que hace cada territorio en la caza teniendo en cuenta lo siguiente:

- Cada territorio responderá a las necesidades de progreso de los lobatos que se encuentren en ese territorio, y se deberá adaptar a ellos.
- Cada territorio tendrá un objetivo o dos objetivos propios que irán en consonancia con los objetivos propios de la caza y las necesidades de los lobatos que quieran progresar en ese territorio
- Cada territorio contará con un grupo pequeño de lobatos y será coordinado al menos por un monitor que será el encargado de controlar el seguimiento personal de cada lobato.
- En cada territorio el lobato aprenderá algo nuevo, relacionado con el mismo

Todos y cada uno de los territorios presentarán actividades dinámicas, divertidas y atractivas para los lobatos. Tienen que ser actividades semejantes de modo que no haya ninguno que sea mejor que el resto.

Los territorios son los siguientes, cada uno de ellos es representado por un animal y un color que los caracteriza para que los lobatos los diferencien fácilmente:

Territorio del Hermano Lobo (FE, BLANCO) potencia el conocimiento espiritual a través de la oración y la reflexión.

Territorio de Darzee (HABILIDAD MANUAL, VERDE): Potencia la técnica, la creatividad, la habilidad manual y la imaginación.

Territorio de Kotik (SOCIAL, AZUL) Enseña iniciativa y responsabilidad.

Territorio de Baloo (PERSONALIDAD, NEGRO): enseña a los niños a compartir, a ser amigo de todos, a preocuparse por los demás, a mejorar la relación con los demás.

Territorio de Bagheera (DESARROLLO CORPORAL, ROJO): Potencia las habilidades físicas.

4.- DESARROLLO:

La caza ya tiene forma y ahora el kraal tiene que preparar todos los detalles que



todos los territorios se coordinen y que tenga un sentido, que tenga principio, final. Hay que preparar la presentación que se les va a hacer a los lobatos de la caza. Se presentará de forma atractiva, divertida toda la caza y cada uno de los territorios.

Aunque en la Caza se juegue por territorios, pueden y deben existir momentos en los que toda la manada se reúna. Éstos pueden ser jugando o contando al resto de la manada lo que se está haciendo en cada territorio lo que se llamarían "consejos de caza". En ellos la manada ve como va la caza, si hay algún problema y así los lobatos se centran en la globalidad de la caza ya que al estar divididos en territorios podrían perderla.

2.2.6- PRESENTACIÓN Y DECISIÓN

Este es el momento en que la Caza se presenta a los lobatos. Es una actividad que marca el punto de partida de las actividades que se vivirán. Se buscará una técnica atractiva y adecuada (representaciones, audiovisuales, video, canciones, etc.) para presentar la propuesta, donde quede clara la ambientación, cuál es el desafío concreto que nos propone, el lema y una breve idea de las actividades a desarrollar. Luego, los lobatos junto con el equipo de educadores "discutirán" y decidirán participar de ella, asumiendo los desafíos, compromisos y responsabilidades que implique. Según la necesidad de cada grupo puede ser positivo el registrar por escrito cual es el/los compromiso/s que toda la Manada y las seisenas asumen. Así se podrá volver sobre él a lo largo de la Caza.

Cada lobato elige el territorio en el que quiere estar a lo largo de la caza, lo elige porque le gusta porque le parece atractivo y porque en él va a mejorar en algo. Tiene que saber que va a mejorar si se mete a uno u otro territorio, y que va a aprender en ese territorio. Tiene que ser consciente de que debe mejorar en eso y por esta razón y porque el territorio le resulte atractivo debe elegirlo.

Sería bueno que no repitiera territorio a lo largo de los años que está el lobato en la manada y en las diferentes Cazas para que el éste trabaje todos las áreas de progreso en la rama.

Ara que sea consciente de que ha pasado por uno o por otro territorio, se pueden usar varias técnicas que vienen explicada en el punto global 4 (el progreso).

2.2.7- LO PLANIFICADO SE LLEVA A LA PRÁCTICA (REALIZAR)

Esta es una etapa dinámica y compleja, ya que aquí se vive el verdadero "juego" de la Manada. Se realizan las actividades planificadas, los consejos y las periódicas evaluaciones. Para analizar esta dinámica, vamos a ver qué ocurre en los diferentes ámbitos:

- En la Manada: se van viviendo las actividades planificadas (talleres, juegos, salidas, fogones, etc.) Cada uno irá realizando su aporte específico para el éxito del proyecto en común.

- En los territorios: se organizan y realizan las misiones encomendadas, y en los sucesivos Consejos de Encuentro se evalúan los logros obtenidos, el cumplimiento de las metas fijadas y la progresión personal de cada uno .



- El kraal de lobatos: Acompañará y dará elementos a los lobatos y los territorios para el cumplimiento de las misiones. Organizará lo que corresponda, estará atento a la concreción de los objetivos de la Caza y en especial, irá evaluando la progresión de cada uno de los lobatos. Será el primero en entusiasmarse con la Caza, estará inmerso en la realización de cada actividad, en fin: será signo del protagonismo que cada uno de los lobatos debe tener en la Caza, cuidando, evidentemente, de no ocupar espacios que pertenecen a ellos.

2.2.8- LA MANADA EVALÚA LO VIVIDO (EVALUAR)

La educación a través de la acción no es sólo hacer. Es necesario explicitar lo vivido para que cada lobato descubra lo positivo de su vivencia y continúe su progresión. La evaluación es el momento en que la manada se detiene a revisar lo vivido. La Manada tiene instancias para esto que son: el Consejo de Roca -todo el grupo evalúa los pasos de la actividad, si se logró cumplir el desafío y las responsabilidades asumidas-, el Consejo de seisena - cada seisena evalúa como fue su participación en la Caza, la actuación de sus integrantes, etc.- y las evaluaciones personales.

La evaluación personal es fundamental en esta rama porque los lobatos suelen tener cierta dificultad de expresar sus sentimientos frente a sus compañeros. Una evaluación por escrito, con preguntas simples, puede ayudarlos también a ordenar lo que piensan, además de ser una forma de registrar la progresión del lobato.

El kraal vivirá esta etapa en dos instancias distintas:

- Durante la evaluación, el kraal, ayudará a evaluar a través de dinámicas, creando el clima para que cada lobato y cada territorio puedan expresarse y contar cómo se sintió, que fue lo que más le gustó, qué aprendió, etc. Los educadores harán los aportes necesarios para que la evaluación sea fructífera y se vaya desarrollando un espíritu crítico.

- Después de la evaluación, el kraal evaluará el cumplimiento de los objetivos educativos propuestos al principio, el desarrollo de la actividad, la progresión de cada lobato, y su propio desempeño como equipo de educadores. Esta evaluación del kraal será la base del diagnóstico para la próxima Caza.

2.2.9-LO VIVIDO SE CELEBRA (CELEBRAR)

La Caza acaba en fiesta, celebrando y agradeciendo la culminación con éxito de la misma. En esta fiesta participa toda la Manada, es una fiesta de todos. También se pueden agregar a esta celebración aquellas personas que hayan estado junto a la Manada en el desarrollo de la Caza. También es un momento de celebración comunitaria de fe, donde compartimos con Dios nuestros logros, flaquezas y fortalezas.



2.3.- UN EJEMPLO DE CAZA

Para que los lobatos sientan interés por realizar una caza es imprescindible que los monitores desde un primer momento muestren todo el interés posible en hacerles ver que va a ser algo "genial" para ellos: ir de caza es divertido para los lobos y por tanto para nosotros".

Un ejemplo de caza realizada en un grupo scout por los lobatos puede ser el siguiente:

"UNA EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA"

HISTORIA

Después de un tiempo de duras investigaciones un grupo de famosos investigadores, descubrió misterioso un lugar en el que antiguamente hubo un teatro griego.

Hay que recorrer la zona en busca de pistas que llevaran a ver lo que allí había ocurrido tiempo atrás. Se encontraron desperdigados, trozos de una historia, una historia en forma de obra de teatro que debía ser reconstruida por los mejores historiadores del momento. El descubrimiento había sido mayor; también habían encontrado restos de una vasija que contenía unas extrañas claves que también debía ser reconstruida.

Hay que formar un grupo de gente, los mejores, para reconstruir los hechos ocurridos allí. Dentro del mismo se dividirán el trabajo en pequeños grupos para llevar a cabo la misión con éxito.

**Un grupo será el que se encargue de organizar y dirigir las operaciones, de hacer que cada cosa esté en su sitio y vaya todo según el planning determinado. (Serán los más mayores que son los que mas experiencia tienen) (Serán los del territorio de Baloo).*

**Otro grupo se encargará de reconstruir lo que allí pasó, serán "los historiadores", los encargados de montar la historia (Territorio de Kotick)*

**Si se va a reconstruir una obra de teatro alguien tiene que encargarse de preparar los trajes que los actores van a llevar, el maquillaje y los escenarios serán "los escenógrafos" (Territorio de Darzee)*

**En toda excavación arqueológica habrá unos especialistas que sepan moverse bien por el terreno, capaces de interpretar mapas, orientarse en cualquier lugar y saberse mover en cualquier terreno. Estos serán el grupo de "los serpas" (Territorio de Bagheera)*

**Para completar el grupo de trabajo estarán los encargados de relatar lo que pase, investigar y hacer saber al mundo lo que pase, serán los periodistas (Territorio del Hermano gris)*



No hay mucho tiempo para llevar a cabo las investigaciones, cada uno de vosotros (los lobatos) deberá elegir donde quiere estar, allí aprenderá todo lo necesario para llevar a cabo la misión con éxito.

Como la caza ha sido elegida por ellos más o menos saben de qué va. Es labor de los responsables organizarla de acuerdo a las ideas de los chavales y a sus necesidades educativas. Teniendo en cuenta la metodología, a los chavales y sus ideas, haremos una caza en condiciones en la que no podemos olvidar el juego y el aprendizaje de cosas nuevas como herramientas.

Cada lobato elige su territorio sabiendo que en él va a mejorar en lo que falla algo y que se lo va a pasar genial.

ORGANIZACIÓN DE LA CAZA

*Primer fin de semana. Se les presenta la caza y eligen territorios.

*Segundo fin de semana. Cada territorio trabaja independientemente. Al final de la reunión hay un consejo en el que se juntan todos para ver como van.

*Tercer fin de semana. Siguen trabajando independientes cada territorio.

*Cuarto fin de semana. Ponen en común lo que han hecho cada territorio y les lleva a la finalización de la caza.

*Quinto fin de semana. Fin de la caza.

DESARROLLO DE LA CAZA POR TERRITORIOS

Hay que llevar a cabo cada territorio, teniendo en cuenta los chavales que están en él, las líneas educativas de cada territorio e intentando que todos los territorios sean igual de divertidos y especiales para los chavales, ninguno debe destacar.

BALOO

Primer fin de semana:

Han visto como va a ser la caza y han elegido este territorio.

Segundo fin de semana:

Se les presenta el territorio. Para ello se les pone un vídeo en el que les cuentan lo que tienen que hacer, tienen la misión de dirigir las investigaciones, buscar que es lo que realmente ha ocurrido, para ello se les ha dado los restos de una vasija que tiene que reconstruir.



3.- LA VIDA EN PEQUEÑOS GRUPOS.

3.1.- ¿ QUE ES ?



Los niños y jóvenes se organizan en pequeños grupos, de edad similar, con el fin principal de dar confianza y entregar pequeñas responsabilidades; así, con el trabajo en equipo, se desarrollan habilidades sociales, se aprende a trabajar por un fin común y a distribuir y organizar las tareas.

3.2.- ¿QUÉ ES LA SEISENA Y PORQUÉ SE UTILIZAN?.

En primer lugar hay que decir que el marco en el que se desenvuelven los chavales favorece el juego y las relaciones de los muchachos en pequeños grupos formados por sus propios compañeros, para ayudarnos de esta herramienta creemos necesaria la formación de las seisenas, las seisenas son grupos de lobatos que se organizan en la Manada por dos razones básicas: conseguir una mayor operatividad en las actividades y alcanzar más fácilmente los objetivos metodológicos marcados. Por otro lado hay que tener en cuenta el punto de vista del muchacho, ya que no es lo mismo ser uno en un grupo de 30 niños que ser uno en un grupo de 6, lo cual favorece las relaciones personales y de progreso en el niño, ayudándole a desenvolverse mejor dentro de la manada.

3.3.- ORGANIZACIÓN DE LAS SEISENAS.

La seisena como su propio nombre indica debe estar formada "idealmente" por un número de unos 6 niños. Es conveniente que cada seisena elija su nombre con el cual puedan identificarse sus miembros durante todo el tiempo que permanezcan en ella.

Para ello se pueden elegir colores o elementos relacionados con el libro de la selva

Seisena Kanhiwhara: Color rojo

Seisena Raksha: Color amarillo

Seisena Mowha: Color negro

Seisena lince: Color marrón,

aunque no hay razón para que esta denominación no sea de otro tipo, también es conveniente que cada seisena tenga un rincón propio dentro del local, ojo sin fronteras o delimitaciones que cada chaval pueda sentir como suyo.

A la hora de formar las seisenas hay que tener en cuenta otros factores determinantes, que pueden repercutir en el buen funcionamiento en el futuro de la misma como son por ejemplo intentar una homogeneidad en cuanto al número de niños que forman una seisena, el sexo de los chavales y los años de antigüedad en el grupo, ya que si no se tienen en cuenta estas características se podrá observar en el futuro grandes desigualdades entre unas seisenas y otras.



3.4.- CARACTERÍSTICAS DE LA SEISENA.

Una seisena tiene una serie de características:

-en primer lugar hay que decir que las seisenas no es una herramienta infalible que hace mucho mas sencillo el trabajo de los responsables, aunque si demuestra ser de gran ayuda para no solo para el desarrollo personal y social de los niños, sino que también lo es para alcanzar los objetivos propuestos, desde este punto de vista hay que decir que las seisenas **no son y no deben ser los únicos grupos de trabajo**, ya que se deben desarrollar otro tipo de grupos que favorezcan el trabajo y las relaciones con el resto de la manada.

-por otro lado hay que decir que las seisenas no deben ser grupos aislados y cerrados que den pie a rivalidades internas, por lo que se deben favorecer otro tipo de relaciones dentro del grupo, que ayuden a mantener el grupo en equilibrio como pueden ser pequeños grupos hechos para realizar una actividad en concreto o incluso trabajar a nivel individual.

-¿seisenas fijas o variables? Es una cuestión bastante discutida y por lo tanto pensamos que hay razones importantes tanto para que sean fijas como para que puedan ser variables; por un lado el desarrollo de seisenas variables favorece la integración de los niños en un grupo nuevo del cual él forma parte y esta creando en el momento que se integra en la misma, por otro lado este tipo de seisenas favorece de una manera diferente la relación de unos niños con otros creando una mayor socialización. Desde el punto de vista de las seisenas variables hay que decir que favorecen de otra manera las relaciones personales entre los niños favoreciendo la responsabilidad de los mayores como miembros de esa seisena ya consolidada y la integración de los nuevos lobatos que son acogidos por esa seisena y de la que van a formar parte desde ese momento.

-el nombre de las seisenas es algo muy importante ya que imprime carácter al grupo, a la hora de escoger un nombre para la seisena es importante que sean los niños los que lo decidan, por que de este modo se sentirán más identificados con él, eso si, sin olvidarnos que los nombres deben ser operativos, es decir que sean nombres que se puedan usar en la vida diaria del grupo, ya que si no tendremos nombres que no servirán para introducirlos en el marco simbólico y de juego de los lobatos. Por otra parte es importante que al crear la seisena y su nombre se usen otras herramientas que sirvan para "vestir" o "decorar" el nombre a través de la magia y la fantasía que envuelve la personalidad de los niños de esta edad, así es conveniente o recomendable crear por ejemplo una mascota, un lema, un grito, etc y dibujarlos o ponerlos junto al nombre de la seisena que sirva para identificar a sus miembros.

-las seisenas al estar formadas por un grupo reducido de niños, es bueno que cada uno de ellos tome responsabilidades en ese grupo, el cual forman y en mayor o menor medida son responsables de su funcionamiento y de su operatividad (sin olvidar nunca el papel fundamental del responsable), de esta manera los niños van siendo capaces de aprender el concepto de responsabilidad y de la importancia que cada uno de ellos tiene dentro del grupo, para desarrollar este sentido de la responsabilidad y del sentimiento de pertenencia a cada una de las seisenas es muy importante la creación de cargos.

Los cargos más importantes son los siguientes:



-**seisenero**: hay que tener en cuenta que este cargo puede parecer el más necesario de todos, ya que es el encargado de servir como portavoz de la seisena y de animar al resto de los miembros a participar en las actividades. Sin embargo el equipo de responsables debe valorar públicamente por igual todas las tareas que se realicen dentro de la seisena para evitar que el puesto de seisenero sea un puesto de poder o mando, en lugar de un puesto de responsabilidad, por lo tanto a la hora de elegir un seisenero hay que tener en cuenta el perfil del muchacho que va a desempeñar este cargo, es preferible que sea un niño de último año, aunque tampoco es necesario que esto sea así.

-en cuanto al resto de cargos que pueden existir son variados, aunque hay que destacar que es una tontería que existan cargos que no se van a usar durante todo el año, así antes de hacer los cargos hay que preguntarse si ese cargo es útil o no, ya que no vamos a tener un tesorero si no va a haber dinero que gestionar, de este modo los cargos más comunes suelen ser: el de seisenero, tesorero, secretario, animador, encargado de material, periodista o fotógrafo...

- **Tesorero**: Es el encargado de gestionar y vigilar el dinero que pueda disponer la seisena, siempre bajo supervisión del responsable.
- **Secretario**: Es el encargado de tomar nota de lo que se haga o diga en las reuniones de la manada o la seisena, en las acampadas y en los campamentos, para confeccionar el "Libro de Oro", que recoge lo más importante y anecdótico que ocurra durante el año.
- **Cartelero**: Es el encargado de mantener decorado, y de renovar periódicamente dicha decoración, el rincón del local de reuniones destinado a su seisena, con fotos y comentarios relativos a la naturaleza, la manada, o cualquier otro tema que pueda ser de interés para todos los demás lobatos, de la suya o de las otras seisenas.
- **Sanitario**: Es el encargado de que el botiquín de la manada esté siempre completo, con todo lo necesario para curar o solucionar los posibles pequeños accidentes y problemas que puedan surgir durante el año. Así como de advertir las necesidades de material y medicinas que se tengan, para incorporarlas a ese equipo de primeros auxilios. En líneas generales ayudar al jefe sanitario.
- **Fotógrafo**: Es el encargado de mantener en el recuerdo de la manada todos aquellos acontecimientos que tengan lugar durante el desarrollo de un año. Su misión es hacer un álbum de fotos tomadas mientras se realizan las actividades, que recoja la evolución de la manada durante el año y lo más importante en lo que se haya

Por lo tanto hay que destacar que los cargos son muy importantes para favorecer el desarrollo personal de los niños y la responsabilidad.

Para finalizar hay que destacar que las seisenas son grupos operativos, y como tal deben ser creadas, ya que muchas veces hacemos las seisenas y nos olvidamos que deben tener un continuo, y que se deben desarrollar más allá de actividades concretas para las que suelen usarse.

3.5.- CONSEJO DE SEISENA

Es la reunión que lleva a cabo la seisena para evaluar lo que han hecho, como funcionan como tal, ..

Se hará siempre que se crea conveniente para el progreso de los miembros de la rama de lobatos.



3.6.- CONSEJO DE SEISENEROS

Es la reunión llevada a cabo por Akela y los seiseneros de las seisenas. En ella hablan de la rama de sus seisenas y siempre con idea de mejorar las cosas.

Trasmiten las inquietudes de su seisena al kraal a través de Akela.

3.7.- VIDA DE LA SEISENA

Para que la seisena funcione se le puede ayudar manteniendo lo que nosotros llamamos "vida de la seisena". Si no dejamos momentos para que la seisena se junte para disfrutar, jugar o trabajar es imposible que funcione. Hay que ayudar a que los miembros de la misma se conozcan y que se lleven bien.

Para ello se puede dejar que jueguen por seisenas en alguno s juegos que la manada haga o se puede realizar la "salida de seisena". Este es un momento especial, la seisena sale junta del local ipara hacer algo que entre todos han decidido, ir al cine, al parque... Un monitor les acompañará ya que juntos y solos no se les puede dejar.



4.- PROGRESO PERSONAL

4.1.- ¿ QUE ES ?

En la rama de lobatos se inicia el progreso educativo de los chicos/chicas.

Los fines que persigue el escultismo se orientan hacia un desarrollo integral de la persona que el M.S.C. ha dividido en 5 áreas de progreso:

Personalidad: La relación consigo mismo. Aprender a tomar decisiones, a descubrir aquello en lo que queremos y podemos convertirnos, aceptar responsabilidades a ser y a vivir por ellos mismos.



LOBATOS : Desarrollo de la personalidad

- Intentar tener un espíritu optimista y alegre. Superar el egocentrismo.
- Aprender y jugar, divertirse y perder
- Jugar en compañía no rechazar a los demás
- Relación de corresponsabilidad entre sexos
- Aprender a opinar y escuchar

Desarrollo corporal: Relación con el propio cuerpo y dominio del mismo. Relación con el medio físico que le rodea. Aprender a alimentarse sanamente.

LOBATOS: Desarrollo físico

- Saber utilizar el cuerpo en las distintas actividades
- Descubrir el campo sensorial
- Adquirir hábitos de limpieza y orden
- Adquirir soltura y destreza de movimientos

Habilidad manual: Relación con el mundo material con los objetos. Luchar contra el espíritu de consumo y despilfarro de lo superfluo. Desarrollo de la creatividad y de la inteligencia práctica.

LOBATOS: Desarrollo del sentido práctico

- Realizar cosas útiles para el desarrollo de la manada
- Desarrollar y potenciar la creatividad
- Utilizar los recursos técnicos y naturales, respetando el equilibrio ecológico
- Observar y analizar la realidad

Relación con los demás: Hacer u servicio útil a los demás. Ser sociable. Conocer el entorno en el que vivimos. Aprender a movernos con y para los demás.



LOBATOS: Desarrollo del sentido social

- Despertar el respeto hacia lo que es de todos
- Despertar el sentimiento de responsabilidad social enfocada hacia su pequeño grupo (Manada, seisena...)
- Desarrollar el guato de ser generosos
- Asumir las pequeñas responsabilidades
- Ser capaces de tener unas reglas comunes

Fe: Encontrar el sentido a la vida de cada uno Descubrir nuestra relación con Dios, Descubrir a Dios en cada acto y en cada cosa que nos rodea

LOBATOS: Desarrollo del sentido espiritual

- Descubrir los valores del mensaje de Jesús
- Vivir los valores del evangelio a través del juego
- Tener a Jesús como uno más dentro de la manada que no se hace participar en un ambiente de fiesta

4.2.- PROGRESO PERSONAL Y COMUNITARIO: ETAPAS

La vida en comunidad hace que tanto la manda como sus integrantes, los lobatos, progresen Es necesario que el equipo de responsables conozca bien el progreso educativo de cada lobato en la unidad para poder realizar así una tarea educativa.

El progreso de la manada se deduce del progreso de la cada lobato y no al revés. Puede que la manada marche bien pero que haya chavales que no sigan el ritmo de ésta bien porque entraron más tarde, porque no tengan el mismo grado de capacitación que el resto... y por ello es importante que estar más atento del progreso personal que del colectivo.

El progreso del lobato en su paso por la manada se puede dividir en los tres puntos clave que puede coincidir con un curso completo pero que no tiene porque ser así.

1ª ETAPA: DESCUBRIR LA MANADA

El lobato llega a la manada y decide voluntariamente estar en ella. Comienza a descubrir la manada: cómo juega, cómo se organiza y como se toman las decisiones, como se participa... El resto de la manada (lobatos y responsables) deben hacer todo lo posible para que estos se sientan acogidos (aceptación, apertura, capacidad de compartir...). No debe ser una mera conciencia de pertenencia sino llegar al deseo de "participar plenamente en". Con las actividades los juegos y los cuentos, el lobato se acerca a la vivencia de una actitudes que serán básicas para su posterior compromiso.



2ª ETAPA: COMPROMISO

El lobato ya ha vivido en su 1ª etapa en la manada ciertas actitudes (sinceridad, entrega a los demás, participación, crítica...). Llega ahora el momento en que acepta esa forma de convivir y hace público formalmente su deseo de incorporarse plenamente a ella. Su compromiso real con la manada tiene que ser apoyado por el resto de la rama y por los responsables puesto que es con ellos con quien se compromete. Este compromiso debe hacerse por convencimiento con autenticidad y no por cumplir un mero trámite.

3ª ETAPA: VIVIR A FONDO LA MANADA

Tras el compromiso realizado por el lobato, comienza la auténtica vida en comunidad. Es ahora cuando la vida en la manada se vuelve rica en experiencias. La gran gama de actividades que propone la manada ayudará al chaval a descubrirse a sí mismo y a asumir (o no) como propias las formas de convivir con la manada. El lobato comenzará a desarrollar su capacidad crítica, apertura a los demás capacidad para compartir. Aprenderá a decidir, proponer, planificar, asumir responsabilidades a aceptar las críticas de los demás.

Tiene importancia en esta etapa los últimos meses de permanencia en la manada, cuando se acerca el paso a la siguiente rama. El lobato es casi un veterano en la manada y puede ayudar con su experiencia a los compañeros más nuevos para que conozcan la manada y integrarse en ella y necesita recibir por parte del equipo de responsables una atención especial. Necesitan que la manada le siga atrayendo, por lo que debe evitarse la repetición de actividades o debe intentarse que las mismas actividades den vivencias diferentes a las ya vividas. También esperan que les ayuden a relacionarse con la nueva unidad que les espera.

En cada una de las tres etapas del lobato encontramos los cinco hábitos del desarrollo expuestos anteriormente. Ni las etapas ni las cinco áreas son compartimentos estancos. No existen ni serían convenientes actividades o juegos que sólo sirvan a una etapa o a un ámbito con exclusividad, lo interesante es proponer actividades que interrelacionen unos ámbitos con otros y encadenen varios objetivos.

Para que las tres etapas sean realmente ricas y educativas el lobato debe ser consciente de su progreso personal. Deben constatar los logros y avances alcanzados en la manada.

Por tanto hay dos aspectos importantes en el progreso del lobato:

- 1.- El responsable debe conocer y seguir el progreso individual de cada lobato. Debe ayudar a que este progrese de acuerdo a las posibilidades del mismo.**
- 2.-El lobato debe ser consciente de que progresa y de que debe progresar.**



4.3.- COMO LLEVARLO A LA PRÁCTICA

Aunque parece fácil el llevar a cabo un buen progreso de la rama y personal de cada lobato puede llegar a ser una tarea complicada. A su vez es muy importante que se realice adecuadamente ya que es la base del método.

Para ayudarnos a llevar a cabo el progreso vamos a diferenciar los dos aspectos importantes que antes hemos definido.

A.- EL PROGRESO LLEVADO A CABO POR EL RESPONSABLE.

Debe quedar claro que el equipo de responsables debe ser consciente del progreso personal de los lobatos y de hacer que se lleve a cabo y debe ayudar a que cada lobato sea consciente de su propio progreso. Este equipo debe velar también por el progreso de la manada. Para poder llevarlo existen las siguientes herramientas que pueden ser muy útiles:

Kraales de progreso:

Son reuniones en la que se habla exclusivamente de los chavales. Se juntará el equipo de responsables para hablar de su rama, ver como está cada chaval, las necesidades de cada uno y en que estado se encuentra su progreso.

Estas reuniones se hacen para evaluar el progreso de cada lobato y ver como se le puede ayudar a mejorar o ver si está mejorando.

Se debería hacer al menos una al trimestre.

Son muy ricas si todos los responsables de la unidad opinan, ya que no todos conocemos igual a los chavales, y las opiniones de unos y otros pueden ayudar a ver aspectos del chaval que para alguno podrían resultar desconocidos.

Son momentos que pueden dar vida a un kraal ya que hablando de los chavales, sus anécdotas, frases... nos unen, nos hacen pasar momentos muy agradables y nos incentivan para seguir con muchas ganas e ilusión hacia delante con la rama.

Es importante que sean reuniones de tono positivo, las críticas negativas no sirven de nada, son reuniones para ayudar a los chavales y ver como se les puede ayudar más a llevar su progreso.

El problema que podemos encontrar es la excesiva duración y la operatividad de los mismos. Pueden ser demasiado largos lo que perdería toda su efectividad. Y pueden no ser operativos al no saber de que hablar o hablar de cosas inútiles por lo que habría que determinar las cosas a hablar.

Para arreglar esto pueden encontrarse diversas soluciones como las fichas de progreso, los objetivos personalizados...



Fichas de progreso:

Son unas fichas en las que se encuentran los diferentes puntos a tratar y evaluar con respecto al progreso personal de cada lobato y sus datos.

Tienen que ser fáciles y rápidas de rellenar a la vez que útiles.

En ellas se puede poner todo aquello que se crea va a ser útil para llevar a cabo la evaluación del progreso.

Se pueden desarrollar a través de las 5 áreas de progreso en general. A través de las cazas y de su división en territorios. Se puede evaluar por el objetivo personal. Se pueden poner comentarios que se crean importantes de los chavales.

En estas fichas es fundamental que todo lo que se escriba sea positivo o que no sea negativo ni destructivo.

Es muy importante la privacidad de estas ya que su lectura por el chaval o gente ajena al kraal de la unidad puede ser malinterpretada y usada para fines que no son los que se persiguen. No deben por tanto estar en un lugar a disposición de todos.

Estas fichas pueden ayudar a otros responsables que se hagan cargo de los chavales posteriormente ya sea en otra rama o dentro de la misma rama. Cuando al chaval pase de rama pasarán a cargo de el equipo de responsables de la otra rama.

**Un ejemplo de fichas que se podrían usar se presentan al final del documento.

Objetivo personal:

Hablar del progreso de un niño en todos sus aspectos es algo muy amplio y que engloba multitud de cosas. Para poder evaluar algo hay que tener algo concreto que evaluar.

Tener en mente todos los aspectos que de mejorar cada niño multiplicado por todos los niños de la rama es prácticamente imposible. Para eliminar este inconveniente se propone este "objetivo personal".

Esto consiste en que una vez hablados los puntos que determinamos adecuados acerca del chaval (los cuales estarán recogidos en la ficha de progreso); el equipo de responsables, propone algo que cree que el chaval debe mejorar como más importante.

Será una sola cosa y se propondrá como objetivo (por tanto evaluable) para el progreso personal del chaval.

En el siguiente kraal de progreso se evaluará si el lobato lo ha cumplido , si ha mejorado o si necesita que volvamos a ponérselo como objetivo, si no se evalúa es absurdo que sigamos este método porque no tendría ningún sentido.



No podemos pretender que el lobato progrese en algo que el no sabe que tiene que mejorar, tenemos que hacerle consciente de que tiene que mejorar en eso y ayudarle a ello.

Aunque sólo es un objetivo por lobato, en la rama hay muchos lobatos y acordarnos todos del objetivo de todos es imposible y siempre podrían quedarse sin nuestra atención en esto muchos niños. Cada responsable se puede encargar de unos pocos lobatos, de ayudarles a su progreso, de hacer que no se olviden en el grueso de la rama y aunque tenga en cuenta a todos, tendrá especial atención a aquellos de los que se ha encargado. De esta manera será más fácil y factible llevar a cabo el progreso de todos los integrantes de la rama.

Este objetivo personal será fácil llevarlo en las cazas ya que cada responsable puede llevar un territorio y así tendrá en cuenta a todos los lobatos que están en ese territorio.

Para llevarlo a lo largo del año sin tener en cuenta las cazas, cada responsable se encargará de unos pocos chavales del mismo modo pero los tendrá en cuenta en las actividades generales.

B.- EL PROGRESO LLEVADO A CABO POR EL LOBATO

Como bien hemos dicho a lo largo de estas líneas, el lobato para progresar debe ser consciente de que progresa y de necesita progresar en algo. Él solo puede que no se cuenta y hay que ayudarle, hay que hacerle ver que tiene que mejorar en lo que tiene que mejorar, ayudarle a darse cuenta de que está mejorando y todo ello hay que hacerlo de un modo tal que él entienda fácilmente.

Esto se puede conseguir usando una o varias (según se crea necesario) de las técnicas que redactamos a continuación:

Cuaderno de caza:

La caza es el nombre que recibe el Proyecto de Progresión comunitario en los Lobatos.

La pedagogía del Proyecto permite que el Programa Educativo Scout se verifique a un mismo tiempo en la progresión personal y comunitaria de una forma fusionada y paralela.

La pedagogía del Proyecto consta en todas las ramas, salvando las particularidades, de seis fases, como ya hemos visto anteriormente en este manual metodológico:

Idear, elegir, planificar, realizar, revisar y celebrar.

Cada lobato tiene uno propio con su nombre que les durará los años que estén en la manada y cuando pasen de rama se les dará. En él escriben las cosas que van haciendo en la rama. Las cazas que hacen, los integrantes de la manada, los responsables, las evaluaciones, comentarios, fotos...



En él pueden tener las canciones del lobato, otras canciones scout, las leyes del lobato las máximas de Baloo...

Debe ser un cuaderno que se quede en el local porque sino se les puede olvidar fácilmente en casa.

Hay que sacar ratos par que lo rellenen en el local porque de ellos solos estas cosas no salen fácilmente y hacer que crean el cuaderno suyo.

*Al final hay un ejemplo de un cuaderno de caza

Progreso en las cazas:

Cuando los chavales empiezan una caza, deben elegir el territorio en el que van a estar durante la caza.

Para elegirlo aparte de que lo elijan porque sea atrayente para ellos, deben ser conscientes de que en ese territorio van a aprender cosas nuevas y van a mejorar en aquellas que se les dan un poco peor.

Hay que hacérselo saber de viva voz y ser conscientes de que se han enterado.

Tienen que saber claramente que pueden aprender y mejorar en cada territorio, para que puedan elegir.

Para que sepan en que territorio están, y que sepan diferenciarlos de una caza a otra, es bueno que aprendan los nombres y/o los colores que corresponden a cada territorio.

Un método para que vean por los territorios por los que han pasado y los que les quedan por pasar, en un corcho, panel o algún sitio visible o accesible, se colocan los nombres de los 5 territorios y debajo los nombres de los chavales. Cada vez que pasen por un territorio se les dará un lazo, cordón ... del color del territorio por el que han pasado y ellos mismos lo colocarán en su nombre debajo del territorio en el que han estado y así visualizan fácilmente, los territorios en los que han estado y por los que tienen que pasar.

También puede haber un sitio reservado en el cuaderno de caza en el que puedan hablar de la caza una vez que ha pasado para que la evalúen y quede por escrito.



4.4.- FICHA DE PROGRESO

1.- Datos del chaval:

NOMBRE Y APELLIDOS:	
FECHA DE NACIMIENTO:	EDAD:
TELÉFONO:	

DATOS IMPORTANTES A DESTACAR

2.- Puntos a evaluar

HIGIENE			
PUNTUALIDAD			

3.- Objetivos personales

1.-

Evaluación

2.-

Evaluación

3.-

Evaluación



4.5.- Seguimiento personal por cazas

1ª CAZA:

Nombre:

Territorio en el que progresa:

Responsable del territorio en el que progresa:

Objetivo personal del lobato:

Evaluacion y comentarios

2ª CAZA:

Nombre:

Territorio en el que progresa:

Responsable del territorio en el que progresa:

Objetivo personal del lobato:

Evaluacion y comentarios

3ª CAZA:

Nombre:

Territorio en el que progresa:

Responsable del territorio en el que progresa:

Objetivo personal del lobato:

Evaluacion y comentarios



Código seguido para la evaluación

Colores:

Ejemplo: rojo, amarillo, verde

Palabras clave:

Ejemplo:

KAMYA : Muchacho amigo de Mowgli. (muy bien)

RIKKI : Su nombre completo es Rikki Tiki Tavi . Es una langosta que explora, investiga y prueba de todo. Vive con una familia y la defiende de las serpientes que entran a ella. Se destaca por su agilidad, inteligencia y valentía. (bien)

SAHI : Puerco Espín que trae mensajes buenos e importantes. (regular)

IKKI : Erizo que lleva las noticias, pero es lento y las da al revés. (mal)

4.6.- COEDUCACIÓN

Es un instrumento educativo con un objetivo básico: la educación global de la persona.

La acción educativa tiende a ofrecer al adolescente ocasiones para realizarse plenamente, en todas sus capacidades, viviendo la aventura de su crecimiento y preparándole para servir con alegría, para ser feliz haciendo felices a los demás, para sentirse verdaderamente libre.

La coeducación en el Escultismo permite a los muchachos/as desarrollarse juntos utilizando el mismo método educativo y facilitando el dialogo entre hombres y mujeres.

Pero es este un camino que debe construirse por etapas, adaptadas a los períodos evolutivos correspondientes y teniendo en cuenta las metas que, en conjunto, constituyen una autentica escala de valores que se pretenden alcanzar para que el/la adolescente llegue a convertirse en un hombre/mujer de carácter:

ACEPTAR a los que son distintos, a los que no piensan como uno mismo, a los que sienten las cosas de otra manera.

ACOGER el patrimonio de capacidades, de cualidades y de diversidades de los otros, no sólo como una contribución al propio crecimiento sino para estar en situación de crecer juntos.

CONOCER tratando de comprender, en lugar de dar por seguro; no creer ciegamente en las propias ideas; manifestar curiosidad e interés por los otros, por lo que hacen y piensan.

DAR generosamente sin esperar contrapartidas.



PARTICIPAR, no limitarse a mirar, a delegar en los otros.

RESPETAR a los demás tal y como son y ser uno mismo en todo momento, sin interpretar otros "papeles".

CONSTRUIR una realidad humana rica y fecunda, en la que la colaboración hombre/mujer sea posible, como es deseable.

LUCHAR por unas relaciones humanas abiertas a la comprensión y al diálogo; por un modelo de sociedad empeñada en rechazar la injusticia, la violencia y, en general, todo lo que degrada y deprime.

Por lo tanto partimos de la base en este punto de que las diferencias biológicas no deben suponer ni la discriminación, ni la superioridad o inferioridad de nadie.

También partimos de otro aspecto que sería la coeducación en nuestra sociedad y la influencia que tiene en las relaciones entre los niños y las niñas que muchas veces configuran unas relaciones entre niños y niñas que demasiadas veces se basan en el desconocimiento, en la desigualdad y en tópicos absurdos.

Es muy importante en este punto que los responsables actúen de modelo de lo que quieren enseñar a los niños. Hemos de plantear la vida en la manada como una alternativa mediante la cual el niño y la niña tengan la oportunidad de vivir unos valores comunes, radicalmente distintos a los que imperan en la sociedad.

4.7.- COEDUCACIÓN EN EL JUEGO

Problemas:

La sociedad crea la diferenciación entre juegos para chicos y juegos para chicas, ambos tienen asumidas sus diferencias y no se proponen cambiar la situación.

Por lo general los niños no se juntan con las niñas en la manada y viceversa.

Alternativas o soluciones:

Hay que buscar juegos que sean atractivos y válidos para la manada, que respondan a sus necesidades. Es bueno cambiar los grupos de niños y niñas para que aprendan a relacionarse con todos.

No se puede recurrir a disfrazar juegos para que disimuladamente los niños asuman el papel de niñas y las niñas el de los niños, ya que este papel predeterminado no existiría.

Los cargos y responsabilidades deben estar repartidos equitativamente respetando los gustos de los niños/as.



4.8.- IMAGEN DE LOS RESPONSABLES

Los lobatos se fijan mucho en sus responsables y hay que cuidar mucho nuestras actitudes, y contestaciones cuando estamos delante de lo chavales.

Debemos ser todos iguales dentro del kraal y por tanto de cara a los chavales. Para ver si esto se cumple y no están asumidos roles, el kraal se puede hacer una serie de preguntas:

¿Tienen la misma importancia en el kraal las responsables femeninas que los masculinos?

¿Algún responsable tapa a otros?

¿Nos repartimos la tarea equitativamente?

¿Siempre hacen los mismos las mismas cosas? ¿Hay roles asumidos?

¿Vivimos los valores coeducativos dentro del kraal y ante los niños y niñas?



5.- LEY Y PROMESA

5.1.- ¿ QUE ES ?

Cuando un chico llega a la manada, abre bien los ojos y las orejas para estar al **acecho** de todo lo nuevo que pueda descubrir.

El acecho es una etapa de observación y descubrimientos durante la cual el lobato conoce la manada. Durante ella el equipo de jefes conoce al lobato. Podríamos resumir diciendo que el acecho es el periodo de preparación para la promesa.

La promesa de un lobato exige una preparación, y es asunto de toda la manada.

El niño sale de caza con la manada y descubre que cada uno tiene un papel que cubrir y poco a poco se da cuenta que la ley de manada le ayuda a vivir como un lobo.

Él también querrá tener más responsabilidades, seguir la huella de lobos y pedirá hacer su promesa.

5.2.- LA PROMESA

Es considerada como una adhesión personal al proyecto del Escultismo

El Lobato hace lo mejor por ser:

- Alegre.
- Deportista.
- Activo.
- Compañero de todos.

Y porque:

- Piensa primero en los demás.
- Abre bien sus ojos y sus oídos.
- Dice siempre la verdad.
- Es limpio y ordenado.
- Es alegre y sonriente.
- Escucha siempre a los demás.

Y además:

- "Haremos siempre lo mejor".
- Hace cada día "la Buena Acción".



La promesa es un gesto de confianza que se dan tanto el niño como la manada. Es un acto de fe, es la adhesión personal y libre del lobato a vivir su ley.

El compromiso voluntario del lobato ante la manada es un acto serio, que todos festejan puesto que reciben un nuevo lobato.

No es un objetivo en si, ni la recompensa merecida de la actitud de un lobato modelo, por que ellos no saben si lo van a conseguir, pero prometen hacerlo lo mejor que puedan.



Esperar demasiado tiempo puede dificultar su progreso, es no darle oportunidades de seguir la huella del lobo, ni de tomar responsabilidades. En pocas palabras, esperar es desanimarle. Pero si por el contrario, un lobato no ha expresado sus deseos de hacer la promesa, quizá haya sido presentada como una etapa muy difícil, y por lo tanto le asusta. Para ello sería bueno volvérselo a explicar y hacerle de nuevo la propuesta, pero quizás para ello sea mejor que se lo explique un seisenero.

Tampoco es aconsejable hacerla muy pronto puesto que el lobato no sabe muy bien dónde está y la manada tampoco conoce al lobato. Sería una experiencia inolvidable para los lobatos, hacerla todos los grupos juntos, ya que se sentirían arropados por el resto de lobatos, y todo sería mucho más especial.

5.3.- PREPARACIÓN DE LA PROMESA

La preparación de la promesa tiene varias partes:

1. El lobato pide hacer su promesa

Él es el protagonista de ese día y todo lo preparara él con la ayuda de sus jefes y de su manada.

Ideas para llevarla a cabo:

Si son varios lobatos los que deciden hacer la promesa se pondrán entre ellos de acuerdo para concretar el día, la hora, el lugar...

Si la hiciesen los lobatos de todos los grupos, los responsables les dirían a los chicos varias fechas (que previamente han elegido ya los responsables de todos los grupos), para que ellos eligiesen, de modo que fuese más sencillo ponerse de acuerdo todos los grupos. Cada grupo propondrá un lugar, unas canciones, unas oraciones, y se decidirá cual de todas las propuestas es la más viable.

Si la hiciesen los lobatos de todos los grupos sería bueno hacer una acampada de fin de semana, e invitar a los padres a que asistan el domingo que es cuando sería la fiesta.

2. La manada se prepara a recibir la promesa del lobato

En el Consejo de Roca, la manada habla de la Promesa, de la ley de lobatos. Piensan como pueden ayudar al lobato que va a hacer la promesa, para que su celebración salga lo mejor posible, y sepa verdaderamente a lo que se compromete.

3. Los responsables se encuentran con los padres

Éste encuentro es muy importante, y no nos lo deberíamos de saltar nunca, ya que los padres saben que es lo que les interesa a los niños, para situar la Promesa en su vida de todos los días, puesto que es importante que cumpla lo prometido a diario y no solo cuando baja a las reuniones, o en el campamento.

Sería este un buen momento para explicarles a los padres en que se basa el proyecto educativo del lobatismo.



4. Se prepara la fiesta

Ahora es el momento en el cual los jefes son responsables de la organización. Teniendo en cuenta las ideas que los lobatos han aportado para preparar este gran fiesta, se prepara todo cuidadosamente con ellos, para que no falte nada.

5.4.- LOS PREPARATIVOS

Antes de la propia ceremonia se debe realizar una pequeña reflexión en grupo. En este acto el lobato realiza un compromiso que leerá antes de que haga su Promesa. Se explica el significado del acto, la importancia de la aceptación personal de la Promesa, la tradición de esta celebración... Después Akela hace unas preguntas para que el lobato haga una pequeña reflexión; éstas pueden estar relacionadas con la rama, familia, amigos, Dios...

5.5.- SE TRATA DE UNA CEREMONIA

En cada manada es diferente y para cada lobato supone un sentimiento distinto.

La ceremonia puede comenzar de la siguiente manera:

Akela llama a la manada y dice unas palabras sobre la importancia de ese día, tanto para el lobato como para la manada, al recibir a un nuevo miembro (muy importante usar el lenguaje del Libro de la Selva).

En la ceremonia se distinguen tres partes:

1. Se pide ser lobato

La ceremonia puede comenzar con una canción scout de bienvenida y los lobatos que vayan a hacer la promesa salen al centro.

Algunos lobatos pueden entregar a los que van a hacer la promesa algún objeto que simbolice algún recuerdo.

Los que van a hacer la promesa cuentan de forma ordenada lo que han descubierto y por que quieren hacer la promesa.

Después piden que la manada les acepte. También sería bonito que pidiese a sus padres que le ayudasen a ser un buen lobato. Ya que los padres también juegan un papel muy importante, en la formación de su hijo/a.

La forma de hacer la ceremonia, puede variar dependiendo de los lobatos que la hagan. Por ejemplo, si la hiciesen todos los grupos juntos, podrían pedir ser lobatos por seisenas.

2. El lobato pronuncia su promesa

Lo ideal es que el lobato fuese quien creara su propio formato de promesa, porque esto otorga una gran libertad a los lobatos a la hora de expresarse. De cualquier manera, existen varias maneras posibles de proclamar la promesa, que cada grupo, o cada lobato puede elegir según crea más apropiada:



Formato 1: " *CON LA AYUDA DEL SEÑOR Y DE TODOS LOS LOBATOS TOMO LA DECISIÓN DE HACER CUANTO PUEDA PARA RESPETAR LAS LEYES DE LA MANADA Y PARA.....*"

La promesa debe ser acabada por el propio lobato, incluso se puede suprimir esta parte y decir solo una frase, la cual entienda mejor. Por ejemplo; "*lo que soy os lo quiero ofrecer; lo que tengo lo quiero compartir con vosotros*".

Formato 2: : "*Yo prometo hacer lo mejor por: ser amigo de Dios y de todas las personas, cumplir la Ley de la manada y hacer cada día una buena acción*".

3. La manada manifiesta su alegría

La manada esta contenta, porque ya hay lobatos nuevos en la manada. Ya esta todo preparado para celebrar la fiesta.

- Una merienda, una cena...
- Un montón de juegos con los invitados...
- Canciones, música...
- Se le puede dar un recuerdo; una foto de toda la seisena, o rama, un pasador...

5.6.- DAR SU PALABRA

La palabra dada por el niño expresa el deseo de cambiar, y de encontrar en aquel que la recibe una total confianza; por lo que no debe ser considerada a la ligera.

Los demás jefes y los lobatos son testigos del compromiso que ha hecho el niño, ellos pueden decirle como le ayudaran a cumplir mejor su promesa.

El Kraal debe comprometerse a dar al lobato todas las posibilidades de alcanzar el éxito y de cumplir la promesa.

Ha decidido ser lobato, por lo que puede ser un buen momento para imponer la pañoleta al lobato para que empiece definitivamente y formalmente a ser parte activa de la rama de lobatos y del grupo scout.

La Promesa de lobato se hace de una vez para siempre durante el tiempo que la niño/a permanece en la manada. Cabría la posibilidad de renovar formalmente una sola vez: el día que la manada despide a este miembro, ya que la promesa produce una huella imborrable en el lobato.

5.7.- LA LEY

Se compone por un conjunto de normas de comportamiento que conforman el proyecto de desarrollo del Escultismo propuesto a los jóvenes.

Un desarrollo global orientado hacia:

- La relación consigo mismo (el carácter).
- La relación con el cuerpo (la salud).
- Amigo del Señor.



- La relación con el mundo (la creatividad).
- La relación con los otros.
- La relación con Dios.

La ley, el lema y las máximas de la manada vienen a ser la constitución de los lobatos, los ideales básicos del lobatismo.

LEY

El lobato es alegre, deportista, activo, amigo de todos y amigo del Señor

LEMA

"Haremos lo mejor".

MAXIMAS

- El lobato piensa primero en los demás.
- El lobato es limpio y ordenado.
- El lobato abre sus ojos y sus oídos.
- El lobato dice siempre la verdad.
- El lobato es alegre y sonriente.
- El lobato escucha a los demás.

La pronunciación concreta de la ley es, posiblemente lo menos importante, en este caso lo que más importa es el espíritu con el cual se diga, por eso se pueden hacer las variaciones que se crean oportunas.

Hay que prestar atención al tono positivo que mantienen estos enunciados, es decir, se afirma lo positivo, en vez de prohibir lo negativo.

Ley, lema y máximas, sirven como guía o pista de las actitudes que esperamos potenciar en nuestros chicos. Debemos evitar que adquieran una excesiva solemnidad, puesto que el lobato va a dejar de sentirlo como suyo, sino como una norma.

5.8.- SIMBOLISMO DE LA PAÑOLETA

La pañoleta es un elemento simbólico que está muy relacionado con el progreso personal, ya que se solía entregar la pañoleta en el momento de su promesa como reconocimiento de su entrada a la manada y al grupo Scout al que pertenece esa manada

Sin embargo, esto supone no reconocer como miembro del grupo, a aquel niño que todavía no a formulado la promesa y esto puede traer varios problemas. Esta decisión tiene claramente aspectos negativos e incompatibles con nuestro estilo educativo, por lo que, aunque no se desaconseja entregar la pañoleta en el momento de la promesa, si que tenemos que tener en cuenta los inconvenientes que pueden surgir.

Otra opción es entregar la pañoleta, a los lobatos nuevos, a principio de curso.



Lo que sí se tienen claro es que no podemos considerar la pañoleta como una recompensa que se entrega y se quita según la forma de comportarse de cada lobato, sino como una muestra de reconocimiento, una señal de identidad que pertenece a cada niño.

La pañoleta se la podemos dar en tres ocasiones: antes de hacer la promesa, una vez la haya hecho, o a principio de curso.

Antes de hacer la promesa: Para que el niño se sienta más cerca del grupo, y de la manada. Puesto que la pañoleta es un símbolo muy importante de la vida Scout.

Después de hacer la promesa: el hecho de imponérsela después de haber pronunciado su promesa, es para asegurarnos que el lobato siente de verdad lo que está viviendo, que le entusiasma la idea de ser un lobo, de ir de cacería y de sentirse dentro de una manada.

Esta está en la mano de cada grupo cuando decide imponer la pañoleta a los lobatos de su grupo, siempre y cuando se piense en las ventajas e inconvenientes que su decisión va a conllevar.

5.9.- CONSEJO DE ROCA

Es la reunión en que toda la Manada -lobatos y responsables- se reúne para decidir, organizar o evaluar lo vivido. Este Consejo está compuesto por: Akela, Baloo, Bagheera Hathi,..., el Consiliario y seiseneros. A esto podría añadirse los subseiseneros o huellas de Bagheera.

El Consejo de Roca no podrá constituirse si no está Akela, jefe de la Manada o en su defecto, si no está el responsable en quién este haya delegado. Akela, cosa que solo hará en aquellas situaciones en las que el Consejo de Roca no pueda ser demorado; o si faltan la mitad o más de los seiseneros.

Es un momento especialmente importante para la vida de la Manada que amerita cierta formalidad y seriedad. Es importante por las características de la edad, que sea de corta duración, manteniendo el entusiasmo y la participación dentro de un ambiente agradable y con una ambientación particular.

El Consejo se dedica a evaluar la progresión personal de cada miembro de la Manada, la marcha general de la Manada y la distintas Seisenas a lo largo del trimestre y durante la preparación, puesta en marcha y desarrollo de la Caza, velar por la preservación en la unidad de la espiritualidad scout (Ley, Máximas, Promesa, B.A.,...) y por último la concesión de fases de progresión.

Para la toma de decisiones el ideal es el consenso, pero también es bueno que los integrantes tomen decisiones democráticamente para poder asumir la disparidad de ideas perfectamente respetables, así, las votaciones se decidirán por mayoría absoluta de los votantes que son todos los integrantes del Consejo menos los Viejos Lobos que tienen derecho de voz pero no de voto.

El responsable tiene derecho a voz y veto que aplicará en caso excepcional ante decisiones del Consejo de Roca que él/ella considere que transgreden la Espiritualidad Scout.



Lo normal es celebrar uno después de cada Caza, al final del trimestre, si no coincide con el anterior; y cada vez que un miembro de la manada lo solicite.

Las funciones del Consejo de Roca son:

- **tomar las decisiones** que van a alentar la vida de la Manada.
- **fijar las reglas de juego** y las metas que toda la Manada se propone.
- **evaluar** la marcha y el funcionamiento de la Manada durante un cierto período de tiempo. Por ejemplo: la evaluación de la Caza.

Los responsables debemos buscar los medios para dinamizar el Consejo de Roca, hacer surgir los intereses de cada uno, lograr que todos expresen sus opiniones libremente, respetando las de sus compañeros, desarrollar la corresponsabilidad en la toma de decisiones, y ayudar a la Manada a profundizar en la evaluación.

Es fundamental, entonces, intentar que el diálogo entre los niños se realice dentro del marco de la Ley de la Manada.

Un Consejo de Roca bien llevado nos puede ofrecer unos valores muy interesantes:

1. Fomentar la participación y el espíritu democrático.
2. Desarrollar la capacidad de análisis y autocrítica.
3. Fomentar el dialogo.
4. La participación y la capacidad de escucha

En cuanto al lugar donde celebrar el Consejo de Roca, cualquier sitio es válido, para hacerlo, aunque sería aconsejable, el hacerlo al aire libre, en una acampada, en una noche de campamento, en una roca amplia...



6.- LA VIDA EN LA NATURALEZA

6.1- ¿QUÉ ES?

La naturaleza representa un marco inmejorable de expresión y desarrollo de los niños, entendiéndola no como un objeto que podemos tratar a nuestro gusto, sino como un medio que permite una evasión de la realidad cotidiana para poder introducirnos en el gran juego alternativo que se propone desde el esculatismo.



6.2- IMPORTANCIA

La importancia de la naturaleza radica en varios puntos:

en primer lugar permite el desarrollo de los niños libremente fuera de su marco de convivencia normal, provocando nuevas relaciones y nuevos puntos de vista que le pueden ayudar a tener otro concepto del mundo en el que vive,

por otro lado ayuda al grupo a desarrollar otro tipo de juegos y actividades que no son posibles en el local o en el lugar de procedencia del grupo, como por ejemplo rastros, conocimiento de animales, realización de cazas concretas, etc.

por último hay que destacar que la vida en la naturaleza es fundamental ya que ayuda al niño a aumentar sus posibilidades de ser autónomo, aprendiendo bajo la guía de los responsables a valerse por si mismo, además en este marco el niño puede aprender técnicas y conocimientos directamente, permitiéndole ejercitar esos conocimientos y esas técnicas por el mismo.

Por todo esto es importante desarrollar la vida en la naturaleza como marco de desarrollo importante dentro del esculatismo, de esta manera proponemos una serie de ideas y de características como:

-la naturaleza debe servir como medio de **desarrollo físico, intelectual y espiritual.**

-la naturaleza **debe formar parte importante de la actividad planeada**, y por lo tanto debe ser tenida en cuenta a la hora de plantear las actividades, siendo parte continua y no aislada.

-como propuesta ideal en cuanto a las salidas a la naturaleza vemos que sería bueno realizar **una salida** como mínimo a la naturaleza **al mes**, esto no quiere decir que necesariamente tengan que ser acampadas, sino que pueden ser excursiones al zoo, visitar algún veterinario de la zona, ir a recoger al campo flores y plantas secas para realizar marca paginas, etc. con esto queremos decir que no es necesaria grandes visitas a la naturaleza todos los meses, pero si mantener un contacto continuo que forme parte de la vida cotidiana de la rama.

-en definitiva la naturaleza debe servir como alternativa a lo actual, es decir a los juegos actuales, como las consolas, la televisión, etc, ya que estos no **permiten un desarrollo de imaginación** que en cambio si ofrece la naturaleza, siendo una gran fuente de creación de mundos mágicos, abiertos a las propia



mente del niño y a todo lo que es capaz de imaginar y desarrollar junto con sus compañeros de manada.

Por todo esto creemos que es fundamental el desarrollo de las actividades en la naturaleza ya que en conclusión es una herramienta que permite el desarrollo y el progreso en el niño que no se puede dejar aparte ni tomar como algo aislado.

7.- ROL O PAPEL DEL ADULTO

7.1.- RESPONSABLE

El responsable se compromete a respetar las exigencias que le plantea el Movimiento Scout Católico cuando se incorpora. Como se le pide al Lobato cuando se adhiere a la Ley de los Lobatos, se adhiere a las finalidades educativas del escultismo y se compromete a seguir las reglas del Juego Scout. Puede oficialmente expresar su adhesión a los principios del escultismo y su pertenencia al Movimiento scout Católico adquiriendo un compromiso con el grupo. Este compromiso le llevará a comportarse como un cristiano adulto allí donde se encuentre: familia, amigos, trabajo o estudio, etc...

Nuestro propósito es contribuir al desarrollo integral y la educación permanente de los jóvenes.

Los principios que nos guían

El conjunto de nuestros principios constituye un marco referencial de valores esenciales y atractivos y es nuestro propio modelo de identidad.

La adhesión a esos valores contribuye fuertemente a que los jóvenes tengan una razón de ser y un estilo de vida con la consistencia suficiente para acercarse a la plenitud y la felicidad y con la fuerza necesaria para motivar a otros en esa misma dirección.



La Relación consigo mismo

Cada persona es una promesa y para que ésta se haga realidad debe esforzarse por lograr lo mejor de sí misma.

Invitamos a los jóvenes a usar progresivamente su libertad, asumirse con responsabilidad, aprender a discernir y decidir y enfrentar las consecuencias de sus decisiones y de sus actos.

Los motivamos para que tomen conciencia de su dignidad, se superen constantemente y opten por un proyecto personal para sus vidas.



Los desafiamos a cifrar su honor en ser fieles a la palabra dada, leales con los demás y honestos con sí mismos, sobre todo cuando hay que vencerse.

Les proponemos ser fuertes, mantenerse firmes en sus objetivos, tener el coraje de ser coherentes, dando testimonio de ser lo que se dice ser.

Una persona consecuente con estas verdades es una persona íntegra, recta y fuerte, representa una alternativa a la cultura del instante y contribuye a la superación de las tendencias relativistas y permisivas.

La relación con los demás

Sostenemos que la persona logra su vocación humana cuando ejerce su libertad para el encuentro con los demás.

Proponemos a los jóvenes que se realicen personalmente a través de una actitud de servicio y que se integren responsable y solidariamente en su comunidad local, nacional e internacional, sin prejuicios, racismo ni exclusiones sociales de ningún tipo.

Les pedimos que incorporen en su manera de pensar y en sus actitudes de respeto y la defensa de los derechos de las personas. Promovemos que se comprometan con la democracia como la forma de gobierno que mejor permite la participación de todos y la igualdad de oportunidades para todas las opciones. Les proponemos reconocer y ejercer la autoridad y el poder al servicio del bien común.

Destacamos el valor del trabajo humano para el bienestar común, enseñamos a respetar a los trabajadores e impulsamos a los jóvenes a orientar sus relaciones económicas y sociales por una permanente aspiración a la justicia.

Promovemos la igualdad de derechos entre el hombre y la mujer y fomentamos en los jóvenes su aprecio por la colaboración y el enriquecimiento mutuo, respetando la particular naturaleza de ambos sexos, sin preconceptos de superioridad o reivindicación. En el plano de las relaciones personales los invitamos a manifestar sus afectos con naturalidad, con respeto a su dignidad y a la del sexo complementario, integrando su conducta sexual en el amor.

Les proponemos enfrentar la existencia y las relaciones humanas con alegría y sentido del humor, sobreponiéndose a las dificultades y expresando de un modo constante su gusto por la vida.

Les pedimos ser reconocidos por su actitud de simpatía, comprensión y afecto hacia las demás personas, creando espacios amables en los ambientes en que se desenvuelven.

Una persona guiada por estos valores sociales demuestra con su propia vida que es posible encontrar la felicidad y la realización personal a través del servicio a los demás; y ofrece con su testimonio una opción ante las tendencias que promueven el placer como fin último de la actividad humana.



La relación con Dios

Toda persona interpela constantemente a la existencia para que le revele su origen, su naturaleza y su destino.

Frente a la profundidad del misterio, invitamos a los jóvenes a trascender el mundo material, guiarse por principios espirituales y caminar siempre en la búsqueda de Dios, presente en la existencia de todos los días, en las cosas creadas, en los otros, en la historia.

Los invitamos a asumir el mensaje de su fe y a vivirlo en la comunidad de su Iglesia, compartiendo la fraternidad de los hombres unidos por una misma religión y siendo fiel a sus convicciones, signos y celebraciones.

Representamos a los jóvenes la importancia de integrar la fe a la vida y a la conducta, dando testimonio de ella en todos sus actos.

Les invitamos además a vivir alegremente su fe, sin ninguna hostilidad hacia quienes buscan, encuentran o viven respuestas diferentes ante Dios, abriéndose al interés, a la comprensión y al diálogo ante las opciones religiosas de los demás.

Una persona guiada por estos principios reconoce, vive y comparte el sentido trascendente de su vida, por encima de posiciones sectarias o fanáticas.

Ingredientes para ser un buen responsable de lobatos

Lo primero que hay que saber es que vas a estar con niños, y no agobiarse por que las cosas no salgan como estaban preparadas. Lo importante es seguir adelante y aprender los fallos.

Has de intentar tratar a los niños de forma individual evitando generalizar. Para ello muéstrate siempre receptivo dedicándole el mismo tiempo a cada uno. En lo que se refiere a como conseguir el respeto, es importante mantener una unidad de criterio en la Jefatura frente a los chavales. Para ello es vital tener las cosas muy habladas. Si uno se equivoca, no hay que contradecirle delante de los niños. Las manadas están compuestas por mucho chavales, por eso a veces te llegas a desesperar. En cualquier caso tranquilízate, y NUNCA pierdas los papeles. Nunca es tarde para aprender algo nuevo, así que aprovecha todas las oportunidades que te brindan tus chavales.

No por poner castigos duros te harás respetar antes. El temor no tiene que ser la base del respeto.

7.2.- PADRES

Para tener una cercana relación con los padres de los niños es conveniente convocarles a reuniones periódicamente, una circular atractiva puede ser un buen medio para atraerles a dichas reuniones. Estas reuniones no tienen que ser unidireccionales, es decir, los padres también tienen que formar parte de ellas,



tanto tomando decisiones o proponiendo su colaboración en diferentes aspectos como material, animación, técnicas...

En caso de que haya una gran ausencia de padres en la reunión se aconseja buscar las causas de dichas ausencias, que pueden venir tanto por parte de la organización(fecha, lugar...), como por parte de los padres.

Un buen ejemplo de primer contacto o acercamiento a los padres con hijos recién llegados al escultismo, podría ser la siguiente:

Estimados padres de familia:



*Estamos orgullosos de que sus hijos/as hayan elegido ser **SOULTS**.*

El éxito de sus hijos en esta etapa nueva de aventura, dependerá en gran medida, de la participación, iniciativa y cooperación.

El Escultismo tiene mucho que ofrecerles a sus hijos; les enseñara habilidades prácticas para la vida, les dará experiencia útil en aprender a vivir democráticamente y les proveerá, a través de la Promesa y el Código de Honor, de una fantástica guía para una vida feliz.

*Algunas cosas que **USTED** debería saber sobre el Movimiento Scout:*

*Al convertirse Scout, su hijo/a esta haciendo algo más que meramente unirse a un club. Ellos son ahora miembros de un movimiento **MUNDIAL** - Millones de jóvenes han sido Guía y Scouts en el pasado; Millones mas serán miembros en el futuro.*

*Ser **SCOUT** se ha convertido en una forma de crecer y madurar en muchos países del mundo libre. La organización a la cual sus hijos se han unido es tan importante para el país, como para el mundo entero, pues prepara a la juventud para una mejor ciudadanía y para un servicio en PRO DE LA PAZ.*

Nosotros, los miembros del grupo, damos tiempo voluntariamente por ellos y por otros jóvenes que pertenecen al Escultismo, sin recibir dinero o material a cambio, pero con la entera satisfacción de saber que realizamos un trabajo invaluable para la sociedad.

Ellos están realmente haciendo un servicio efectivo a la comunidad y toda cooperación a esta magna tarea es bienvenida.

Como se puede colaborar:

Hay Muchas formas en las que usted como miembro de una familia, puede ayudar para que esta etapa en la vida de su hijo sea memorable.

Una de esas formas es:



- *Interesarse por las actividades Scouts que sus hijos realizan; ellos necesitarán practicar en su hogar las habilidades aprendidas, y seguramente necesitaran de alguien con quien compartir estos nuevos intereses.*
- *Necesitarán a veces su colaboración para que sus aventuras Scouts se hagan realizables.*
- *Necesitarán el aprecio y estímulo por los esfuerzos realizados para cumplir con la Promesa Scout.*
- *Necesitarán ser alentados para madurar de acuerdo a sus edades y crecer en el Escultismo pasando por todas las etapas.*

Usted puede participar.

*Trate de participar de los eventos y reuniones organizadas por la agrupación y los Grupos a los cuales **Usted** ha sido invitado.*



Un poco de información...

¿ Que es el ESCULTISMO?

...es un movimiento de juventud basado en los principios fundados por Lord Baden Powell en Inglaterra y hoy establecidos en mas de 153 países del mundo;...

...es un movimiento de afiliación voluntaria apolítico, abierto a todos los jóvenes sin distinción de credo, raza, clase o nacionalidad...

...es una educación integral de primer orden; que tiene por medio de una pedagogía activa preparar una generación futura alegre, sana, ...

... es un sistema de auto educación progresiva presentado como una aventura y tiene como base el alegre dinamismo de los jóvenes...

...es una forma de vida, un movimiento que tiene a enseñar como vivir y dejar el mundo mejor de como lo encontramos;...

...es una respuesta eficaz a las necesidades de nuestra época; a la juventud: que esta en búsqueda, y ansias de trabajar por la paz, y construir su persona - a los adultos que sienten que deben hacer algo efectivo por su comunidad.

¿ Cual es su OBJETIVO?

*..."EL mas elevado fin del ESCULTISMO es formar al individuo"...
Baden Powell*

Formará el carácter hacia una ciudadanía feliz, desarrollando hábitos de: Observación, autodisciplina, servicio, responsabilidad, ALEGRÍA.

Promover la responsabilidad individual en la educación y construcción progresiva de la personalidad: capaz de afrontar situaciones y resolver problemas, logrando jóvenes llenos de recursos, físicamente SANOS, moralmente RECTOS, y mentalmente DESPIERTOS.



Convertir a la niñez y adolescencia en hombres y mujeres íntegros, capaces de dar a la sociedad toda su riqueza.

¿ Con que medios?

Con una pedagogía atractiva que tiene 4 puntos de referencia:

- Carácter - Salud - Destreza - Servicio -

basada en las características e interés de los jóvenes de hoy y sus necesidades, que educa dando oportunidades para desarrollar sus iniciativas y creatividad, depositando confianza y responsabilidad en ellos.

Con el juego como recurso pedagógico que con las actividades SCOUTS lleve al "APRENDER HACIENDO", desarrollando la memoria, el ingenio, la observación, la agilidad, los sentidos....

Con la vida al aire libre, la sabiduría de los bosques y el contacto con la naturaleza, como medio privilegiado del Movimiento Scout.

"Si fuese REY DE FRANCIA, no permitiría a ningún niño de menos de doce años entrar en la ciudad. Hasta esta edad los niños deberían vivir al aire libre, al sol, en los campos, en los bosques, en compañía de perros y caballos, cara a cara con la naturaleza que fortalece el cuerpo , que abre el espíritu y la inteligencia, que poetiza el alma y desvela en ella una curiosidad mas preciosa para la educación que todas las gramáticas del mundo. Comprenderían tanto los ruidos como los silencios de la noche, tendrían la mejor de las religiones, la que DIOS mismo revela en el espectáculo de sus milagros diarios".

Alejandro Dumas H.

Con el trabajo y vida en equipo

Con Programas y actividades educativas recreativas que proporcionan nuevos conocimientos y entrenan el carácter.

Con un CÓDIGO DE HONOR base sobre la cual se asienta toda la formación Scout y sus principios.

Con la PROMESA un compromiso libremente aceptado de hacer todo lo posible para cumplir los deberes para con Dios, la patria y uno mismo y el prójimo

Con el lema SIEMPRE LISTO, la buena acción diaria y el adiestramiento.

Con el uso de símbolos.

Como padre de familia le invitamos a apoyar a su hijo/a en esta etapa de su vida y a estar más cerca del grupo, si tiene alguna duda o sugerencia contáctenos con toda confianza.





Muchas Gracias

7.3.- IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN CONJUNTA

Dado que el movimiento Scout es principalmente un movimiento educativo y formativo, tenemos que tratar de que lo que nosotros enseñamos a los niños, se vea reflejado en la educación que reciban en sus casas, es decir, las reuniones antes explicadas pueden servir para que junto con los padres eduquemos a sus hijos en la misma dirección, y una de las maneras puede ser explicando el Método a los padres para que sepan como trabajamos con sus hijos y puedan colaborar en nuestra tarea de la formación de sus hijos, ya que de lo contrario estaríamos gastando esfuerzos inútiles.



8.- ANEXOS

8.1.- RECURSOS A TENER EN CUENTA EN LA RAMA DE LOBATOS.

Como en cualquier grupo y en cualquier rama es conveniente tener en cuenta una serie de recursos que nos pueden ayudar a salir de aprietos en muchos momentos, y también a planificar la ronda solar y las actividades que vamos a llevar a cabo, por eso aquí hemos nombrado una lista de recursos que creemos que hay que tener en cuenta, y que en muchos casos nos olvidamos de contar con ellos y que podemos emplear para realizar un mejor desarrollo en la consecución de los objetivos.

-Internet, donde se puede encontrar información sobre casi todo, solo hay que buscar bien, no solo nos referimos a búsqueda de juegos y actividades, sino también a contactar con otros grupos, intercambiar información, lugares, etc.

-el resto del grupo, con esto queremos decir que muchas veces no nos damos cuenta de que en el grupo hay otras ramas y otros responsables que pueden ayudar al kraal de lobatos a responder preguntas que por si mismos muchas veces no somos capaces de responder, y no solo esto, también es bueno para mejorar la relación entre las ramas, así por ejemplo se puede pedir a los pioneros que organicen un día en particular un juego para los lobatos o que los rutas ayuden a los responsables a organizar alguna reunión, etc.

-otras asociaciones del barrio o de nuestro alrededor con las que se puede intercambiar información y trabajo como asociaciones de montaña, otros grupos de la parroquia, algún cuenta cuentos que conozcamos, o incluso los propios padres y familiares de los lobatos que puedan en algún momento dado ayudarnos por su profesión, pertenencia a alguna asociación,etc.

-no solo hay que tener en cuenta a las asociaciones de nuestro entorno, sino también al resto de grupos scouts, de los que muchas veces nos olvidamos y que es bueno que conozcan nuestros muchachos, de esta manera ellos podrán ver que no son los únicos y que pueden relacionarse con otros scouts que se encuentran relativamente cerca de ellos.

-las autoridades son muchas veces olvidadas y simplemente se las recuerda a nivel grupal a la hora de pedir subvenciones u otras ayudas, pero no debemos dejar pasar que a su cargo hay instituciones muy interesantes como son la biblioteca, talleres concretos como pueden ser de radio, de actividades deportivas, escuelas de música, etc. y que pueden ser de gran ayuda en momentos concretos.

-por último hay que decir que es bueno e incluso necesario contar con listas propias de actividades, juegos, talleres, etc, que nos pueden guiar en el futuro sobre qué hacer y qué es aquello que en un momento dado ha funcionado mejor.

Hay que decir que es bueno que todos los grupos cuenten con una lista de recursos con la que poder contar en momentos de escasez mental, y que también es bueno que estas listas de recursos para la rama lobatos, (y no solo en lobatos)



sean intercambiables entre los grupos con el fin de ampliarla y mejorar la calidad del escultismo que ofrecemos para que sea más eficaz, si cabe, como método alternativo de aprendizaje social.

8.2.- DICCIONARIO PRÁCTICO DE LA RAMA DE LOBATOS

Akela: Es el jefe de la manada. Es el responsable y coordinador de la manada. Puede ser el más viejo o con más experiencia, aunque no tiene porque ser el más mayor ya que lo que se busca es dar una continuidad dentro de la manada al personaje. En el encargado de coordinar los consejos de roca.

Bagheera: Es la pantera negra que ayudaba a Mowli a cazar en la selva.

B.A.: Siglas de Buena Acción. La Promesa compromete a hacer una buena acción cada día.

Pero, como dice el Fundador, eso no significa que los Scouts necesiten hacer sólo una buena acción al día. Si hacen cincuenta, mucho mejor. Quien realiza la B.A. es una persona útil, que hace todo lo posible por ayudar a los demás.

Baden Powell: Fundador del Escultismo. Lord Robert Stephenson Baden-Powell de Gilwell, conocido como B.P.

Baloo: Es el gran oso gris, amigo de la manada y que le enseña a Mowli la ley y los secretos de la selva

Caza: Es la actividad más importante de la manada. Dura entre uno y dos meses. Es un gran juego educativo cuya idea y desarrollo debe ser pensado y elegido por los lobatos.

Consejo de roca: Es la reunión más importante de la manada. Es el momento en el que los lobatos cuentan sus inquietudes al resto de la rama, en el que se evalúa, planifica, discute,... todo lo hecho hasta ahora, se hablan las cosas importantes que afectan a la manada. En él se toman decisiones importantes. Está coordinado por Akela.

Cubil: Es el lugar donde se reúnen los lobatos. Un local, habitación, cabaña hecha por ellos,.. En él juegan, conviven... a lo largo del año, del campamento, acampadas... Puede ser decorado o construido por ellos mismos para que lo sientan suyo.

Cuento: Herramienta básica en la rama de lobatos. Ayuda al desarrollo mental del niño, desarrollo de la imaginación, la ambición, ideas, principios.... Si responden a las necesidades de los niños pueden representar un buen impulso para su formación.

El libro de la selva: Es el cuento en el que se basa la metodología de lobatos para basar su marco simbólico.

Flor roja: Es el nombre que en la selva se da al fuego

Flor de lis: Emblema o insignia del Movimiento Scout elegida por B.P



Gilwell: Lugar cercano a Londres que fue donado a B.P., y en el que se instaló el primer Campo Escuela de Formación para jefes Scouts.

Juego: Actividad espontánea presente en la adolescencia y en la infancia. Es la herramienta que usan los chicos y chicas para conocer el mundo, para dominar las cosas materiales y para relacionarse con otras personas. Herramienta básica en el escultismo, fundamental en la rama de lobatos.

Lema: Es el "grito de guerra" , la frase que resume lo quiere hacer la manada. Se suele gritar todos a la vez a la voz de Akela. "Lobatos, lobatos, lobatos haremos... lo mejor, lo mejor, lo mejor"

Ley del lobato: Es el modelo de cómo debe ser un lobato. "El lobato/a es alegre deportista, amigo de todos y amigo del señor".

Lobato: Niño de 8-11 años que forma parte de la rama de lobatos, de la manada por que él lo ha decidido así

Manada: Se llama así a la unidad de todos los lobatos y sus responsables, una unidad de niños y niñas con edades comprendidas entre los 8 y los 11 años. Grupo vivo. Sociedad creada por los lobatos donde la principal herramienta educativa es el juego.

Máximas de Baloo: Guía de las actitudes que se quiere potenciar en los lobatos.

- " El lobato/a piensa primero en los demás
- " El lobato/a es limpio y ordenado
- " El lobato/a abre sus ojos y sus oídos
- " El lobato/a dice siempre la verdad
- " El lobato/a es alegre y sonriente
- " El lobato/a escucha a los demás

Mowgli: Es el personaje protagonista del libro de la selva. Él vive todas las aventuras que en él ocurren. En la manada se identifica con cada lobato, representa las cualidades modelables o potenciales que hay en cada uno de nosotros

Pañoleta: Elemento simbólico que caracteriza a los scouts. Suele imponerse al niño en el momento en el que hace la promesa y por tanto simboliza su entrada a la manada y al grupo scout. También puede darse al niño en el momento de su entrada en el grupo. Es un símbolo que pertenece a cada niño y que hay que enseñarles a tratarlo con el respeto que se merece.

Promesa del lobato: Es el momento en el que el lobato decide formar parte de la manada que en un periodo previo ha conocido, y lo muestra delante de los demás lobatos. Se compromete con la manada y sus reglas de convivencia.

Roca del consejo: Es el lugar donde se lleva a cabo el Consejo de roca.

Saludo del lobato: Símbolo que se usa como saludo entre lobatos y otros scouts. Se realiza con la mano izquierda levantando los dedos índice y corazón en forma de uve mientras el dedo meñique y el anular doblados son protegidos por el pulgar.



Seisena: Grupo pequeño de lobatos, formado por unos 6 niños de todas las edades que comprende la manada y de ambos sexos que se organiza para trabajar mejor, organizarse, crear un vida en común... En ella los lobatos adquieren pequeñas responsabilidades.

Seisenero: Es el lobato encargado del buen funcionamiento de su seisena. Debe estar pendiente de los miembros de su seisena de que estén a gusto en la manada, que respondan bien y que su seisena funcione.

Territorio: Parte en que se divide una caza donde se lleva a cabo el desarrollo de una de las áreas de progreso. Hay 5 territorios que se indican a continuación:

Territorio de Bagheera: En el se trata el desarrollo físico y todo lo que esto conlleva.

Territorio de Baloo: En él se trata el tema de la personalidad.

Territorio de Darzee: En él se habla de la habilidad manual.

Territorio del hermano gris: Trata el área de la fe.

Territorio de Kotick: Trata la relación con los demás