



1.- **BRÚJULA.** (Practica para la Especialidad de Observación)
Para interesar a los Lobatos en la practica de la Brújula, la cual les será muy útil cuando pasen a la Tropa Scout, deje que el Instructor de Manada o un Sub - Jefes de Manada, tomen algunos de los Lobatos y marquen rumbos para ser seguidos por el resto de la Manada o por algunos de los Lobatos mayores.

Es aconsejable poner al final del rumbo algún tesoro escondido para los Lobatos que habrán de seguir el rumbo. Mientras tanto, Akela puede adiestrar en Brújula a los Lobatos más pequeños.

2.- **COLECCIONES.**
Diga a los Lobatos, que ellos se encuentran en una isla desierta y que necesitan obtener y preparar su propia comida, cocina, refugio, donde dormir y guarnecerse, etc. Cada semana deberá coleccionar en un tiempo fijado todas las cosas que cree que le hagan falta; por ejemplo: piedras planas para hacer cuchillos, hachas, mazos, lianas para ser utilizadas en amarres, etc. Deje que usen su imaginación y observe que pasa.

3.- **MAPA ENCONTRADO EN EL BOSQUE.**
Salga con su Manada a un Campo cercano; en uno de los árboles usted encuentra un mapa que indica donde hay un tesoro escondido. Inmediatamente prepare la cacería en el mismo lugar donde encontró el mapa, seleccionando caminos ya preparados de antemano con rastros para cada Seisena. (mensajes, dulces, preguntas sobre la selva, etc. Deben ser dejados en los rastros). Haga que cada Seisena tome un camino distinto y que todos coincidan al final de la cacería (lugar donde está el tesoro escondido).

4.- **ENCONTRANDO EL LUGAR DE REUNIÓN.**
Si ha planeado celebrar su reunión de Manada al aire libre en un parque, campo o jardín cercano, haga los arreglos para que cada Seisena llegue por diferentes lugares (acompañados por el Viejo Lobo). Notas como estas pueden ser dejadas: "Al dejar el cuartel la Manada debe tomar hacia el rumbo Norte y siga caminando hasta encontrar el primer buzón de correos. Ahora doble hacia el Este y continúe hasta que encuentre un jardín a la derecha con un álamo en su centro; con la espalda hacia la puerta del jardín, a que rumbo está usted mirando? Siga en esa dirección...,etc.

Deje que los Lobatos manejen la brújula ellos mismos.

5.- **APRENDIENDO COSAS DE LA NATURALEZA**

La Manada de pié y las Seisenas en fila india. Cada Seisena, será numerada. El Viejo Lobo dirá en voz alta "Álamo" N° 4: Los Lobatos que tengan el N° 4 en cada Seisena saldrán a buscar una hoja, flor o la corteza de "Álamo". Se anotará puntos la Seisena que más rápido llegue con lo pedido. Los objetos deben ser muy sencillos, pero es una gran oportunidad para enseñar algún nuevo árbol, flor, hierba, etc.

6.- **¿QUIÉN SABE EL CAMINO?**

Si usted lleva a la Manada a un lugar visitado por la misma, por primera vez, simule estar perdido y es una buena oportunidad para ver cual de los Lobatos se atreve a guiar a toda la Manada para el Local. No deje que todos hablen al mismo tiempo: Rafael, tu nos guiarás.

7.- **LA MANADA MUDA.**

15 ó 20 minutos de la reunión de Manada haga (Ud., se las arreglará) que los Lobatos no hablen, así como tampoco los Viejos Lobos. La reunión debe continuar normalmente, sólo que todo se hará con mímica, incluyendo preguntas, juegos sencillos, etc. Vea hasta donde son capaces de llegar los Lobatos. No lo prolongue en exceso.

8.- **RELOJ.**

Como dato adicional a la prueba del Reloj, Akela puede enseñar a la Manada como se midió el tiempo a través de las épocas. Puede también incluirse el demostrar como se prepara la alarma de un reloj y finalmente, como se debe cuidar y mantener un reloj de pulsera.

9.- **B. P. PARA EL GANADOR.**

Como trofeo o premio a la Seisena que más puntos gane en la Inspección, hágale entrega al final de la Reunión de una lámina en colores de B. P. para ser colocada en el rincón de la Seisena en el Local de Manada. Si fuera posible, que el Seisenero pudiera recibir como una distinción especial otra lámina en blanco y negro de nuestro fundador, como recuerdo del triunfo de su Seisena.

10.- **REUNIÓN ACCIDENTADA.**

Si se obtiene la ayuda de varios adultos (o la Tropa) Ud., podría hacer una reunión accidentada, con constantes interrupciones del programa para atender a pequeñas emergencias que ocurrirían, en las cuales los Lobatos tuvieran que ayudar. Es una buena oportunidad para practicar gran parte de la Segunda Estrella y la especialidad de Primeros Auxilios.

11.- **CORTESÍA.**

En estos tiempos esta bonita y genial palabra está en desuso y con la influencia de la vida cotidiana, muy poco se practica de ella. ¿por qué no incluye en su reunión de Manada lo siguiente?: "Durante alguna representación hecha por un grupo de Lobatos de la Manada, haga que el resto se convierta en espectadores del espectáculo que se les brinda. Cree realmente una atmósfera de teatro, incluya sillas, escenarios, etc. Indique cuando debe haber silencio, aplausos, y si es posible, que algunos de los Viejos Lobos (dama) esté de pié y uno de los Lobatos le ceda el asiento. Finalice el espectáculo con aplausos y en silencio, una salida ordenada del "Teatro" y por supuesto "sin empujar".

12.- **HISTORIAS REALES.**

Los Lobatos adoran las historietas "reales". A diario aparecen en los periódicos, un sin número de hechos que pudieran ser base para una historieta al final de la Reunión de Manada. Entre ellas aparecen muchos sobres: rescate de ahogados, hermanos que salvan a su hermana de morir en el fuego, anécdotas sobre sagacidad e inteligencia de caballos, perros, etc. entrega de altos honores y condecoraciones de servicios a la comunidad a diferentes ciudadanos, etc. Todo ellos aparece muy frecuentemente.

13.- **LIMPIEZA DEL CALZADO.**

Tenga en el local de la Manada un equipo completo y listo para ser usado en la limpieza del calzado. Al hacer la inspección tome nota de los Lobatos que tienen sucios sus zapatos. Al finalizar la reunión de Manada, la Seisena no se podrá ir hasta que el lobato de la misma que tiene el calzado sucio lo limpie. En caso de ser varios Lobatos los que tienen el calzado sucio, es ideal para abreviar tiempo, tener un equipo de limpieza de calzado por cada Seisena. Cuando el Seisenero lo indique, Akela les pasará inspección a todos.

14.- **MEMORIA ANUAL.**

Al final del año de actividades, los Seiseneros y sub-seiseneros (y cualquier Lobato interesado) harán, con la ayuda de un Viejo Lobo, la memoria de la Manada, la que incluirá los eventos, chistes que fueron más populares, caricaturas de personajes de la Manada, poesías, canciones, etc., correspondientes a ese año. Una sola copia sería poco, pero quizás un libro hecho por los mismos Lobatos y suficientemente sólido bastará. Akela puede presentar la idea en el Consejo de Grupo, a fin de que la Tropa también lo haga para que el Comité de Grupo, cuando lo vea, se sienta contento y aprecie el trabajo realizado.

15.- **OBSERVACIÓN.**

Las ceremonias de Ascenso a la Tropa pueden ser aprovechadas, no sólo como ceremonias; sino tal mismo tiempo crear en el ánimo de los Lobatos la observación al próximo paso en su vida Scout. ¿Por qué no hacer las siguientes preguntas a las Seisenas, en la Reunión de Manada que celebremos posteriormente a una ceremonia de Ascenso a la Tropa?

- a) ¿Cuántas Patrullas habían?
- b) ¿A qué Patrulla fue pasado nuestro Lobato?
- c) ¿De qué color era la insignia de cargo del Jefe de Tropa?, etc.

Si no lo saben indagarán y seguro que desde entonces, las veces que vean a un Scout de la Tropa, abrirán sus ojos muy bien.

16.- **CEREMONIAS DE ASCENSO A LA TROPA.**

La Tropa tendrá mejores Scouts, si a cada Lobato que pasa, en la ceremonia de Ascenso, le es obsequiado un ejemplar de "Escultismo para Muchachos", en nombre de la Manada. Quizás esto se puede sacar de los fondos de la Manada y si no, sería prudente tratarlo en Comité de Grupo. Estoy seguro que es una buena y grata despedida de la Manada.

17.- **PLACAS DE LAS ESPECIALIDADES.**

Hacer en cartón o terciado, réplicas de las quince especialidades de Lobatos. Estas se pueden colocar alrededor del cuartel al alcance de los Lobatos para que al reverso lean los requisitos para aprobarse en

cada Especialidad. Los mismos Lobatos deben hacer las réplicas en tamaño grande para dibujarlas y pintarlas.

18.- **MANTENER LOS LOBATOS QUIETOS.**

Cuando durante un periodo de instrucción algunos Lobatos andan desocupados por falta de Viejos Lobos, dar a tales Lobatos una hoja de papel y lápices de colores para dibujar determinado paisaje, sea fuera o desde la ventana del cuartel. Si los resultados son buenos se podría mostrar a la Manada.

19.- **CÓMO MEJORA RÁPIDAMENTE.**

Tener papel y sobres en el local para que se pueda escribir una carta y enviarla a un Lobato enfermo, preferiblemente escrito por un Seisenero y firmada por los Lobatos de la Seisena.

20.- **PRUEBA DE OBSERVACIÓN.**

etc. Lo principal es que los cambios sean sencillos.

21.- **CAMBIAR SELLOS.**

Una vez por mes, ocupando diez minutos antes de iniciar la reunión o si quiere al término de la reunión se podría organizar un intercambio de sellos. Un Scout o padre de Lobato puede ser responsable. Es buena oportunidad instruir a los Lobatos en los valores de sellos y la forma de presentar su colección, algo muy útil para Lobatos preparando sus sellos para la especialidad de "Coleccionista".

22.- **CUADRO PARA COMPETENCIA DE SEISENAS.**

Un pliego de Cartulina dividido en cuadros es forma sencilla y efectiva para controlar el puntaje en una competencia entre Seisenas. Se dibuja el perfil de la Cabeza de Lobo en papel engomado para después recortarlas. Por cada diez puntos que gana la Seisena se le entrega al Seisenero una de las Cabezas de Lobo para pegar en su cuadro. Si la Seisena gana uno o dos puntos se puede entregar al Seisenero una o dos conchas u otra cosa según su imaginación. Cuando la Seisena tiene diez, entonces se puede cambiar por una Cabeza de Lobo.

23.- **UNA MANADA ORDENADA.**

Después de una charla de aseo y cuidado de la ropa, se puede seguir con las siguientes actividades: Los Lobatos se retiran a sus cubiles para arreglarse bien. Chaquetas dobladas, cambiar a zapatillas para las actividades de la reunión dejando los zapatos limpios y ordenados. Se quitan los pañuelos para no ensuciarlos, es buena idea tener algunos pañuelos extra para usar en juegos como: "Vendar los Ojos", "La Cola de Kaa", etc... Esto nos sirve para estimular a los Lobatos a mantener su propia ropa limpia.

24.- **EXPOSICIÓN DE MODELOS.**

Para estimular interés en las pruebas de Trabajos Manuales, una actividad sumamente importante y muchas veces descuidada en la Manada... deberá avisarse con un mes de anticipación que en tal fecha se organizará una exposición de trabajos manuales de acuerdo con las reglas de la prueba de segunda estrella. Es preciso dividir los modelos según los distintos tipos y por supuesto hay que esperar un standard más alto para los Lobatos que hayan aprobado en la prueba.

25.- **RANAS FLOTANDO.**

Con cera modelada se puede hacer flores, ranas, peces, etc., que flotarán sobre el agua, con este trabajo los Lobatos podrán pasar un tiempo muy entretenido. La Seisena que haga el mejor acuario puede recibir un premio. Es una actividad que se puede desarrollar al aire libre, en un estanque o bajo techo en un lavatorio.

26.- **OBSERVACIÓN.**

Entregue a cada Lobato o Seisena una lista con nombre de pájaros, árboles, flores, arbustos, etc... Cada tipo con un puntaje. Por ejemplo, una flor común tendría pocos puntos, pero un pájaro no común tendría mayor puntaje. En su lista los Lobatos anotarán la fecha y lugar visto cada cosa, y el primero en completar la lista gana. De acuerdo con la lista preparada se puede realizar la actividad en una reunión de Manada al aire libre, una prueba de fin de semana o día festivo o como actividad de tiempo libre con la cooperación de los padres.

27.- **SILUETAS.**

Colocar una linterna encima de una mesa de tal manera que un Lobato de pie, entre la luz y la muralla produzca su silueta en la muralla. Se coloca un papel en la muralla y los dibujantes de la Manada trazan su silueta.

28.- **CUIDADOS EN EL TRÁNSITO.**

Dialogar con la Manada sobre accidentes del tránsito publicados en la prensa referente a niños. Los Lobatos pueden sugerir la forma en que se podría evitar tales accidentes., y de su actuación al encontrarse en el lugar de un accidente. Mantenga la sesión sencilla y práctica destacando la necesidad del Lobato que siempre debe buscar la ayuda de adultos.

29.- **INTERCAMBIO DE VISITAS.**

Una reunión de conjunto de dos Manadas es valiosa. Los Jefes de la Manada visitante deberán conocer de antemano el programa para poder tomar una actividad, sea de juego, historieta, instrucción, etc. Tal reunión sirve mucho para que los Lobatos lleguen a conocer mejor a sus hermanos. Las Seisenas visitantes se pueden distribuir entre las Seisenas huéspedes.

30.- **A LA LUZ DE LA LUNA.**

Es algo más emocionante para el Lobato si contamos una historieta de la selva, no en forma corriente sino "A la luz de la Luna". Un Scout, Rover, padre o amigo podrá cooperar con hacer un cajón que tenga un círculo perforado en la tapa. Se tapa este círculo con papel amarillo o azul y se hace una conexión eléctrica. No olvide cortar algunos hoyos para la ventilación. Antes de comenzar la historieta coloque el cajón a tal altura para que "La luz de la Luna" ilumine el Círculo de Roca.

31.- **CABALLOS DESCABELLADOS.**

De instrucciones de nudos en los rincones de Seisenas, las Seisenas forman círculos separados y a la palabra "Ya" unen sus cordeles haciendo un círculo. Una vez que cada Lobato de la Seisena ha hecho su nudo correctamente pasa adentro del cordel y cuando todos estén adentro dan una vuelta al local o patio como caballos descabellados, el Seisenero manejando. La Seisena que termina primero gana.

32.- **¿QUÉ HARÍA UD.?**

Debemos usar las actuaciones para enseñar buena conducta. Por ejemplo: Entregue a cada Seisena una pregunta tal como; ¿Qué haría Ud., si encontró una cartera con \$ 500?, ¿Qué haría Ud., si su pelota rompió la ventana de una casa?, ¿Qué haría Ud., si en un Rally de Lobatos usted encuentra algo del uniforme de otro muchacho?, los Lobatos deben actuar cada pregunta y recuerde que debe seleccionar preguntas convenientes a la edad del Lobato.

33.- **UNA SORPRESA AGRADABLE.**

Seis semanas antes de celebrar una reunión con los padres de los Lobatos se deberá colocar un cajón de ahorro en el local para que cada Lobato pueda depositar algunos pesos. Con este dinero se pueden comprar regalitos para las madres, sea un pañuelo o dulce. Los Lobatos por supuesto deben guardar en secreto la idea. En la reunión con los padres el número principal será la entrega de regalos de los Lobatos a su madre.

34.- **EXPOSICIÓN DE ARTE.**

Siempre que no se espere obras maestras, una exposición de arte puede salir muy divertida. Es preferible indicar a los Lobatos varios tipos de trabajos que pueden hacer. Por ejemplo:

- a) Dibujos de trenes, autos, cohetes, etc...
- b) Ilustraciones de historietas o actividades de Manada
- c) Modelado con arcilla o plasticina.

El Jefe de Grupo puede actuar como jurado, y como premio los ganadores podrán dejar su trabajo en el rincón de Seisena por algunas semanas.

35.- **NUDOS EN LOS CUBILES FRÍOS.**

Primero narre a sus Lobatos la historieta en la cual los Bandarlog raptaron a Mowgli y lo llevaron a los Cubiles fríos, y recalque como ellos se admiraron de las cosas que podía hacer Mowgli con sus hermanos, después siga con este juego:

Los Bandarlog, también quisieron aprender nudos durante la corta estadía de Mowgli en su desastrosa ciudad; pero como siempre, empezaron y no terminaron, dejaron los nudos y cuerdas tirados sobre el suelo, atados a los árboles. Envíe a la Manada a un bosque cercano (que serán los cubiles fríos) y que en él busquen los nudos y sogas dejados, al encontrarlos, los deben traer a los Viejos Lobos por Seisena, diciendo su nombre y si están bien o mal.

Nota: Antes de esto, el instructor de Manada y el resto de los Viejos Lobos deben haber dejado sogas con nudos hechos (algunos bien otros mal) sobre el piso, en las ramas de los árboles y arbustos, etc.

36.- **CACERÍA DE OBJETOS PERDIDOS.**

Cuando los Viejos Lobos digan "Toquen verde" los Lobatos correrán a tocar el objeto de ese color más próximo a ellos (cada uno con un solo objeto). Lo siguiente será "Toquen madera". Es un juego útil, especialmente si se seleccionan los objetos previamente de acuerdo con el lugar donde se vaya a desarrollar la reunión.

37.- **ENCUESTA SOBRE ACCIDENTES.**

Conversar con la Manada sobre accidentes de tránsito informados en la prensa y relacionado con jóvenes. Deje a los Lobatos que sugieran como se podría evitar tales accidentes y que habrían hecho si hubiesen estado en ese lugar; siempre inculcando en ellos la necesidad de buscar auxilio en los adultos.

38.- **PREPARACIÓN PARA UNA BUENA PRESENTACIÓN.**

Algunas semanas antes de una presentación especial, por ejemplo; el día de San Jorge, se puede practicar por un rato ejercicios militares en forma sencilla. Se puede terminar las prácticas (teniendo los Viejos Lobos vestidos como Generales.) con un desfile de la Manada saludando a los Jefes. Un Scout tocando un tambor (aunque sea un tarro de lata) prestará color a la ocasión.

39.- **GALERÍA DE MALEANTES.**

La limpieza raramente llega al niño en forma natural y aunque él pueda hablar de gérmenes no cree en ellos. Trate de coleccionar una "Galería de Maleantes" de cuadros amplificando los gérmenes que se encuentran en la tierra, etc. Y aprovéchelos para recalcar el aseo personal.

40.- **DESARROLLANDO TRADICIONES.**

Se puede desarrollar una firme lealtad a la Tropa con la siguiente costumbre; por ejemplo ocupando cintas. La Manada guardará una cinta blanca por cada Lobato que pasa a la Tropa. Si el Lobato que pasa a la Tropa es "Lobo Saltador" entonces se agrega a la cinta blanca un dibujo o tarjeta apropiada. Cuando el lobato llega a ser Scout de 2ª Clase se agrega una cinta amarilla a la blanca. Cuando llega a ser Scout de 1ª Clase se pone dos cintas amarillas, etc.

41.- **PINTANDO CON LOS DEDOS.**

con los dedos. Se pone primero el dedo en el agua y después en la pintura y ya empieza el cuadro. Debe ocupar un dedo separado para cada color. No se preocupe de los detalles, y es interesante ver como fácilmente se produce una pintura de la selva. Es mejor que tres o cuatro Lobatos trabajen en un cuadro.

42.- **Encontrar los Árboles.**

Dígale a los Lobatos que mantengan abiertos los ojos cuando lleguen a próxima reunión. Antes de iniciar la reunión, Akela debe pegar un número a unos diez árboles visibles cerca del local. La Seisena que ha visto el mayor número de árboles y que puede nombrarlos gana puntos.

43.- **La Madre puede Cooperar.**

Es difícil saber por su actuación en la reunión de Manada si el Lobato está cumpliendo afuera las charlas de Akela referente a la limpieza, buen orden, etc. Podemos solicitar la cooperación de su madre mediante un formulario que el lobato llevará a casa y que ésta firmará una vez satisfecha. Por ejemplo, una muestra de tal formulario.

"Certifico que..... hace posible por guardar sus libro y juguetes cuando termina con ellos, y también dobla su ropa y la cuida en la casa y antes de acostarse "; y "Certifico que él lustra sus propios zapatos además de el de los otros

miembros de la familia por una semana y que siempre guarda las escobillas después” y “Certifico que él ha cooperado con el aseo en la casa en cada oportunidad posible”.

44.- **Exposición de Flores.**

En el otoño diga a los Lobatos que cada uno debe traer un tiesto con tierra. Akela suministrará los bulbos y demostrará como plantarlos, para que después los Lobatos planten los suyos. También se puede plantar: Castañas, bellotas, etc. Akela explicando el cuidado general que necesitan. Los niños llevan bulbos a la casa y al llegar la primavera se puede organizar una exposición de flores con diferentes clases para los diferentes tipos de bulbos. Como premios para los ganadores se puede entregar escarapelas de colores.

45.- **Colecciones.**

Aunque las colecciones de estampillas, cajitas de fósforos, etc. Son valiosas, lleve al museo local para que vean otros tipos de colecciones. (Una visita a una Alfarería podría estimular a los niños a seguir como una parte de la especialidad “Artista”).

46.- **PAPAS PARA IMPRIMIR.**

Una actividad entretenida y práctica para los Lobatos es imprimir con papas. Se pela y corta la papa en forma de cubo, oblonga, triangular, etc. Y en una superficie se talla con un cortaplumas el diseño requerido que puede ser, la cabeza de lobo, una estrella, o cualquier figura sencilla y una vez lista se aplica con brocha para afiches y se imprime en el papel. En esta forma la Manada, podría producir su propia “Tarjeta para la pascua o “invitaciones para una Reunión especial con los padres”.

47.- **LUSTRABOTAS.**

Mantenga en el local escobillas y pasta o betún para que los Lobatos que llegan con los zapatos sucios puedan remediarlo, mientras las Seisenas están esperando en sus rincones para la inspección.

48.- **INVITACIÓN AL COMITÉ DE GRUPO.**

Es conveniente para el Comité de Grupo mantener contacto con la Manada. Para este efecto se puede preparar una reunión para demostrar la vida de la Manada y quizás el Comité podría participar en algunas actividades. También se puede combinar la invitación con una exposición de flores. La Manada puede preparar y enviar las invitaciones como lo sugerido en el N° 46.

49.- **TROFEOS PARA LAS COMPETENCIAS.**

Si en las expediciones de la Manada se encuentra con una novedad tal como una rama con una forma curiosa, una piedra, hueso, etc., se puede montar de manera conveniente y entregarla a la mejor Seisena cada semana.

50.- **NOCHES DE REVISIÓN.**

Es buena idea que dos veces al año se organice una noche de revisión de disfraz. Una manera es avisar a la Manada que la próxima semana visitará un país extraño y salvaje y su única esperanza de regresar salvo será aprobarse en las pruebas de los nativos. Para la noche, los Viejos Lobos y otros ayudantes como Rovers, Scout mayores, guías de patrullas disfrazados previamente se esconderán como y donde puedan alrededor del local (se puede aprovechar bancos,

pisos, cortinas, ramas, cartón, etc.). Se traza una pista con tiza o pedazos de papel atravesando el local, los Lobatos siguen la pista, de cubil a cubil, saltando en un pie ríos, pisando estribones, etc. Y contestando preguntas o ejecutando diferentes pruebas en cada cubil hasta que han pasado con éxito por todos los nativos y al final son bienvenidos por el Jefe quién los lleva a una gran fiesta. Una bolsa de calugas para cada uno.

51.- **CON MIRAS AL FUTURO.**

Antes de la ceremonia de paso a la Tropa, deberá asegurarse que los Lobatos sepan algo de la Tropa y como funciona. Deben encontrarse con sus futuros Guías de Patrulla y por su puesto el Jefe de Tropa. En la reunión de Manada después de la ceremonia, incluya en el programa una sesión de preguntas. Por ejemplo:

- a) ¿Cuántas Patrullas asistieron a la ceremonia?
- b) ¿Cuáles eran los colores de las cintas de patrulla?
- c) ¿A qué Patrulla ingresó Juan?, etc.

52.- **UNA NOCHE DE CORTESÍA.**

muchas gracias y por favor. Se puede desarrollar actuaciones por los Lobatos demostrando como ser cortés en la casa, en la calle y en la movilización colectiva.

53.- **TIEMPO PARA MÍMICA.**

Se acerca la pascua de los Lobatos; se divertirán presentando una mímica tal como "Blanca Nieves y los siete Enanitos". No debe ser una cosa elaborada donde tienen que aprender palabras sino algo hecho para la diversión. La Seisena antes debe contar la historieta para recordar a los Lobatos y entregar a cada uno un papel con su Rol. La próxima semana ellos deben llevar a la reunión ropa para disfraz y un equipo necesario como también aprovechando el cajón de disfraz de la Manada. Si la Manada es grande la mitad podría actuar una historieta y la otra mitad otra. Para que la actividad sea mucho más memorable, Akela y los Viejos Lobos deberán participar la actuación.

54.- **Buena Presentación.**

Organice una noche de súper buena presentación asegurando que tiene listo todos los materiales necesarios, escobillas, trapos y betún para calzado. Escobilla para la ropa. Si hay enchufe se puede incluir una plancha eléctrica para que los Lobatos puedan practicar el planchar y doblar correctamente sus pañoletas. Si es posible hacer, se puede demostrar como "lavar, secar y planchar una pañoleta". Se puede terminar la reunión con una inspección especial, revisando que las pañoletas estén llevadas correctamente, un triángulo corto atrás, medias no enrolladas abajo, gorras puestas bien, etc.

55.- **BUENA ACCIÓN PASCUERA.**

Durante los meses antes de la Navidad, los Lobatos pueden juntar diarios para venderlos.

Tal dinero se puede ahorrar para la Buena Acción de la Manada para la Navidad. Se puede comprar con este dinero tiestos y plantar bulbos para regalar a un hospital o asilo de ancianos.

56.- **UNA FIESTA PARA FUTUROS MIEMBROS DE LA MANADA.**

Una reunión de Manada antes de la Navidad puede ser una "fiesta" para los niños que esperan ingresar a la Manada, como también para los hermanos que todavía no tienen edad para ser Lobatos. No necesitarán ningún programa complicado sino que algunos juegos sencillos y la emoción de estar con los Lobatos.

57.- **LA ARMADA.**

Entregue a cada Seisena un número igual de pedazos de madera, carrete de hilo, cola, cajitas de fósforos, cartón, etc. Y con estos deben construir un bote en un tiempo dado que flotará. Hay que probar los botes en un lavatorio de agua. Si se puede hacer la prueba afuera, organice una batalla a ver cual de los botes queda flotando al terminar la pelea.

58.- **SHOW DE SOMBRAS.**

Durante el invierno cuando oscurece más temprano se puede variar las actuaciones con un Show de sombras. Para esto se necesita una sábana vieja colgada a un extremo del local y una luz eléctrica brillando atrás. Los actores pueden confeccionar su propio equipo: como coronas de cartón, espadas, etc. Y se darán cuenta que para estos la forma del objeto tiene mayor importancia que los detalles. Se puede aprovechar cualquier tipo de historietas para el "Show de Sombras" y es algo que con un poco de práctica se puede hacer en una fiesta del grupo o una noche con los padres.

59.- **EL ÁRBOL DE PUNTAJE.**

Plante una rama de árbol en un tiesto o suspéndala de la muralla en el local para aprovecharla como sistema de puntaje en la competencia de Seisenas. Cada semana puede colocar al árbol una cinta de color de la Seisena ganadora en la reunión. Para competencias de modelado, etc., se puede afirmar cintas extras y al terminar el mes la Seisena con mayor número de cintas gana.

60.- **COLECCIONES MENSUALES.**

Es buena idea tener una colección mensual para la Manada. Un mes por ejemplo toda la Manada puede cooperar por coleccionar recortes de animales para pegar en un álbum. Otro mes puede ser copias de hojas de árboles en papel carbón, etc. Un mes es suficiente para una colección de otro modo Akela igual como los Lobatos pueden aburrirse. Al terminar el mes puede pasar la colección a un Lobato interesado en seguir con el álbum. Separadamente cada Seisena puede coleccionar algo diferente por el mes y al final demostrar su colección.

61.- **El Cajón para Disfraces.**

En una Manada viva y alegre el cajón de disfraces tendrá bastante uso y las siguientes sugerencias podrán servir como base para tal equipo.

Cuadros de diferentes colores de algodón o rayón que se puede utilizar en las siguientes maneras:

a) Un nudo en cada esquina y doblados por debajo en forma de gorra para un "Paje"

b) Dos nudos a un lado dejando orejas con los otros dos extremos atado debajo de la barba para representar un conejo, burro, caballo o un perro

c) Dos cuadrados de colores contrastantes atados en forma similar como b, resulta una gorra para un bufón

d) Varios cuadrados de diferentes colores enrollados pueden formar un turbante o asegurados con alfileres la cofia para un "Jeque del Desierto"

Un metro de material puede servir como falda para una vieja o capa para un Rey, que hay que fijar algunos cordones para atarla en la forma requerida. Fajas ancha de cintas u otro material de dos colores cosidos por los bordes sirven como "Adorno de la Corte" o Cinturón para Jefes de Bandoleros. Plumas individuales aseguradas a cintas y atadas detrás de la cabeza cumple bien para la cofia de un indio. Coronas hechas de cartón, pintadas amarillas y adornadas con pedazos de papel de color para representar las joyas con dos cordeles largos parra atar atrás de la cabeza servirán para cualquier tamaño de cabeza. Máscaras de papel grueso y pintadas por los Lobatos prestarán encanto a las actuaciones. El niño más tímido encontrará confianza para hablar llevando máscara.

62.- **MODELOS COMPUESTOS.**

para el modelado de la próxima semana. Los Lobatos llevan sus esfuerzos y escogen los mejores para incluir en el modelado de la Manada. Este sigue cada semana hasta que está completo el "Modelado Compuesto". Por supuesto Akela debe ser generoso con su elogio y constructivo con su crítica sobre todo con los no escogidos.

63.- **ZUMBAS.**

Una actividad entretenida para una reunión de Manada es dar a cada Lobato el trabajo de hacer una Zumba que se hace de la siguiente manera:

En la parte exterior de una cajita de fósforos se perfora un hoyito y a través de este se enhebra un pedazo de cordel o cinta haciendo un nudo por adentro para que no salga el cordel.

La parte interior de la caja se llena con piedrecillas, se cierra la caja completa asegurándola con "Scotch" dando dos o tres vueltas. Finalmente se asegura con "Scotch" dos o tres colas de papel crepé de ancho más o menos de la caja y un metro de largo. Ahora está listo y tomando la punta de ocho se crea un efecto de colorido.

64.- **COLLAGE.**

Esta es una forma de arte en la cual los materiales están pegados al fondo del papel, cartón, terciado, etc. Para expresar una idea. Por ejemplo Akela entrega un tema a la Manada tal como un "Vehículo Lunar", o "Plan de Cohete", o "La Manada escuchando una historieta de Akela". Se le entrega a la Manada materiales tales como: arena, aserrín, algodón plateado y de colores, pintura, cola, etc. y ella tiene que expresar la idea. Si al terminar la actividad Akela no puede reconocer la creación de la Manada no debe perder la esperanza.

65.- **SOMBRAS Y PICOS.**

Para los trabajos manuales la Manada necesita un cajón de "sobras y picos" que pueden ser los siguientes: Alfileres, sujetapapeles, rollos de cartón, los rollos de papel confort, cajitas de lata, envases plásticos, cartones de diferentes medidas y tamaños, envases de cartón de huevos, tarugos de madera, corchos, pedazos de madera, clavos, tachuelas. Sellatape, sobras de materiales, carretes de hilo de

algodón, brochas, cola, algodón, tijeras, papel de diario, cartulina, papel de seda, papel crepé, papel mural, etc.

66.- **Musical Salud.**

Primero hay que escoger un canto folclórico y otro popular que sea bien conocido por la Manada. La Manada lo cantará una y dos veces para que todos los Lobatos los conozcan bien. Ahora uno de los Viejos Lobos lo canta pero usando palabras que ha ideado antemano. Entonces cada Seisena se retira a su rincón para idear una estrofa sobre algo relacionado con salud. Por ejemplo: "El cepillo de dientes que nunca se usó, o El hombre que nunca se lavó; Los ejercicios de Bi. Pi. que el Lobato nunca practicó. Al principio los Lobatos necesitarán ayuda pero con un poco de práctica podrán hacerlo solos.

67.- **MISCELÁNEO.**

Trata de hacer una o todas las siguientes. Actividades:
Practicar trepar árboles.
Practicar los bailes folclóricos nacionales.
Visitar una estación ferroviaria.
Una corrida a campo traviesa.
Invitar otra Manada a su reunión.

68.- **COOPERACIÓN DE LOS PADRES.**

Pide la cooperación de algunos de los padres para enseñar algunas de las siguientes actividades.

Hacer la cama, coser, decorar un dormitorio, cocinar, reparar juguetes, limpiar un baño, subir una escalera, lavar los platos, lustrar zapatos.

69.- **SERVICIO.**

Cada Lobato en una tarjeta hace una lista de los trabajos que ayuda en el hogar. A un lado de la tarjeta puede hacer la lista, dejando la otra mitad para dividir en tres columnas que puedan tener los siguientes. Capítulos: Diariamente, hecho a pedido de los padres, hecho el día (lunes por ejemplo) Cuando el Lobato ha cumplido con los deberes puede poner una fecha en la columna correspondiente. Después de dos o tres semanas Akela puede recolectar las tarjetas para calcular cuantas horas de trabajo ha cumplido la Manada.

70.- **NUESTRA PATRIA.**

Dibujar un bosquejo del mapa de Chile para cada Seisena, enseguida cortarlos en cien cuadrados, se le entrega a cada Seisena los cien cuadrados para juntar de nuevo. No es fácil como aparece y seguramente los Lobatos tendrán que ver un mapa oficial. Una vez completo ellos pueden agregar ciudades y otras características que conocen.

71.- **BOLSILLOS MISTERIOSOS.**

Pida a cada Seisena que saquen todos los contenidos de sus bolsillos, para ver cual Seisena tiene la colección más útil, más interesante y más variable.

72.- **SERVILLETAS.**

regalarlo a su madre.

73.- PROGRAMA PARA UNA REUNIÓN DE MANADA "UN PARTIDO DE FOOTBALL".

SOLICITUD PARA INGRESAR AL EQUIPO.	La Inspección
NOMBRAMIENTO DEL ARQUERO. Preguntas sobre normas de buena salud y juego apropiado. Tirar y tomar la pelota	
VIAJE EN MICRO AL ESTADIO. Tránsito y juego de equipo.	Preguntas sobre Código del
SEÑALES DEL TRÁNSITO mostrados por los carabineros para reclamar a los ciudadanos.	Rojo, Verde, Amarillo, discos
COMIENZA EL PARTIDO. círculo.	Himno Nacional y juego de
EL PARTIDO	5 minutos por lado.
JUGADOR LESIONADO	Primeros lesionados
REGLAS DEL JUEGO	Historieta sobre la ley o la promesa.
PERSONA A CARGO DE LOS GRITOS Aullido. DEL PARTIDO	Terminar con el Gran

74.- HISTORIETAS POR LOS LOBATOS.

Akela debe estimular a los Lobatos a contar historietas ellos mismos por el método continuo. Uno de los Lobatos puede comenzar una historieta cualquiera hablando por un minuto cuando el próximo Lobato debe continuar sin ninguna pausa. Si es posible grabarla tanto mejor porque les encantará a los Lobatos después escuchar sus propias voces.

75.- LOS PIES.

En la inspección de la Manada nos preocupamos del uniforme, los dientes, el pelo, las orejas, y las uñas pero nunca de los pies, y es un hecho que si los pies están mal sufrimos mucho. Entonces por que no una inspección de los pies. Debe empezar con la inspección de costumbre para terminar con los pies. Tomará los Lobatos de sorpresa la primera vez y seguramente encontrará algunas cosas raras, pero por la experiencia los niños llegarán a futuras reuniones más preocupados. Después de un juego una persona experimentada puede conversar sobre los cuidados de los pies.

76.- ACTUACIÓN POR SEISENAS.

Se entrega a cada Seisena una tarjeta que tiene escrita condiciones relativas a una emergencia, por ejemplo: Después de la reunión de Manada Ud., va regresando a la casa cuando ve un hombre saliendo de una ventana de una casa con una maleta. ¿Qué haría Ud.?

77.- HUMO.

Al empezar la reunión de Manada, se debe enviar los Lobatos fuera del local por 5 ó 6 minutos y mientras están fuera uno o más de los Viejos Lobos deberá fumar cigarrillos. Al llamar a los Lobatos nuevamente adentro se les preguntará sobre los peligros de incendio y

la manera correcta de tratar con ellos. Enseguida se puede hacer un simulacro para después corregir las fallas de los Lobatos.

78.- **JARDINES INTERIORES.**

Como proyecto de Seisena se puede hacer jardines interiores. Cada Seisena necesita una bandeja de lata con piedras en el fondo para drenaje. Como fondo se puede arreglar algunos "musgos floridos". Se puede hacer pequeños puentes rústicos, asientos o bancos de ramitas para el jardín. Para lagos, lagunas o estanques, etc. Sirven espejos chicos. Aves acuáticas y otras figuras se pueden hacer con arcilla para después pintarlas. Es importante mantener húmedo el musgo.

79.- **IDEANDO ACTUACIONES.**

Promesa. Las siguientes., son sugerencias para mímicas o actuaciones:

- a) Ayudando a gentes en la calle dando la dirección de una casa, etc., y si no conocen la dirección tomarse la molestia de buscar alguien que pueda ayudarlo.
- b) Ayudando a gente que ha caído cuyos sombreros se han volado con el viento o autos parados por falta de bencina.
- c) Llamando por teléfono, recordando mensajes correctamente, llamadas de emergencia.
- d) Visitando enfermos en los hospitales y conversando con ellos. Otras visitas más difíciles tales como ancianos.

80.- **BUENAS ACCIONES.**

trabajos para dar comienzo al álbum. Akela puede mostrar esto a los Lobatos nuevos para darles algunas ideas de buenas acciones.

81.- **SEGURIDAD EN EL HOGAR.**

En todas partes del mundo hay miles de incendios anuales causados por descuido en el hogar. En una reunión de Manada cada Seisena podría representar un número demostrando los peligros y causas de incendios. Tales como: Alambres eléctricos pelados, el descuido de estufas a parafina, cigarrillos no apagados, etc.

82.- **LA INSPECCIÓN.**

pañuelo un paso adelante. Los Lobatos que ayudaron a su madre a lavar los platos un paso adelante. Los Lobatos que limpiaron sus uñas hoy día un paso adelante. Los Lobatos que no lustraron sus zapatos dan un paso atrás, etc. El primer Lobato que llega junto a Akela recibe el saludo de mano como felicitación.

83.- **GRITOS.**

Como un cambio distinto en el programa de la Manada, cada Seisena puede vestirse como el grupo "Beatles" ideando su propia música y palabras. Cada Lobato puede hacer su propia peluca y guitarra con cartón.

84.- **COMPROBANDO OBSERVACIONES.**

En la oscuridad con los ojos cerrados Akela hace preguntas a la Manada tales como: Qué color tiene la muralla. Cuántas ventanas hay. De qué color son los ojos del Baloo. Cuántas ampollitas hay en la sala.

Qué insignias lleva Akela, etc. Si se hace durante la luz del día sólo con los ojos vendados es sólo una prueba de observación sino también de honestidad.

85.- **LOBATOS LISIADOS.**

Desarrollar un programa una noche donde los Lobatos deberán actuar como lisiados. Es buena práctica para la Ley del Lobato y para la simpatía. Se puede hacer parte del programa con los Lobatos actuando como ciegos o mudos o con un brazo en un vendaje, etc.

86.- **SEGURIDAD EN EL HOGAR.**

químicos estufas cáscaras de plátano en el suelo la misma oscuridad vidrios quebrados clavos, etc. Seguramente los Lobatos pensarán en muchas otras cosas peligrosas. Tal actividad tiene tanto valor como miles de accidentes anuales por descuido en el hogar.

87.- **HISTORIETAS ANIMADAS.**

Una manera de asegurar que los Lobatos gustarán de una historieta es que ellos provean los efectos sonoros. Por ejemplo cada vez que Akela dice el nombre del héroe, los Lobatos aplauden con un grito, para el villano silban, para cada animal nombrado hacen el ruido apropiado, etc.

88.- **FLOR DE PAN.**

Se moja pan fresco con agua para después sacar pedazos chicos y aprensarlos en partes planas, entonces se doblan para formar pétalos. Después de dejarlos secar se pueden pintar con colores aguamarinas y una vez secos nuevamente una mano de barniz que se usa para las uñas. Se puede usar cola para afirmar los pétalos y finalmente fijar la flor a un broche. Cuando se terminan puede servir como lindos regalos para que los Lobatos entreguen a sus madres en el día de la madre.

89.- **DIBUJANDO EN LA OSCURIDAD.**

una vaca, etc. Según la imaginación de Akela. Se puede empezar con formas sencillas y como los Lobatos tienen más práctica se puede hacer algo más detallado. Como variación entregar a cada Lobato una hoja de diario para que él en la oscuridad lo rompa y forme un animal de la selva.

90.- **LA CAZA DE LOS LOCOS**

Distribuir alrededor del local unos 24 artículos que no sean comunes. Estos deben colocarse preferiblemente en lugares no comunes. Cada Lobato debe hacer una lista de lo observado sin revelar a los demás sus lugares.

91.- **APRENDIENDO CON MONITOS.**

Antes de llegar los Lobatos a la reunión, se pegarán en las murallas, monitos, recortes de diario y otras muestras y junto a cada uno, una o dos preguntas, por ejemplo: Un monito de un pájaro con las preguntas, ¿Cómo se llama este pajarito?, ¿Cómo anda con las piernas largas?, Un dibujo de una hoja de árbol: ¿Cómo se llama la hoja?, ¿sabe donde crece un árbol de esta clase en su barrio?, un dibujo de la bandera nacional junto con la bandera vieja y de transición. ¿Qué nombre tiene cada bandera?, un dibujo de un cruce de calles donde un peatón no respete las reglas del tránsito. ¿Qué hace mal el peatón al

cruzar?, ¿En qué forma cruzaría Ud.?, Como los Lobatos vienen llegando se les entrega a cada uno un papel y lápiz, el papel lleva el número correspondiente a las preguntas y ellos siguen observando y anotando. Una vez terminada la actividad la Manada da una vuelta a los monitos, etc. Con Akela y cada uno revisa su papel y puede corregir donde sea necesario. Es una actividad interesante que a la vez va educando al Lobato y probando su conocimiento.

92.- **LA ISLA DESIERTA.**

Con anticipación Akela deberá preparar una cantidad de arcilla para cada Seisena. Akela dice a los Lobatos que han naufragado en una isla desierta, que hay agua de manantial para beber, vida silvestre, carne, leña para fogatas y para construir, pero no hay ollas, sartenes, etc. Entonces cada Seisena debe hacer con la arcilla una colección de utensilios.

93.- **CASA DEL TESORO.**

Los Lobatos se disfrazan como piratas y siguen una pista de lana, mensajes, etc. Al fin de la pista han escondido un tesoro para cada miembro de la Seisena. Como tema de la actividad, "La Isla del Tesoro" y se puede hacer flamear la bandera de las "Canillas Cruzadas". Terminando la actividad se baja esta bandera para izar la bandera nacional.

94.- **SHOW DE ARTISTAS.**

baile folklórico, hacer mímica, etc. Si dos o tres quieren hacer un número en conjunto, bien.

95.- **APROVECHANDO LAS ESPECIALIDADES.**

Las Especialidades proveen un sin fin de posibilidades para las actividades con los niños. Tomando por ejemplo "El Observador" se puede llevar los Lobatos a la plaza local, un parque, si hay, o mejor al campo para observar los animales silvestres, flores y hojas para despertar su interés, y por que no llevarlos afuera cuando está oscuro para reconocer las estrellas. La especialidad "Guía" es muy útil para llevar los niños a conocer su localidad y despertar su interés sobre su historia, etc. Con un poco de imaginación se puede pensar en muchas actividades en base a las especialidades.

96.- **RELEER EL MANUAL DE LOBATOS.**

Aquí se encontrará una gran variedad de cosas para hacer.

97.- **EL DESCONOCIDO MISTERIOSO Y SUS ERRORES.**

a través de la selva durante las noches guiado sólo por un reloj de pulsera, etc. Los Lobatos fascinados poco a poco se dan cuenta de la incertidumbre de la narración tan misteriosamente como apareció, dejar a los Lobatos explicar los errores y las contradicciones de su narración.

98.- **LA LEY Y LA PROMESA - ROMPECABEZAS.**

Se imprime La Ley y La Promesa en papel o cartón para después cortarlos en pedazos. Se les entrega a cada Seisena un juego de cada una y gana la Seisena que arma primero.

99.- **DESARROLLO FÍSICO.**

Como parte principal de la reunión de Manada se puede programar una actividad de deportes como algo muy distinto a los programas usuales. Naturalmente para su éxito Akela debe preparar bien la actividad con antelación y conveniente para el tamaño del local. En la lista de competencias se puede incluir: saltar, brincar, tirar el disco con un plato esmalte, carrera de posta en cuatro pies, carrera por parejas de tres pie de espaldas, carrera de obstáculo, etc.

100.- **CUADRO DE ADELANTO.**

Para mostrar el adelanto de cada Lobato se puede hacer el siguiente cuadro. En una plancha de terciado, cartón grueso, cholguán, etc. Marcar las Pruebas de las Estrellas y Especialidades en forma horizontal en la parte superior y los nombres de los Lobatos por Seisenas verticalmente al costado. Debajo de cada prueba y para cada Lobato se perfora la plancha con la medida de un fósforo. A medida que el Lobato está aprobando en una prueba el mismo coloca un fósforo en el hoyito. Es sencillo pero efectivo y los Lobatos por supuesto les encanta poner su propio palito.