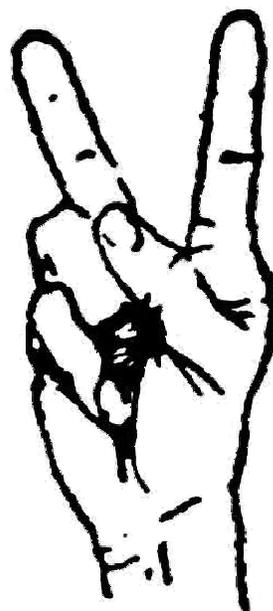
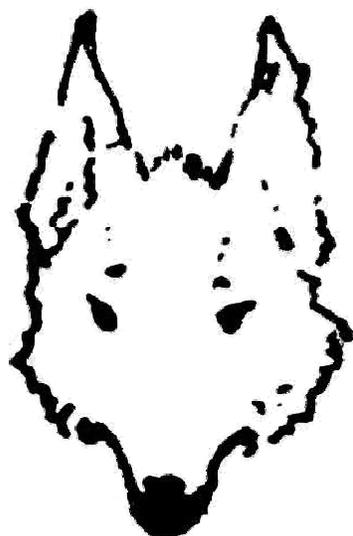




Ocho reuniones de Manada

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS
Literatura básica para Manada de Lobatos,
en el rango de niños y niñas de 7 a 12 años.

México - 2004



OCHO REUNIONES DE MANADA

(Incluyendo más de 40 sugerencias para juegos)

AGRADECIMIENTO

Damos las gracias al Dr. D. José Jiménez Vásquez, A.G. Ak. de los Scouts de Colombia, por el trabajo efectivo que hizo posible la publicación de esta obra.

PROLOGO

La idea principal de este folleto es darles sugerencias sobre cómo se deben hacer los programas, con todo lujo de detalles, para asegurarse que las reuniones de Manada sean todo lo exitosas que deben ser.

Esta obra, se ha creado para repartirla a los participantes a los Cursos Pre-Certificados, es decir, el curso elemental para los adultos que van a trabajar con Lobatos, que se imparte como requisito previo a la entrega del certificado de cargo.

Claro está, que esta obra solamente incluye unos pocos programas... a partir del 9°, del 10°. ó del 11°, el Maestro de Manada debe saber hacer sus propios programas... eso ya es problema suyo...!

Suerte y buena caza
E.H.C.

INDICACIONES GENERALES

- Este folleto está orientado para servir a Manadas que se inician.
- Contiene los esquemas del programa de las reuniones iniciales.
- Invita a planear algunas actividades y las reuniones siguientes.
- Orienta el trabajo con los Seiseneros.
- El éxito del desarrollo del programa, está en manos del Akela, haciendo gala de iniciativa y grandes dosis de imaginación.
- Se basa en la idea de reuniones semanales o quincenales.
- Ofrece una idea de cómo desarrollar las reuniones y da a comprender cómo un "programa" requiere ser preparado de antemano y no improvisarse.

PARA EL AKELA

- "Hay tendencia de principiar con una Manada grande. Hacerlo así es un error".
- "Preparad vuestro trabajo de antemano"
- "No deberá haber pausas para pensar qué se va a hacer en seguida, no deberá tampoco tenerse ociosos a los muchachos en ningún momento"
- "Jugar, es la cosa más importante en la vida de un niño, por tanto tenedle muchos juegos que le satisfagan y distraigan"
- "Los cambios frecuentes, con variedad y contraste deberán ser el distintivo en vuestros programas".
- **"Por ningún motivo hagáis ejercicios militares".**

B.-P. en "Manual de Lobatos"

PARA TOMAR LAS PRUEBAS

- A los niños les gusta cierto grado de formalidad, para pasar sus pruebas.
- Evite la apariencia o idea de "examen", muchísimo más las pruebas escritas.
- De vez en cuando, pueden pasarse esas pruebas de manera informal, durante un juego o demostración, especialmente cuando se trate de Lobatos tímidos o distraídos.

- El Akela, tiene la responsabilidad de la preparación de la prueba de Promesa y Ley y de tomarla luego.
- El Akela, es quien debe recibir la Promesa, durante la ceremonia respectiva.
- Las demás pruebas puede tomarlas tanto el Akela, como uno de los Maestres, o algún Colaborador autorizado.
- Es necesario llevar un registro de pruebas o de adelanto.

RESPECTO A LAS ACTIVIDADES

- Una actividad debe ser explicada con claridad y sencillez, por el Akela o Maestre encargado de la misma.
- No debe olvidarse, en cuanto a duración, que el niño en esta edad no puede concentrarse por largo tiempo en una misma actividad.
- Debe existir el más completo acuerdo entre los Viejos Lobos a cargo de la Manada, en cuanto a la actividad de cada cual, sitio, tiempo por emplear, etc., para que el programa se desarrolle en forma continua, sin vacíos, de principio a fin.
- Hay que proveer con anticipación del material necesario y tenerlo clasificado por actividades y listo para ser usado.
- Prefiera siempre las tarjetas que indiquen el tema y forma de cada actividad (proyecto), a la indicación verbal sobre lo que debe hacerse.
- Es necesario tener presente, siempre, la buena presentación y orden de las Seisenas, al término de cada actividad.

EN SÍNTESIS

Nuestro trabajo como Maestre de Manada, está orientado hacia estos fines principales:

Objetivos: **“La educación del carácter”.**
 “El desarrollo de la salud física”.

“Se lleva a cabo en la época más importante de su vida, cuando son más amoldables tanto en su cuerpo como en espíritu para recibir una dirección adecuada”.

Método:

“Nuestro método de capacitación consiste en educar de adentro para afuera en vez de instruir de afuera para adentro; ofrecer juegos y actividades que a la vez que atractivas para los chicos pequeños, los eduquen seriamente moral, material y físicamente”.

“Los Maestres de Manada deberán, por supuesto, enseñar a cada uno de sus muchachos en forma sencilla y práctica, y después de consultarlo con sus Capellanes, lo que significa la Promesa de “Cumplir sus deberes para con Dios”, dándoles además toda aquella instrucción religiosa y moral y que ellos juzguen necesaria para preparar a un Lobato para convertirse en un Scout”

B.-P. en “Manual de Lobatos”

OBSERVACIONES SOBRE EL DESARROLLO DE LAS REUNIONES

1. Reúnase con anticipación, con los otros Viejos Lobos, de la Manada, para estudiar el programa.
2. Reparta cada una de las actividades y pónganse de acuerdo en la forma como cada uno ha de terminar y el siguiente deba principiar, con el fin de que no haya vacíos o vacilaciones entre un punto y otro del programa.
3. Revise y prepare el material necesario para un desarrollo eficiente de la reunión.
4. El canto es algo importante. Aún cuando estos no se indiquen en el programa, hay que estar listos para introducirlos en todo momento oportuno.
5. Preparar y acordar todo lo necesario para llevar desde un principio con eficiencia los Registros y Libros de la Manada, como de asistencia, cuotas, adelanto, etc.
6. La inspección es una buena oportunidad para adiestrar en buena presentación y orden. De vez en cuando deben introducirse variaciones en lo que se inspecciona. Es decir, se hará mayor énfasis en cosas como: uniforme, o manos, rodillas, dientes, cara o peinado.
7. Principie a la hora fijada y no se prolongue demasiado tiempo después, con el fin de que los padres de familia estén seguros de la hora de regreso de sus chicos.
8. Los avisos para los padres, expediciones y otras actividades especiales, hágalos por escrito. Los chicos muchas veces no saben explicar y confunden los términos del aviso que Ud. ha dado de viva voz.

PRIMERA REUNIÓN DE MANADA

1. (0.00) (05´) **Apertura:** Educación. Inspección, Bandera. Oración. Gran Aullido. Recepción de Informes
2. (0.05) (15´) Juego (1) "Hermanos"
Juego (2) "Alud"
3. (0.20) (0.5´) Aplauso a la seisena ganadora. Oportunidad para un canto sencillo.
4. (0.25) (10´) Instrucción general:
 - a) Llamadas
 - b) Círculo de la Roca
 - c) Círculo de Parada
 1. (Ver algunas indicaciones en la parte de desarrollo del programa)
5. (0.35) (0.5´) Canto: enseñar un canto de Lobatos.
6. (0.40) (10´) Juego (3) "Caza del Oso"
7. (0.50) (10´) Instrucción:
 - a) Forma de izar y arriar la Bandera.
 - b) Respeto debido a la Bandera. (Ver instrucciones).
8. (1.00) (10´) Juego (4) "Conociéndonos"
9. (1.10) (15´) Historieta: Los Hermanos de Mowgli.
10. (1.25) (0.5´) Juego (5) "Shere Khan y Mowgli"
11. (1.30) (0.5´) **Clausura:** Avisos, Inspección, Bandera, Oraciones

UNA BUENA PRACTICA.- Inicie su libreta de juegos, con los juegos de ésta y de las siguientes reuniones.

CLASIFIQUELOS en secciones: generales, activos, en círculo, por seisenas, de bandos, de pruebas de adiestramiento de los sentidos, etc.

DESARROLLO DEL PROGRAMA

JUEGO (1) "Hermanos" Clasificación:

Divida a la Manada en dos círculos concéntricos, cada uno con igual número de muchachos. Cada uno de los del círculo exterior tendrá un compañero en el círculo interior. Este será su "hermano"

Ahora el círculo exterior debe quedar en posición de dar vueltas a la derecha. El interior dará vueltas a la izquierda. Se da la orden de girar. En un momento dado, grite: "Hermanos", debiendo en ese instante cada Lobato unirse a su respectivo "hermano". La última pareja en hacerlo queda eliminada. Vuelva a la posición inicial y repita el procedimiento, que den vueltas al trote corto. Siga hasta que queden 2 ó 3 parejas de "hermanos" que serán los ganadores.

JUEGO (2) "Alud" Clasificación:

Coloque las Seisenas separadas 2 metros entre sí y sus miembros uno detrás de otro, con una separación de 3 metros. Marque una meta de llegada frente a las filas así dispuestas, y que quede distante unos 20 metros.

A la voz "ya", el último Lobato en cada Seisena corre y toma por la cintura al próximo, luego los dos al siguiente, así a medida que va creciendo cada fila unida, se acercan a la meta. La primera Seisena que la cruza completa y unida es la que gana.

INSTRUCCIÓN.- Al demostrar la manera correcta de izar y arriar la Bandera, insista en:

- Es un acto de respeto y homenaje a la Patria, en uno de sus símbolos: la Bandera Nacional.
- Haga un comentario sencillo sobre los colores de la Bandera y su significado. No vaya más allá, pues historia y otros aspectos son Prueba de Primera Estrella.
- En el acto de izar o arriar la Bandera, participan 3 lobatos, por lo general de la Seisena de Servicio.
- Cada uno de los tres, al izarla hace:

Uno tiene entre sus manos la Bandera, evitando que ésta caiga o toque el suelo.

El segundo tira verticalmente de la cuerda que hace que la bandera suba.

El tercero, tiene la cuerda sobre la cual está la Bandera, se retira 3 o 4 pasos del asta, "dirige la Bandera en tal forma que no se enrede. Por tanto la cuerda forma un triángulo y por cuyo plano inclinado sube o baja la Bandera.

- Ninguno de los tres saludan mientras están izando la Bandera o arriándola.
- En el acto de izarla, los tres saludarán al tiempo cuando ya la Bandera está en el tope del mástil y asegurada la cuerda.
- En el acto de bajarla, el saludo de los tres será antes de soltar la cuerda y de bajarla. No bajan la Bandera hasta que el Viejo Lobo no dé la orden de alerta y saludo de toda la Manada.
- Quitan, envuelven y entregan la Bandera a uno de los Viejos Lobos.

Realice esta instrucción en un mástil aparte y con una bandera que no sea la nacional.

JUEGO (3): "Caza del Oso" Clasificación:

Se forma un círculo grande con un Lobato al centro, que es el "oso"

Este dirá un número, todos caminan ese número de pasos en dirección al "oso", contando en voz alta, a veces despacio a veces rápido.

Al llegar al número que se ha dicho por el "Oso", todos corren a su cubil al extremo del campo de juego.

El "Oso" trata de atrapar a uno de los jugadores y si lo logra, éste se une al "Oso", en el centro, para atrapar también.

Se vuelve cada vez, a la posición inicial.

INSTRUCCIÓN.- Recuerde y ponga el suficiente énfasis al explicar y practicar la Llamada, el Círculo de la Roca y el Círculo de Parada, que:

- La llamada "Manada", se usa y debe ser atendida para dejar toda actividad y cesar todo ruido.
 - No debe ser usada para llamar la atención de los Lobatos, antes de dar la voz de "Manada! Manada! Manada!" que como se sabe es la orden para formar el Círculo de la Roca y luego el de Parada.
 - El Viejo Lobo que hace la llamada, debe estar en el **centro** del Círculo. Todos los otros Viejos Lobos se colocan fuera del Círculo, en línea recta, detrás del Viejo Lobo que se halla en medio.
 - Exijan orden y rapidez.
- (Ver "Manual de Lobatos" de B. P.)

JUEGO (4) "Conociéndonos" Clasificación:

La manada se forma en círculo. Pueden estar sentados. El primero que se señala, dice su nombre. El que le sigue en el sentido del reloj, dice el nombre del primero y agrega el suyo, el tercero dice el del primero y el del segundo y agrega el suyo. Y así sucesivamente.

Al terminar la primera vuelta, es decir que se llega de nuevo al primero, éste dirá en orden todos los nombres dichos y agregará ahora su apellido, el siguiente repetirá todos los nombres, dirá el apellido del primero y agregará su propio apellido, así sucesivamente.

Salen del juego los que no logran repetir la lista, pero su propio nombre deberán decirlo los que queden cuando toque en el orden en que fue mencionado.

HISTORIETA.- Véala en el primer capítulo del "El Libro de las Tierras Virgenes" de Rudyard Kipling.

JUEGO (5) "Shere Khan y Mowgli" Clasificación:

Cada Seisena forma una fila, colocándose uno detrás de otro. Se agarran por la correa o cinturón. El último de la fila se coloca su pañoleta o un pañuelo atrás, pasándolo simplemente por su cinturón sin darle vuelta ni hacerle ninguna clase de nudo. El primero será Shere Khan y tratará de arrebatarse el pañuelo al último de las demás Seisenas. El último en cada fila es Mowgli quien tratará de que no le quiten el pañuelo.

En todo momento todos los de la Seisena deben estar unidos tomados por el cinturón para no perder.

Gana la Seisena que queda de última con Mowgli a salvo, es decir con su pañuelo.

SEGUNDA REUNIÓN DE MANADA

Es muy probable que hoy lleguen con bastante anticipación algunos chicos al lugar de la reunión. Un Viejo Lobo debe estar listo a recibirlos y organizarles un juego mientras llega la hora de reunión. Prevea esto mismo en el futuro.

1. (0.00) (05´) Apertura: Llamada. Educación. Inspección, Bandera. Oración. Gran Aullido. Recepción de Informes
2. (0.05) (15´) Juego (7) "El Hechicero"
Juego (8) "Carreras de Aeroplanos"
3. (0.20) (10´) Instrucción:
 1. Saludos
 2. Buena Posición
 3. Firmes y Descanso
 4. El Lema
4. (0.30) (0.5´) Relevos "Saludar (9)
5. (0.35) (0.5´) Aplauso a la Seisena ganadora
Oportunidad para un canto.
6. (0.40) (15´) Instrucción general:
 1. Repasar: Llamada, Círculo de la Roca, Círculo de Parada.
 2. Agregar: Cómo hacer el Gran Aullido
(Ver: Desarrollo del programa)
7. (0.55) (10´) Juego (10) "Silbar y encontrar"
8. (1.05) (10´) Charla: "Qué es un Lobato"
9. (1.15) (10´) Juego (11) "Bola Encanastada"
10. (1.25) (0.5´) Clausura:
 1. Inspección – Avisos
 2. Bandera – Oraciones

Entre sus avisos: Reunión del Consejo de Seiseneros. Fije lugar, día y hora. Si la hace después de esta reunión, téngalos avisados.

¡ES NECESARIO PENSAR YA EN LA PRÓXIMA REUNIÓN!

DESARROLLO DEL PROGRAMA

JUEGO (6) Juego de llegada. Clasificación:

Pedes escoger libremente uno. Como insinuación podría ser simplemente unas "gambetas". Uno de los jugadores "la lleva" y corriendo dentro del área fijada toca a otro, pasando éste a "llevarla" y tratando de tocar a otro, que entonces la "llevará" y así sucesivamente.

Puedes luego darle la variación de "Cortadas", es decir que cuando el que la "lleva" está persiguiendo a un muchacho, otro corriendo "corta" pasando entre el perseguido y el perseguidor, debiendo éste perseguir al que "corta".

APERTURA: Cuide de que se observen los detalles enseñados y demostrados en la reunión anterior, sobre la izada de la Bandera.

JUEGO (7) "El Hechicero" Clasificación:

Señálese el área de juego. Ni demasiado grande que deje fuera de alcance a muchos, ni tan pequeño como para que degeneren el juego en tumulto.

Designa 4 lobatos. Uno de ellos será el "hechicero" y los otros 3 sus ayudantes. Colóquese a cada uno de ellos una pañoleta u otra señal en el brazo para distinguirlos. Los demás serán "Lobatos libres".

A una señal, el juego comienza. Los "Lobatos libres" deberán moverse por toda el área evitando ser cogidos por el "hechicero" o sus ayudantes. Si un "Lobato libre" es tocado por "el hechicero" quedará "hechizado" y debe permanecer de pie, quieto, hasta que uno de los "Lobatos libres" tocándolo lo libre del hechizo. Los ayudantes retendrán al "Lobato libre" que cojan hasta que "el hechicero" lo toque.

Así se establece la lucha entre "el hechicero" y sus ayudantes por "hechizar" al mayor número de "Lobatos libres" y estos por permanecer libres o librar a otros del hechizo.

JUEGO (8) "Carrera de Aeroplanos" Clasificación:

Entregue a cada Seisena una hoja de papel para que haga su avión. Cuando tenga su avión cada Seisena forma en fila detrás de su respectivo Seisenero.

Entregue ahora a cada Seisena un abanico de cartón, o una raqueta vieja de ping-pong.

En el extremo del salón o patio, tenga marcado con tiza "la pista" de llegada, frente a cada Seisena.

A la señal, los primeros colocan su aeroplano de papel en el piso y sobre la raya de salida. Otra señal y entonces empiezan a "soplarlo" con el abanico o raqueta, buscando llevarlo hasta su respectiva "pista" No puede tocarse o variar su posición con la mano.

Cuando se ha logrado colocarlo perfectamente dentro de la pista, el jugador toma de nuevo su aeroplano con la mano y corre para entregarlo junto con el abanico al siguiente, quien repetirá la operación. Y así sucesivamente.

Gana la Seisena que termine primero y bien.

INSTRUCCIÓN.- Demostrar y practicar los saludos.

Insistir en:

Que se guarde correctamente la posición de firmes y de descanso.

Que el saludo se haga bien. No existe entre los lobatos el equivalente a la "Seña" (Medio saludo).

El apretón de mano izquierda es un "signo secreto" que usa la Hermandad Scout del mundo entero.

Sobre el Lema "Siempre Mejor", explique sencilla y claramente cómo puede llevarse a la vida práctica.

JUEGO (9) "Saludar" Clasificación:

Coloque en fila a las Seisenas, alineados los primeros. Frente a cada Seisena y a unos 10 metros se coloca un Viejo Lobo o Instructor ocasional. (Si no logra tener los suficientes, coloque a los Seiseneros intercambiados)

A una señal, el primero de cada fila corre hasta donde se encuentra el respectivo Viejo Lobo, lo saluda, dice el lema y le da el apretón de mano izquierda. Si lo hace correctamente va a su fila y sale el siguiente quien repetirá igualmente la acción.

Gana la Seisena que termine primero y bien.

INSTRUCCIÓN.- Insista en una mejor realización de los Círculos.

Al enseñar el Gran Aullido, haga resaltar:

Akela estará en el centro del Círculo de Parada.

Akela se colocará frente y mirando al Seisenero (o Lobato) que dirigirá el Gran Aullido y quien dirá "Haremos lo Mejor"

A una señal de aviso, todos los Lobatos deben ponerse en cuclillas automáticamente.

El Gran Aullido empieza en la posición anterior sin nueva señal.

La barbilla bien levantada y el Lobato bien equilibrado sobre las puntas de sus pies.

"Akela haremos lo mejor" fuerte, iguales todos y claramente. "Haremos" debe ser un poco alargado.

Los cuatro "Haremos lo Mejor" deben decirse en voz alta y clara, lo mismo que los "Si, haremos lo Mejor".

Al terminar no debe haber ruidos o movimientos.

JUEGO (10) "Silbar y Encontrar" Clasificación:

Vende los ojos a 4 o más Lobatos (Según la Manada) y colóquelos en su base. Los demás toman posiciones, de las cuales no deben moverse.

Cuando todos están listos se da la señal y los que no están vendados, silban, repitiendo a intervalos, para dar a conocer a los vendados donde se encuentran. Los vendados tratan de tocar por turno a todos los otros y el primero que lo logra es el que gana.

Un Viejo Lobo debe estar vigilante para advertir a cualquier Lobato, cuando corra algún peligro.

CHARLA.- Haga una cosa amena e interesante sobre lo que es y se espera de un Lobato

(Vea "Manual de Lobatos" de B.-P.)

JUEGO (11) "Bola Encanastada" Clasificación:

Coloque dos canastas o cajas de cartón, una a cada extremo del área fijada. Divida la Manada en dos bandos iguales. Cada bando defenderá su propia canasta.

A la señal, tire al aire una pelota o balón mediano, los Lobatos de cada bando tratarán de cogerla, corriendo con ella y haciéndose pases entre los del mismo bando, buscarán depositar la bola entre la canasta o caja del bando contrario, con lo cual ganarán un punto.

Gana el bando que obtenga mayor número de puntos.

CLAUSURA.- No olvide dar el aviso del caso sobre la próxima reunión, que en general ocupará más tiempo y se desarrollará al aire libre.

PIENSE EN LA PRÓXIMA REUNIÓN!!

Para la siguiente reunión hay cosas que preparar.

La idea es realizar la reunión al aire libre.

Escoja un sitio cercano al lugar habitual de reunión de la Manada.

Haga los arreglos del caso, con su propietario.

Estudie la forma de darle un ambiente adecuado y alegre al programa.

Planee muy bien el desarrollo de la Reunión, lugar de cada actividad y posibilidades que ofrezca el sitio para la introducción del estudio de la naturaleza.

Quizá el sitio pueda ser un parque público. Logre un lugar con alguna privacidad. Que la reunión no se torne un "espectáculo".

Prepare con atención los materiales necesarios.

Reunión del Consejo de Seiseneros (Roca).

Utilice esta reunión para informarse, pulsar los entusiasmos, para dar alguna instrucción extra y adelantada a los Seiseneros, para ensayar algunas cosas.

No la use para legislar, tomar determinaciones, etc.

Déle algo de juego, adelante alguna canción.

Sin explicar en detalle, dé una instrucción sobre:

"Cómo informar" (Respecto a alguna actividad)

Dé una charla sencilla cordial y amena, sobre:

"Cómo seguir una pista" y observación en general

La reunión se desarrolla sin mucha formalidad, pero dentro de un buen orden.

Evite que los Seiseneros se sientan "juzgando" a sus compañeros y decidiendo sobre cualquier aspecto.

TERCERA REUNIÓN DE MANADA

1. (0.00) () Seguir una pista sencilla
2. () (0.5') Recibir algunos informes
3. () (0.5') Apertura: Llamada. Educación. Inspección, Bandera. Oración.
4. () (0.5') Juego (12) "Quemados"
5. () (15') Juego (13) "Perdidos en la Selva"
6. () (10') Instrucción:
 1. Texto de la Promesa
 2. Significado de sus partes
7. () (15') Juego (14) "Cacería de la Promesa"
8. () (15') Actividad:
 1. Proyectos sencillos de "Woodcraft" por Seisenas.
9. () (0.5') Informes
10. () (10') Merienda. Ocasión para introducir cantos.

11. () (10') Historieta: Vida de San Francisco de Asís.
12. () (15') Representación por Seisena de episodios de la vida de San
1. Francisco de Asís.
13. () (0.5') Arreglo general, limpieza del lugar, etc.
14. () (0.5') Clausura: Inspección – Avisos – Bandera – Oraciones.
15. () () Actividad de regreso

Calcule el tiempo total de la Reunión, llenando el espacio de la suma de tiempo de cada actividad. Fije el tiempo de la primera y última actividad, según el largo de la pista que haya preparado.

DESARROLLO DEL PROGRAMA

PISTA PARA SEGUIR.- Trace una pista sencilla desde el Local o lugar habitual de reunión de la Manada, hasta el lugar escogido para efectuar esta Reunión al Aire Libre. Si éste se halla a una distancia larga, elija un lugar hasta donde llegar rápidamente a pie o en vehículo y trace la pista de ese lugar al sitio.

- Utilice estambres cortados de una hilaza de lana o pequeñas tiras de papel, del color de cada Seisena, para que haya una ruta para cada una.
- Esta pista debe estar preparada ya, cuando la Manada llegue.
- Busque que los informes sean dirigidos a toda la Manada.
- Necesitará de la cooperación de otros Viejos Lobos.

JUEGO.- (12) "Quemados Clasificación:

Limite un área de unos 30 metros. Divida la Manada en dos bandos. Uno estará dentro del área y el otro fuera. Los de afuera tienen una pelota de tenis o parecida con la cual tratarán de pegar a alguno de los de adentro. Tan pronto uno es tocado los bandos cambian de lugar.

Las reglas son: solamente cuentan los golpes directos o de lleno; los de adentro cuando la pelota ha caído al suelo, la patean hacia fuera, pero no la pueden tomar con las manos; los de adentro pueden correr de un lado a otro dentro del área; los de afuera pueden correr alrededor del límite, pero no lo pueden hacer llevando en la mano la pelota.

Gana el bando que más tiempo permanece dentro del área.

JUEGO (13) "Perdidos en la Selva" Clasificación:

Se esconden o colocan en varios lugares dentro de un sector determinado, algunas tarjetas en las cuales van escritos los nombres de algunos animales salvajes (se pueden repetir algunos). A la Manada se le dice que se encuentran en medio de la selva y que cierto número de animales merodean por los contornos. Y que los Lobatos deben encontrarlos en 5 minutos.

La Manada se dispersa y comienza a buscar. Al final la Manada se reúne de nuevo al llamado del Viejo Lobo y los Lobatos por orden describen al animal que cada quién ha encontrado, pero sin decir su nombre.

El resto de la Manada debe adivinar de qué animal se trata.

INSTRUCCIÓN.- Texto y significado de la Promesa.

- Dé una explicación clara y sencilla.
- Trate de que varios le repitan el texto.
- Haga un análisis muy ameno, con algunos ejemplares, alguna historieta quizá, sobre el significado de cada una de las partes de la Promesa.
- Vea "Manual de Lobatos" de B.-P.

JUEGO (14) "Cacería de la Promesa" Clasificación:

Escriba con anterioridad el texto de la Promesa en tantos pedazos de cartón como Seisenas haya. Ahora recorte este texto en tiras que contengan una, dos o tres palabras de ese texto.

Coloque esas tiras en diferentes lugares: sobre una piedra, colgadas en algunas ramas, caídas, etc., en diferentes lugares del área escogida.

Ahora entregue a cada Seisena un pedazo de cartulina y cinta de pegar.

Diga a la Manada que hay que ir "de cacería".

Cada Seisena deberá encontrar las palabras de la Promesa y completar su texto, pegándolas sobre la cartulina en orden y en tal forma que pueda leerse correctamente.

Como una misma Seisena puede hallar tiras, con una misma palabra si no se le ha señalado a cada cual un área precisa, las puede canjear con otra Seisena, que seguramente tendrá repetida.

Gana la Seisena que presente "la presa" completa, primero.

Actividad.- Estudio de la naturaleza.

Prepare unos proyectos sencillos, en una tarjeta, para cada una de las Seisenas, de acuerdo a las posibilidades que ofrezca el terreno en cuanto a insectos, árboles, flores, piedras, etc.

Informes.- Hágalo en tal forma que varios de la misma Seisena puedan participar en el informe.

Merienda.- Tenga listo lo necesario. Déle todo un ambiente de "Familia Feliz", todos reunidos en buen orden.

Terminándola es un buen momento de introducir cantos, enseñar algunos, etc.

Historieta.- La Vida de San Francisco de Asís.

Prepare esta charla a manera de historieta, descripción amena de la época, algunas anécdotas y haciendo resaltar las virtudes de este Santo –le resultaría conveniente si consulta un folleto o libro de su vida- y otros aspectos de interés.

Deje bien en claro:

- Nació en 1182 en la ciudad de Asís, en la Umbría (Italia)
- Murió en la misma ciudad el 4 de octubre de 1226.
- Gustó de los deportes y torneos, en su juventud.
- Una grave enfermedad lo llevó a la meditación y por ella a un cambio total de vida.
- Recorrió varios países, casi siempre a pie, como había que hacerlo en aquellos tiempos.
- Fundó la Orden Religiosa de los Franciscanos.
- Gustaba del campo y de monologar con los animales.
- Una de sus virtudes consistía en la humildad y sencillez.
- Logró hacerse como un niño y con ello la bienaventuranza que Cristo ofreció a los que tal hicieran, de la cual participó aún durante su vida.
- Por estas razones San Francisco de Asís es el Santo Patrono de los Lobatos y su fiesta se celebra el 4 de Octubre.

Representación.- (Sobre la vida de S. Francisco).

Indique a cada Seisena qué es una representación de no más de tres minutos. Y que tienen no más de cinco minutos para prepararla. Puede señalarles la parte que han de representar o dejarlos que la escojan libremente.

- Facilite algunos materiales sencillos para caracterización.
- No quiera disfraces completos y precisos.
- Un Viejo Lobo puede dar alguna orientación general, pero dejarles a los Lobatos, los detalles, distribución, etc.

Actividad de Regreso.- Explique en forma sencilla los detalles de la actividad que ha preparado para el regreso.

Dé las normas con que ha de cumplirse y haga las advertencias que considere del caso.

Haga revisar todo el lugar, para que nada quede abandonado e igualmente que cada uno vea de sus propias pertenencias.

Un Viejo Lobo debe estar encargado del equipo general que se ha llevado, para que se empaque convenientemente y se regrese.

CUARTA REUNIÓN DE MANADA

El éxito de esta Reunión, reside en una perfecta coordinación entre el Viejo Lobo que hace de narrador y los encargados de cada actividad. La idea es narrar una parte de la historia y tener una actividad algo afín con esa parte, regresar para escuchar otra parte y volver a otra actividad. Señal al terminar, llamado, materiales listos, narración vivida y actividad dentro del tiempo preciso, deben ser normas.

Historieta: "El Sueño de Jaimito"
(Cuéntela NO la lea)

Jaimito fue un niño que como uds. un día ingresó a la Manada y vivió todas sus primeras reuniones preparando sus Pruebas para poder ser investido y admitido como miembro de la Manada. Aquel día de su investidura como Lobato, llegó algo solemne pero muy feliz a su casa. Era ya un ¡Lobato! Entre bocado y bocado, a la comida, contaba a su familia los detalles de la ceremonia y les explicaba algunas de las pruebas que había tenido que cumplir.

Actividad: Juego (15) "Reloj de Pruebas" Clasificación:

Aquella noche Jaimito lleno de felicidad va a acostarse. Se quita su uniforme y lo dobla con gran cuidado. Al mirarlo se siente orgulloso de poder usarlo.

Se pone su pijama y se arrodilla al pie de su cama, para hacer sus oraciones. Con un gran sentimiento pronuncia la Oración del Lobato, promete íntimamente ser "Siempre Mejor" para ser un buen Lobato.

Se mete debajo de las cobijas y pronto se queda dormido. Aquella noche Jaimito tiene un sueño...

Vagaba por un bosque oscuro, era una selva pensaba, pues entre los árboles apenas si veía una luz sobre su cabeza y oía algunos ruidos propios de la selva.

No se sentía sólo, porque escuchaba cercanos gritos de alegría de otros niños. Avanzó por el sendero en su busca. Los encontró y reconoció al grupo de niños felices, como miembros de su Manada. Uno de los Seiseneros subía a un árbol. Akela estaba cerca. Sintió la cálida sonrisa de Akela y su saludo amistoso. Otros niños lo saludan sonrientes como saludan los Lobatos.

Actividad: Juego (16) "Sonreir y Saludar"

Permaneció en la selva junto con sus compañeros meses, quizá años. Fueron juntos por todos los caminos y sendas que había a través de ella, explorando con interés porque en cada recodo siempre encontraban algo de interés.

Algunas veces se encontraban con grupos iguales que iban siempre acompañados por dos o tres personas mayores. Cuando tropezaban con alguna de estas Manadas, con seguridad entablaban conversación o jugaban. Celebraban alguna competencia o simplemente se referían algún episodio interesante que habían visto.

Actividad: Juego (17) "Cargamento de la Selva"

Algunas veces encontraron a algunos niños, solos como extraviados, que pedían que se les permitiera unirse a ellos. Akela los colocaba a su lado y les hablaba sobre las cosas maravillosas que la selva encierra.

Otras veces encontraban animales mansos o salvajes, pero ninguno de ellos los asustaba. Lo observaban y hasta jugaban con ellos. También de cuando en cuando encontraban piratas o indios de alguna tribu que los atendían amablemente. Los piratas les enseñaban a cantar y les decían que nunca hicieran mal a nadie, que por el contrario siempre cumplieran con su Buena Acción.

Los indios les enseñaban a hacer diferentes cosas, como hacer arcos y flechas, también a seguir un rastro o a un animal para observarlo, a saber como calcular una

distancia, a guiarse en la oscuridad u orientarse. Jaimito y sus compañeros aprendían y gozaban mucho.

Actividad: Juego (18) "Llegar al sitio"

Al principio caminaban siguiendo las huellas de los animales, pero poco a poco fueron llegando a senderos más precisos, más claros.

Jaimito se da cuenta entonces que ha crecido y se ha hecho más fuerte. Observa que ahora ve con mayor claridad por entre los árboles y la maleza. Conoce ya muchos secretos de la selva y ha aprendido muchas cosas útiles. Experimenta que tiene mucho mayor confianza en sí mismo.

Se quita su gorra y ve allí al lado de la insignia del Lobato, una Estrella. Piensa entonces cuánta razón tenía Akela cuando alguna vez habló de que dentro de la Manada aprenderían y abrirían sus dos ojos. Aprenderían a "saltar" y vencer las dificultades.

Actividad: Competencia (19) "Salto de Rana"

En verdad había pasado el tiempo. Jaimito había crecido y había abierto sus ojos a todas las cosas buenas, útiles y maravillosas de la Selva.

Ahora mira con más detenimiento a su alrededor y nota, se da cuenta que muchos de sus antiguos amigos han desaparecido, nota igualmente que otros niños más pequeños han ingresado a la Manada.

Mira aún más detenidamente y se da cuenta que lleva ahora las cintas de Seisenero sobre la manga de su camisa y que ayuda como tal a Akela, dentro de la Manada.

Jaime medita y por fin pregunta a Akela, cuando caminaban a lo largo de un nuevo sendero. ¿Qué es esta floresta y hacia donde nos dirigimos?

Akela mira fijamente a Jaime y le contesta: ¿Jaime, tienes ya tan abiertos los ojos?

La floresta es la Selva de los Lobatos por la que tú y yo hemos avanzado durante muchos días, pero desde el día que comenzaste esta andanza a mi lado, hemos ido siempre en la misma dirección: ¡Hacia la Tierra del Escultismo!

Actividad: (20) "El Mensaje"

Jaime se quedó pensativo... La Tierra del Escultismo ¿No sería allá donde habrían ido todos aquellos que él notaba que ahora estaban ausentes de la Manada? Guillermo quien fuera su Seisenero y a quien ahora parecía que estaba reemplazando, ¿estaría allí?

Y como para asegurarse en la respuesta, pregunta a Akela: ¿Es allá adonde han ido los otros y Guillermo?

Akela le contesta que sí. Y agrega: Me da gusto decir que casi todos han llegado a la Tierra del Escultismo y la están atravesando. De vez en cuando se me permite visitarlos y darles una palmada amistosa en la espalda, lo que también espero poder hacer contigo Jaime, pues ya estamos llegando a esa tierra.

Jaimito vuelve a preguntar: ¿Pero por qué no puedes seguir conmigo?
Me gustaría inmensamente continuar contigo, confiesa Akela, pero si lo hiciera no habría quien siguiera guiando a los otros por los senderos de la Selva.

Jaime reflexiona y dice: Es verdad, se perderían, como me hubiera perdido yo, si no hubieras estado allí para congregarnos y guiarnos. Pero, será tremendo estar, sin ti, Akela.

Sonriente Akela le responde: quizá al principio. Pero debes saber que te bastará llamar a Akela y me tendrás a tu lado para conversar contigo. Pero allí tendrás mucho que hacer, tu viaje será divertido y pronto te sentirás como si hubieras estado allí toda la vida. Además debes pensar que allí encontrarás a los que te antecedieron y por tanto estarás entre viejos amigos. Animo, que no entras solo a esa tierra.

Actividad: Juego (21) "Para Pasar"

Un gran resplandor los iluminó en aquel momento. Jaimito escuchaba cerca la voz de Akela, que decía:... Recuerda Jaimito una cosa: la senda por la que has caminado a través de la Selva del Lobatismo ha ido siempre en la misma dirección, ella conduce a la "Tierra del Escultismo" y a través de ella a una tierra mucho más amplia que se extiende en seguida.

El sendero te puede parecer distinto, otras actividades desarrollarás y sentirás de manera diferente, más el sendero va en la misma dirección. Consérvate siempre dentro del sendero, que es el sendero del Escultismo al que has pertenecido desde que ingresaste a la Manada de los Lobatos.

Consérvate dentro de él toda la vida.

Salieron al borde la foresta y Jaime pudo ver a lo lejos bosques, arroyos, cerros y llanuras. Pronto notó algo más cerca de un grupo de muchachos más grandes que él. Unos cocinaban, otros hacían un puente, más allá arreglaban unas carpas.

Pero... ¿no era aquel Guillermo? Sí, era él. Mas crecido muy tostado y muy feliz... si era él, ya lo saludaba muy entusiasta... y allá había otros que lo conocían y lo saludaban dándole la bienvenida.

Un hombre a quién ya conocía, avanzaba hacia él. Akela y este se saludaron, hablaron. Ahora le daba el saludo de bienvenida era el Maestre de Tropa.

Pronto llegó un muchacho grande, fuerte, animoso, que portaba un banderín. Aquel hombre bajo cuya dirección continuaría ahora, confía a Jaime, a su Patrulla.

Despidiéndose de Akela con gratitud, fue a unirse a los muchachos que trabajaban.

Volvió la mirada y la floresta le pareció que ya estaba muy lejos. Pero sabía que jamás olvidaría a Akela, ni ninguna de las cosas interesantes que habían acontecido en la Selva de los Lobatos.

La voz de Guillermo, que está a su lado, le dice: mira como serpentea la Senda Scout allá adelante. Baja al valle y sube después por el cerro que está al otro lado. Cómo nos vamos a divertir tú y yo, y el resto de la Patrulla explorando a lo largo de este sendero.

Actividad: Juego (22) "En la tierra del Escultismo"

Jaime aún dormía. Pero debía ser ya casi la hora de despertar, porque sus sueños después de haber volado a través de meses y de años se redujeron a segundos y minutos, ya que de ahí en adelante no pudo recordar ni la centésima parte de lo que había acontecido.

La Patrulla y la Tropa, pasaron multitud de aventuras. Hubo ocasiones en que se unieron a otras Patrullas y a otras Tropas para hacer trabajos y ha tener juegos supremamente interesantes.

Jaime sentía como su cuerpo se hacía cada vez más fuerte y ágil, gracias a todas esas actividades y sentía igualmente que su alma se elevaba y se fortalecía con la práctica de la Promesa y de la Ley, cuyos ideales animaban todo aquello.

También recordaba que una vez se unieron millares y millares de Scouts, acampando en el mismo lugar. Toda la Senda Scout estaba congestionada por muchachos Scouts que hablaban entre sí, algunos en idiomas diferentes, pero entendiéndose todos y discutiendo sobre lo que les esperaba al final de la jornada.

¿Cuándo termina esta senda? Preguntó Jaime a Guillermo.

Creo, que jamás termina, fue la contestación. Siento que continúa para siempre y en verdad que está bien.

Sí, asintió Jaime. Creo que nos tomará toda una vida, para llegar a donde debemos ir. La Cumbre de los Rovers, la planicie de los hombres mayores...

Más Jaime sentía, que quizá un día volvería a esta tierra, quizá a la Selva del Lobatismo. Escuchó cómo la voz de Guillermo le decía... Da a los Lobatos, a los Scouts, a los Rovers, todo aquello que nuestro Akela, nuestro Maestre de Tropa y nuestro Guía Rover, nos dieron a nosotros.

Actividad: Representación (23) "Jamboree"

Entonces despertó Jaime de su sueño. Un rayo de sol daba sobre su camisa de Lobato e iluminaba su Insignia de Lobato, cosida aquella misma noche por su madre.

Entonces pensó en su sueño y en aquellas palabras que Akela le había dicho en el momento de pronunciar su Promesa: "Te felicito, ahora ya eres Lobato y un miembro de la gran Hermandad Mundial de los Scouts"

Clausura.- Llamada al lugar donde se clausura la Reunión, como de costumbre. Inspección- Bandera y Oraciones.

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

Apertura.- Como en las reuniones anteriores.

Narración.- Un mismo Viejo Lobo, en el mismo sitio.

Juego (15) "Reloj de Pruebas" Clasificación:

La Manada forma un círculo y al centro está el Viejo Lobo. Este extiende una mano al frente y cerrando los ojos dirá sobre sí mismo. Se detiene y entonces hace una pregunta sobre alguna Prueba de Cachorro, al Lobato que ha quedado señalando con su mano.

El Viejo Lobo hará preguntas, una por vez, por ejemplo: ¿Cuáles son las Virtudes? ¿Cuál el primer punto de la Ley? ¿Una Máxima? etc.

Si el Lobato, no puede contestarla, debe colocar una de sus manos en las caderas. Si este mismo Lobato fuera de nuevo preguntado y no puede responder tampoco, pone la otra mano en su cadera y en una tercera vez que falle se arrodillará y ya no será preguntado más. Gana o ganan aquellos que al final, siguen en pie en la posición original.

Juego (16) “¿Cómo estás?” Clasificación:

Cada Seisena se coloca detrás de su Seisenero. Los Seiseneros se alinean. Un Viejo Lobo se coloca frente a cada Seisena. A la señal, el Seisenero corre hasta donde se encuentra el Viejo Lobo, hace el saludo y le pregunta: ¿Cómo estás? Sonriendo y le da el apretón de mano izquierda.

Regresa luego a su Seisena y repite en forma igual este saludo. El Lobato da media vuelta y saluda en igual forma al Lobato que sigue en la fila. Este a su vez da media vuelta y saluda al siguiente. Cuando el último de la fila es saludado, este corre a donde el Viejo Lobo y lo saluda como se ha descrito, regresando corriendo a formar nuevamente en la fila. Entonces la Seisena está lista. Gana la primera en terminar.

Juego (17) “Cargamento en la Selva” Clasificación:

Divida la Manada en dos partes iguales. Cada una de esas partes representará una Manada. Entregue a una de estas una pelota o cosa parecida.

Cuando se da la señal, quien tiene la pelota la tira a uno de la “otra Manada” que se encontrará frente, diciendo: “De la Selva viene Akela trayendo... (Leña, hacha, fuego, etc.)” o cualquier otra cosa.

El Lobato que recibe la pelota la lanza de nuevo a cualquiera de los del otro bando, repitiendo la misma frase: “De la selva viene Akela trayendo...” pero indicando otra cosa u objeto que fácilmente tenga relación con el dicho anteriormente.

Quién se equivoque, recibe una “pena”: cantar, recitar, hacer una prueba, etc.

Juego (18) “Encontrar el Lugar” Clasificación:

Trace un círculo de aproximadamente un metro de diámetro. Tome un Lobato por Seisena. Sitúelos a igual distancia del círculo, pero en diferentes lugares. Pídale que observen y calculen la distancia y orientación del círculo.

Ahora haga que se venden los ojos. A la señal deben avanzar en dirección a donde calculen esté el círculo y recorrer la distancia que crean necesaria, para situarse dentro o lo más cerca posible al círculo.

Cuando cada cual crea que lo ha logrado, se detiene y levanta la mano. Gana quien más cerca esté del centro del círculo. El resto de la Manada debe permanecer en silencio.

Juego (19) "Venciendo Obstáculos" Clasificación:

Haga que la Manada forme una sola fila, por orden de estatura. Ahora deben numerarse de a dos. Es decir: uno, dos, uno, dos, sucesivamente. Todos los números unos, forman una fila, los dos, otra.

Explique la posición correcta para el "Salto de Rana". Indique que es una prueba de Primera Estrella. Pie derecho adelante, manos apoyadas cogiendo la rodilla derecha, cabeza doblada y escondida entre los brazos.

Al saltar apoyar suavemente las manos sobre la espalda y caer en la punta de los pies.

Ahora, haga que cada bando forme una fila en una distancia entre un Lobato y otro, de unos dos metros. Todos en posición para ser saltados, menos el último en cada fila.

A la señal, estos dos últimos saltarán sobre los demás de su propio bando hasta llegar a la cabeza. A dos metros se colocarán como los demás.

El inmediatamente anterior al que ha saltado se endereza y está listo para iniciar su pasada saltando, tan pronto el otro llega a la cabeza. Así sucesivamente hasta que quien estaba en la cabeza, en el momento inicial salte y quede de nuevo en esa posición. Gana el bando que termine primero y bien.

Juego (20) "Vayan sin Afán" Clasificación:

Escriba una tarjeta, en forma clara y que diga por ejemplo: "Vayan sin afán y cantando que la senda es larga y feliz".

La Manada forma en "Círculo de Parada". Indique a uno de los Lobatos que debe venir hasta donde Ud. Explique que este va a leer un mensaje escrito en la tarjeta y lo comunicará al oído de su compañero de la derecha, este a su vez se lo repetirá a su siguiente vecino, así sucesivamente hasta llegar al último, es decir al anterior del que leyó la tarjeta.

Este último en recibir al oído el mensaje, escribe el mensaje tal como lo ha recibido y lo lee en voz alta a toda la Manada.

(Seguramente llega alterado. Lea ahora el original y establezca las diferencias. Indique, que precisamente por esto una de las Pruebas de Segunda Estrella es saber llevar bien un mensaje)

Juego (21) "Para salir" Clasificación:

Inicialmente la Manada forma un círculo. El Viejo Lobo dice en voz alta: "Para salir de la Selva, deben estar de a...tres (2-5-5...) a lo cual todos los Lobatos deben formar grupos tomados por las manos, del número que el Viejo Lobo ha mencionado. Quien sobre en un grupo o estén en otro grupo con menos del número dicho, salen del juego.

Se repite la frase pero con otro número, repitiéndose sucesivamente el procedimiento de eliminación, hasta que queden de unos cinco a tres, quienes serán los ganadores.

Actividad (22) "Explicando en Mímica" Clasificación:

Prepare seis o más tarjetas, como por ejemplo las siguientes:

En la Tierra del Escultismo vi:
UN SCOUT RAJANDO LEÑA

En la Tierra del Escultismo vi:
UNA TROPA ACAMPANDO

En la Tierra del Escultismo vi:
UNA PATRULLA COCINANDO

En la Tierra del Escultismo vi:
A JAIMITO QUE YA ERA AKELA

En la Tierra del Escultismo vi:
UNA PATRULLA HACIENDO UN PUENTE

En la Tierra del Escultismo vi:
UN SCOUT ATENDIENDO UN HERIDO

Llame a cualquiera de los Lobatos, quien tomará una de las tarjetas y la leerá primero mentalmente. Se volverá hacia la Manada y dirá: "En la Tierra del Escultismo vi:.....". y pasará a tratar de explicar en mímica el resto de lo escrito en la tarjeta (lo que está en mayúscula)

La Manada tratará de adivinar lo "que vio" el Lobato que está presentando en señas o mímica, la acción completa.

Pasará después otro Lobato y procederá igualmente.

Representación (23) "Jamboree".

Cada Seisena o cada tres Lobatos, buscarán ataviarse con algo muy típico o representativo, de determinado país.

Puede dejarse libre la escogencia del país, o indicar a cada grupo el país que ha de representar.

Dé unos 10 minutos para estar preparados

Naturalmente tenga preparados algunos elementos que permitan lograr alguna caracterización: papel crepé, cartulina, tijeras, pedazos de tela, ganchos, alfileres, etc.

Al final del plazo para prepararse, todos formarán en círculo amplio. Ahora cada grupo saldrá al centro y saludará. Dando una vuelta alrededor del círculo actuarán y hablarán tratando de hacerlo a la manera de los habitantes del país que representan.

Al regresar a su puesto, los demás dirán de qué país se trata.

Terminada la presentación de todos los grupos, se forma un desfile al son de una canción, hasta el lugar donde se encuentra el narrador.

Al clausurar esta Reunión es la oportunidad conveniente para que alguno de los que han cumplido sus pruebas, pueda prestar su Promesa como Lobato.

CONSEJO DE ROCA

Estudie la posibilidad de realizar antes de la próxima Reunión de Manada, una reunión con aquellos que están actuando como Seiseneros.

- Adelante con ellos, alguna Prueba de Primera Estrella.
- Tenga alguna actividad de obras manuales (Vea proyectos de la próxima reunión) que no sean los mismos, pero que les permita prepararse para un mejor desarrollo de esos proyectos.
- Podría igualmente ensayar con ellos, el desarrollo de la actividad de obstáculos que debe preparar para la próxima reunión.

Nota: No adelante detalles de esas actividades. Ellos tienen derecho a gozarlas cuando lleguen. Empiece a "ambientar" la próxima "Expedición" de la Manada.

QUINTA REUNIÓN DE MANADA

1. (0.00) (05´) Apertura: Inspección, Gran Clamor, Bandera-Oración.
2. (0.05) (15´) Juego (23) "Relevos de Obstáculos"
3. (0.20) (15´) Trabajo de Pruebas por Seisenas (Proyectos)
4. (0.35) (10´) Informes
5. (0.45) (0.5´) Juego (24) "Perros Pastores"
6. (0.50) (10´) Instrucción:
 1. La Ley de la Manada
 2. Texto, sencilla y muy gráfica explicación.
7. (1.00) (10´) Juego (25) "La Ley de la Manada"
8. (1.10) (10´) Historieta: La Caza de Kaa" (Ver el Libro de las Tierras Virgenes)
9. (1.25) (10´) Danza de la Selva: (26) "Danza del Hambre de Kaa"
10. (1.35) (0.5´) Clausura: Inspección – Avisos (Entrega papeletas). Bandera- Oraciones

La próxima actividad es una "Expedición de Manada". De todo un día. Ud. ya tiene: preparados muchos de sus detalles. En el momento de los avisos dé todo el ambiente y el entusiasmo del caso. Las papeletas llevan los detalles para los padres de familia.

Pero aún hay cosas que hacer. ¡No las olvide! Es conveniente una nueva reunión con los Seiseneros. ¡No olvide citarlos!

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

Gran Aullido. Aclare que es un repaso, ya que es privilegio de aquellos que han hecho su Promesa el participar en el Gran Aullido. Muestre como en una Manada, con varios miembros ya investidos, en el momento que Akela baja las manos, los que no han sido aún investidos, dan un paso atrás, permaneciendo de pie, firmes.

Juego (23) "Relevos de Obstáculos" Clasificación:

- Prepare, señalando debidamente una pista de obstáculos sencillos: saltar una barrera, pasar por entre un aro o neumático, dar dos volteretas, recorrer un espacio en "patagallo", etc.
- Según las posibilidades de espacio, de la pista en sí, organice la salida de competencia en una de estas dos formas:
 - a) Un miembro de cada Seisena, toma el puesto de partida, cada vez.
 - b) Salida por parejas, para cumplir el recorrido.
- En ambos casos procure equiparar las posibilidades, por tamaño, edad y facilidades físicas.
- Haga nuevas eliminatorias con los ganadores de cada vez.
- Establezca así una tabla de posiciones.

Trabajo de Pruebas por Seisenas.

- Prepare unas tarjetas, con los proyectos que abajo aparecen o con otros que ud. crea están dentro del plan de adiestramiento que lleva la Manada.
- Prepare el material necesario para la realización de estos proyectos.

TARJETA 1:

"La Seisena deberá preparar y ensayar una representación en mímica de la siguiente máxima:

"El Lobato piensa primero en los demás".

La desarrollarán frente a toda la Manada, cuando se les indique.
Además presentarán un buen dibujo de la insignia de los Lobatos.
Toda la Seisena debe participar en el desarrollo de este proyecto.

TARJETA 2:

"La Seisena deberá preparar y ensayar una representación en mímica de la máxima:

"El Lobato tiene los ojos y los oídos bien abiertos".

La desarrollarán frente a toda la Manada, cuando se les indique. La Manada tratará de adivinar de qué máxima se trata.
Además presentarán el lema "Siempre lo Mejor" realizado con el material que les será entregado.
Tienen que estar listos en 15 minutos".

TARJETA 3:

"La Seisena deberá preparar y ensayar una representación en mímica de las máximas:

"El Lobato dice siempre la verdad" y "El Lobato siempre está alegre".

La desarrollarán frente a toda la Manada, cuando se les indique.
Además presentarán un buen dibujo grande, de un animal de la Selva.

Toda la Seisena debe participar en el desarrollo de este proyecto.
Tienen que estar listos en 15 minutos"

TARJETA 4:

"La Seisena deberá preparar y ensayar una representación en mímica de la máxima:

"El Lobato está siempre limpio".

La desarrollarán frente a toda la Manada, cuando se les indique.
Además presentarán sobre una cartulina, las palabras que indican las Virtudes del Lobato, con letras recortadas de titulares de periódicos..

Toda la Seisena debe participar en el desarrollo de este proyecto.
Tienen que estar listos en 15 minutos"

Materiales.-Tenga listos, si los proyectos escogidos son los mencionados aquí:

Tarjeta 1:

Un pedazo cuadrado de cartulina de 20 x 20 cms. – Un caja de lápices de colores.

Tarjeta 2:

Un pedazo de cartón grueso o madera "triplay", de 40 x 10 cms. – Pedazos de rama, palitos delgados, en cantidad suficiente para formar las letras de "Siempre Mejor"

Tarjeta 3:

Un pedazo de cartulina de 30 x 20 cms. Más o menos – Una caja de lápices de colores – Algunas láminas de los animales de la Selva.

Tarjeta 4:

Un pedazo de cartulina de 20 x 30 cms. Más o menos – Unos periódicos o diarios – Unas tijeras – Un frasco de goma o pegador.

Juego (24) "Perros Pastores" Clasificación:

Señale un área suficiente y señale sus cuatro rincones o esquinas como "corrales" de ovejas.

Tres Lobatos se toman las manos y se convierten en "Perro Pastor". El resto de la Manada, a la señal se desbanda. A la voz "ya" el "perro" trata de atrapar ovejas. Cada Lobato cautivo entre los brazos del "perro" es colocado en el corral más cercano. Y cuando llegan a tres, se convierten en otro "perro y salen al centro para ayudar a tomar ovejas.

Ganan los Lobatos que queden de últimos, por atrapar.

Juego (25) "La Ley Manda" Clasificación:

La Manada forma un círculo. Quien dirige el juego da una serie de órdenes, pero los Lobatos sólo obedecerán aquellas que vayan anteceditas de la palabra "La Ley manda....."

Por ejemplo: Se ha dicho: La Ley Manda ¡sentarse! Si inmediatamente quien dirige dice: ¡Pararse! Todos deben permanecer sentados. Si alguno se para, se ha equivocado y sale.

Ganan los últimos en quedar dentro del juego.

Historieta.- Vea "El Libro de las Tierras Virgenes", en la parte que se refiere a la historia de "la Caza de Kaa". No la lea a la Manada, ¡cuéntela!

Juego de la Selva (26) "Danza del Hambre de Kaa"

Ver "Manual de Lobatos" de B.-P. Final de la Cuarta Dentellada.

Se hace la llamada "Manada - Manada - Manada", todos se ponen de pie de un salto gritando la respuesta ¡Manada! y formando el Círculo de Parada.

Clausura.- No olvide en los anuncios, dar el de la próxima expedición de la Manada, dándole todo el ambiente de aventura y alegría posible. Entregue los anuncios escritos para los padres y avise a los Seiseneros de la reunión que tendrán.

Reunión del Consejo de Seiseneros:

- Adelante con ellos algún trabajo preliminar que Ud. crea necesario, para el mejor éxito de alguna de las actividades de la expedición.
- Revise su programa y vea qué cosas o actividades por Seisenas va a realizar y sin dar los detalles dé una explicación o práctica, para un mejor desempeño de los Seiseneros.
- A esta altura de las actividades de la Manada, ya deben estar todos los Seiseneros vestidos como Lobatos. No sería buena oportunidad la "Expedición" para consagrarlos como tales ¡Prepárelos!

SEXTA REUNIÓN DE MANADA – CACERÍA

REVISE! Para esta Cacería ya debe haberse realizado:

- Selección del lugar.
- Arreglos para el permiso respectivo.
- Fijación del lugar y hora de los servicios religiosos para los miembros de la Manada, ya que seguramente el día fijado para esta "Expedición" de todo un día, es festivo.
- Arreglo para el transporte de la Manada.
- Aviso escrito sobre la actividad a los padres de los miembros de la Manada.
 - Estudio del programa de la "Expedición" con los ayudantes.
 - Listo todo el equipo necesario, clasificado por actividades.
 - La "ambientación" de la "Cacería" está en su punto culminante.
 - Botiquín de Primeros Auxilios revisado y listo.
- Cada uno de los Ayudantes ha reportado que las partes que tienen a su cargo están listas.

¡ESTO NO PRETENDE SER EL PROGRAMA!

UD. DEBERÁ HACER EL PROGRAMA DEFINITIVO

AQUÍ ENCONTRARA ALGUNOS "INGREDIENTES" PARA ESE PROGRAMA!

- Haga el Programa, indicando cada actividad, hora, tiempo que ha de durar, a cargo de quien.
- Fije hora y sitio de reunión.
- fije lugar y hora de los Servicios Religiosos si es un día de precepto.
- Defina una actividad de llegada.

- Diseñe un lugar donde dejar equipos y otros elementos de los miembros de la Manada.

ALGUNOS "INGREDIENTES"

ACTIVIDAD DE "WOODCRAFT"

Como es natural esta actividad de estudio de la naturaleza depende en mucho del lugar.

Haga tarjetas para cada una de las Seisenas, indicando una actividad variada, para realizar en forma amena.

Puede tener uno o varios de estos aspectos:

- Colección de hojas de árboles
- Colección de flores.
- Colección de insectos, mariposas, etc.
- Colección de piedras raras.
- Observación de la vida en un riachuelo, estanque, etc.
- Observación de aves, nidos, etc.
- Hacer un dibujo, con tintes naturales logrados con elementos del lugar.
- Estudio de todo aquello que se pueda conseguir en un metro cuadrado de terreno, previamente demarcado.
- Musgos, parásitos, cortezas.
- Muchas otras ideas suyas.

Redacte las tarjetas, en forma clara sobre la actividad, calcule que haya paa todos los miembros de la Seisena.

Baño.- Quizá el lugar ofrezca un sitio para baño y natación. Naturalmente los chicos querrán bañarse.

Evite los lugares públicos y muy concurridos. "Señale" claramente el área de baño y del cual ninguno debe salirse. Esa área debe ser bien estudiada por un Viejo Lobo para prever cualquier peligro que ofrezca.

Durante el baño, cuando sean más de dos Seisenas, debe haber por lo menos dos Viejos Lobos, atentos y Vigilantes.

Almuerzo.- Escoja un sitio apropiado, sombreado, para preparar el comedor de "La Familia Feliz". Todos reunidos con los Viejos Lobos.

Introduzca de sobre-mesa varios cantos.

INSTRUCCIÓN.- Quizá sea esta la ocasión de "dar un toque de interés", "despertar el apetito" por conocer algo sobre pruebas de estrella y algo sobre insignias de especialidad. Coleccionista, Guía, Jardinero, etc. Estudie la posibilidad y planee la actividad del caso.

TOMA DE PRUEBAS.- Dedique algún tiempo para preparar o tomar algunas pruebas.

JUEGO AMPLIO.- Esta oportunidad la han estado esperando los Lobatos, para gozar de "un gran juego". Déle todo el ambiente. No lo improvise!

¿Cuál podría ser? ¿Qué tal éste?

“En tiempos antiguos y en un lejano país, existía un gran castillo, a unos pocos kilómetros del mar. Su dueño era un solitario personaje conocido como el “Duque Negro” quizá porque siempre vestía de negro, así como los numerosos soldados que siempre rodeaban el castillo en misión de guardia.

Las gentes de los alrededores comentaban que en el castillo se guardaba un gran tesoro, pero todos ellos eran muy pacíficos y honrados, no se recordaba que nadie hubiera intentado siquiera entrar sin permiso al castillo. Más un día un barco ancló en una bahía cercana y de él descendieron varios hombres.

Era una fuerza de piratas que habiendo oído la historia del castillo del “Duque Negro” decidieron asaltarlo en busca del tesoro del cual se hablaba.

Pronto la lucha se entabló entre los soldados del “Duque Negro” y los “Piratas”. Los heridos de bando y bando eran rápidamente retirados y con algunas curaciones volvían a la lucha”.

Desarrollo.- Póngale todo este ambiente, con la historieta, haciendo que los soldados y piratas estén algo caracterizados, como para que se distingan.

Divida la Manada, proporcionalmente en fuerzas, en dos bandos. Cada jugador tendrá su pañoleta o un pañuelo en la parte de atrás, pasada en forma simple por su cinturón. Esta será “la vida”.

Señale con una cuerda visible, el área “del Castillo” y ojalá ondee la bandera del Duque.

Cada jugador tratará de arrebatarse “la vida” a uno de los del bando contrario. Si lo logra, corre a entregársela a un Viejo Lobo que estará situado en lugar cercano y quien le dará en cambio una tarjetita o ficha. Quién la perdió la reclama entonces al Viejo Lobo, y podrá entonces reincorporarse al juego.

Dentro del área del “castillo” sólo podrá entrar quien tenga ganadas cinco vidas. Ya dentro del área ninguno le podrá hacer nada. El esperará un momento oportuno para tomar la bandera del “Duque” y correr hasta la “base de los piratas”, que igualmente habrá sido demarcada. Pero si al salir del área del “castillo” alguno de los soldados defensores le quita “la vida” la bandera vuelve a su sitio.

Gana:

- 1.- Los “piratas” si logran llevar la bandera del “Duque” hasta su base.
- 2.- El bando que más vidas presente en el momento de terminarse el juego.

Visita de interés.- Quizá en los alrededores, haya alguna cosa de interés para visitar. Una granja, un trapiche, un establo, algún tipo de factoría.

Haga los arreglos para visitarla con la Manada. Busque la forma en que la Manada pueda obtener una explicación del trabajo desarrollado y de que ésta asista a esa visita, en forma ordenada.

¡No olvide! Dar las gracias. No sólo los Viejos Lobos, sino que lo hagan también los Lobatos.

Historieta.- Escoja para esta ocasión un tipo de historieta en la cual sobresalgan virtudes y actitudes patrióticas. Quizá la vida de uno de los héroes nacionales, algún eminente hombre en la historia del país, alguna batalla en defensa de los intereses patrios, etc.

Juegos cortos.- Provea el programa de algunos juegos cortos: activos, de observación, de adiestramiento de los sentidos, jocosos, etc.

VEA SI DENTRO DE SU PROGRAMA hay la oportunidad para que los Lobatos RÍAN Y RÍAN MUCHO.

SÉPTIMA REUNIÓN DE MANADA

Oriente los trabajos manuales de esta reunión, hacia objetos o cosas útiles, que sirvan para una actividad posterior a la Manada, o de adorno y servicio en el local de la Manada.
PREPARE EL MATERIAL Y HERRAMIENTAS NECESARIAS.

1.	(0.00)	(05´)	Apertura: Gran Clamor - Bandera, Oración - Inspección.
2.	(0.05)	(15´)	Juego (27) "La Pelota del Cazador" Juego (28) "Pisadas Aislantes"
3.	(0.20)	(10´)	Historieta: "La Muerte de Shere - Khan".
4.	(0.30)	(10´)	Juego de la Selva (29) "La Muerte de Shere - Khan"
5.	(0.40)	(30´)	Trabajos Manuales. Proyectos de cosas ya definidas.
6.	(1.10)	(15´)	Juego (30) "Cuac-Cuac" Juego (31) "uno sobra"
7.	(1.25)	(05´)	Clausura: Inspección - Avisos - Bandera - Gran Clamor

NO OLVIDE: Definir su próxima actividad, para que pueda dar los avisos del caso, al final de esta reunión. Quizá necesite antes de esta actividad, una reunión con los Seisneros.

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

Juego (27) "La Pelota del Cazador" Clasificación:

Un Lobato hace de cazador, y está armado con una pelota. El resto de la Manada, llevando su pañoleta o un pañuelo en la cintura para distinguirse, se distribuye dentro del campo de juego fijado.

El cazador mata "a los animales" pegándoles con la pelota en las piernas, abajo de las rodillas. Cada Lobato tocado así se convierte en cazador y se coloca su pañoleta alrededor del cuello. Ayuda al primer cazador, pudiéndose intercambiar los cazadores la pelota entre sí.

El "animal" que queda de último es el que gana.

Juego (28) "Pisadas Aislantes" Clasificación:

Se entrega a cada uno de los jugadores, dos piezas de cartón cuadradas, u de otro material parecido, de más o menos 20 por 20 cms. de lado.

Partiendo de una línea de salida marcada, hasta otra al frente y paralela de llegada, es un campo electrizado, que es necesario atravesar.

Por tanto, los jugadores no puedan poner los pies directamente sobre el piso, debiéndolo hacer siempre sobre los cuadrados que les han sido entregados.

Para avanzar, procederá a colocar uno adelante para pararse sobre él y alcanzar el que deja atrás para ponerlo adelante y dar así un nuevo paso. Avanzará así sucesivamente, pero quien toca el suelo vuelve a principiar.

No se permite "arrastrar" debajo del pie el cuadrado de material que le ha sido entregado, sino que debe siempre irlos colocando cada vez.

Se puede realizar este juego en relevos por Seisenas o en competencias individuales.

Historieta: "La Muerte de Shere Khan".

Vea en "El Libro de las Tierras Virgenes" el capítulo sobre la muerte de Shere Khan, para preparar su narración. Sea gráfico y déle una continuidad interesante.

"Juego de la Selva" (29) "La Muerte de Shere Khan" Clasificación:

Vea el "Manual de Lobatos", al final de la Quinta Dentellada.

Actividad.- Trabajo Manual.

Tenga exactamente definido lo que se va a hacer y qué le toca a cada cual. Los Viejos Lobos orientan el trabajo dando algunas indicaciones.

Es muy útil tener dibujos o diagramas, o plantillas, moldes, que faciliten la comprensión y la realización de cada trabajo.

Si se emplean determinadas herramientas, asegúrese de que un adulto enseñe su manejo y supervise su utilización, con el fin de evitar que por mal uso alguno se hiera.

Tenga listos todos los materiales, como las herramientas y demás cosas necesarias para la ejecución.

No prolongue por más de 30 minutos esta actividad.

Juego (30) "Cuac, Cuac" Clasificación:

Enfrenta a cada Seisena, los Seiseneros se forman con las manos atrás y manteniendo una distancia igual. Sobre una hoja de papel o cartón, se colocan seis estambres en cada una.

A la voz de "ya", el número uno de cada fila corre y toma un estambre con la boca, del papel o catón que le corresponde, regresa corriendo y lo deja caer sobre el piso, frente a su Seisena y dice "cuac, cuac", pasando a colocarse al final. El número dos sale y repite la operación y así sucesivamente.

Cuando la "última lombriz" es colocada a los pies del respectivo Seisenero, toda la Seisena junta y recio, dice "Cuac, Cuac!"

Gana la primera Seisena en terminar bien y primero.

Juego (31) "Sobra uno" Clasificación:

En doble círculo y por parejas distanciadas entre sí de dos a tres metros, se colocan los Lobatos, menos dos, que quedan por fuera.

Uno de ellos es el cazador y el otro el conejo. El cazador persigue al conejo, quien para salvarse corre por dentro o por fuera del círculo, hasta colocarse por dentro del círculo frente a una de las parejas, cualquiera. Automáticamente queda sobrando uno y que queda convertido en conejo, que debe salir a salvarse del cazador, quien seguirá ahora persiguiendo al nuevo conejo.

Si el cazador "caza" (tocándolo) al conejo, éste se convierte en el acto en cazador y el cazador en conejo, siguiendo así el juego.

Debe procurarse que los que han de conejo no tomen demasiado tiempo entre su salida y el colocarse de nuevo frente a una pareja, ni que siempre lo hagan ante la misma pareja.

Clausura.- No olvide los avisos que sean necesarios para la próxima actividad.

Acostumbre a los Lobatos a dejar en orden, aseado y en buenas condiciones el local o lugar utilizado para las Reuniones.

OCTAVA REUNIÓN... O QUIZÁS 10a...

12a. REUNIÓN DE MANADA

REUNIÓN ESPECIAL DE MANADA

Unas dos veces por año, conviene realizar este tipo de Reunión.
NO ES un espectáculo, con escenario y butacas para invitados.
Es una "Reunión Especial de Manada" con la cual buscamos que nuestros Lobatos se diviertan al máximo y tengan por otra parte un buen adiestramiento.

Por esto, probablemente no sea la reunión que siga exactamente a las que hemos venido realizando hasta ahora.

¡ES PARA REALIZARLA EN EL MOMENTO MÁS CONVENIENTE!

A esta reunión debe preceder una reunión con los Seiseneros, para ponerlos en algunos antecedentes, pre-organizar algunos detalles y quizá adelantar algunos de los trabajos necesarios para las respectivas caracterizaciones.

Programa

1.	(00)	(05´)	Apertura: Gran Clamor - Bandera - Oración - Inspección
----	------	-------	--

2.	(05)	(15´)	Historieta. (La que haya sido seleccionada como tema)
3.	(20)	(30´)	Actividad: preparar disfraces, adornos, arreglo de sitios, personajes, etc.
4.	(50)	(20´)	Representación
5.	(1.1)	(10´)	Refresco
6.	(1.2)	(10´)	Recoger material, arreglar cosas, prepararse para inspección.
7.	(1.30)	(05´)	Clausura. Inspección - Avisos - Bandera - Oración - Gran Clamor

RECUERDE: ¡Esta Reunión exige muy buena preparación!

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

Apertura.

Se realiza como cualquier de las demás reuniones.

La idea:

Se narra la historieta, que ha sido escogida como tema de la reunión.

Los Lobatos, se reparten los personajes, pasan a arreglar los lugares y preparar las cosas que necesitan para su mejor caracterización.

Representación.- Los Lobatos pasan a representarla, cosa que para ellos significa "vivirla"

Por tanto, no es una representación desde un escenario de teatro, sino que quizá tenga varios sitios donde se desarrollen determinadas partes.

Al planear la historieta, evite que sólo haya uno o dos personajes principales, que todo lo hablen y lo hagan.

Procure por el contrario que cada cual tenga "algo" en todo el desarrollo.

Conviene dar a cada Seisenero, una copia con el resumen de la historieta narrada, con el fin de que no estén consultando algunos nombres o pidiendo ciertos detalles que no recuerdan bien. Por otra parte les permitirá tener una mejor idea general.

Los Viejos Lobos también pueden participar, pero sin tomar nada de lo principal, en cuanto a acción y representación.

La aprovechamos para: Revisar pruebas, metiéndolas dentro del desarrollo.

Para dar una oportunidad de gran felicidad a la Manada.

Historieta.- El tema de la reunión puede tomarse o seleccionarse, de tantos temas de historietas que hay, o también inventarse o arreglar algún otro tema. Son temas posibles:

- Los Caballeros de la Mesa Redonda
- Los cristianos en el Circo Romano.
- Hechos bíblicos.
- Las Cruzadas.

- Descubrimiento de América.
- Hechos de los pueblos que habitaban a América: Toltecas, Mayas, Incas, Chibchas, etc.
- Hechos históricos nacionales.
- Torneos de Caballeros.
- Robin Hood, y tantos otros.

Materiales.- Ante todo es bueno facilitar gráficas, láminas y cualquier otra clase de ilustraciones, sobre la vestimenta de los personajes de la época en la cual se desarrolla el tema.

Por lo general, ciertos elementos que exigen una confección algo esmerada, se hacen por adelantado o por lo menos se realizan en buena parte en alguna reunión de Manada o de los Seiseneros.

Disponga de:

- Algunas ropas viejas.
- Sombreros viejos de todo tipo.
- Rollos de papel crepé en varios colores.
- Cartulina.
- Cintas.
- Alfileres y ganchos.
- Cinta canela.
- Presilladora
- Tijeras.
- Varitas o palos de diferente tamaño.
- Pinturas.
- Temperas.
- Agujas e hilos.
- Corchos quemados y algunos elementos sencillos de maquillaje.

Revise esta lista de elementos, de acuerdo al tema que haya escogido.

Exija orden y limpieza en la utilización de los materiales. Deben ser entregados en buen orden.

Refresco.- Haga al terminar la representación, un rato muy agradable, con canciones y aún luciendo cada Lobato su caracterización, para tomar un buen refresco.

Recoger y arreglar.- Es esta una oportunidad de adiestrar en aseo y buen orden. Que todo quede limpio y bien recogido.

Los materiales que puedan ser utilizados de nuevo deben ser bien guardados, lavar convenientemente los pinceles y botar todo aquello que realmente no sirva, en una caneca o depósito de basuras.

Clausura.- Como en todas las anteriores reuniones. Dé los avisos del caso. Siendo este el momento de dar un vistazo sobre su próxima actividad.

DOS PROGRAMAS ADICIONALES

INTRODUCIENDO EL TRABAJO DE ESTRELLAS

Es hora de introducir el trabajo de pruebas de Primera Estrella en las reuniones. Los esquemas anteriores podrán ser adaptados. Haga uso de su imaginación. Miremos cómo podría hacerse.

1.	(0.00)	()	Apertura: Gran Clamor - Bandera - Oraciones - Inspección
2.	(0.05)	()	Juego () "....." (Activo, general y nuevo) ¿Cuál?
3.	()	()	Juego () "....." (Un juego por bandos, que sirva para introducir una de las Pruebas. ¿Que Prueba?... ¿Cuál juego?... Cómo realizarlo?)
4.	()	()	Actividad. Instrucción sobre la Prueba... escogida. Ojalá un Viejo Lobo por cada Seisena.
5.	()	()	Juego () "....." Por Seisenas, y en el que se ponga en práctica lo enseñado. ¿Cuál.....? ¿Cómo.....? ¿Materiales...?
6.	()	()	Actividad. Instrucción general por un Viejo Lobo. Historia y significado de la Bandera Nacional.
7.	()	()	Juego () "....." Juego en el que haya que dibujar o hacer algo referente a la Bandera Nacional. ¿Cuál? ¿Qué cosa hacer? Material. ¿Cómo?
8.	()	()	Historieta. "....." Escoja para esta reunión un tema nuevo, con ambiente nuevo. La vida de un gran hombre, un hecho histórico, un tema bíblico.
9.	()	()	Juego () "....." Activo y general. ¿Cuál?
10.	()	()	Clausura. Arreglos, avisos, inspección, Banderas, Oraciones, Gran Clamor.

OTRO PROGRAMA PARA PRUEBAS DE ESTRELLAS

Hemos avanzado ya bastante en el trabajo de estrellas. Este programa busca "revisar" algunas de esas pruebas y dar la oportunidad de que cada uno en la Manada tenga oportunidad de demostrar su trabajo. No pierda esta idea, al definir y detallar su programa.

PROGRAMA

1.	(0.00)	(05´)	Inspección. (Algo por sorpresa en este día)
2.	(0.05)	()	Gran Clamor - Bandera - Oraciones
3.	()	()	Juego () "....." Juego general, lleno de acción.
4.	()	()	Trabajos de Estrellas. Las Seisenas desarrollarán Trabajos de Estrellas por sí sola. Seleccione Proyectos sencillos pero que den oportunidad de trabajar a todos. (Vea en desarrollo otras insinuaciones).
5.	()	()	Informes. Cada Seisena informará o demostrará los trabajos que le fueron asignados.
6.	()	()	Juego () "....." Un juego que resulte de estos proyectos y que sitúe el ambiente propicio para la siguiente actividad.

7.	()	()	Historia de la Selva
8.	()	()	Juego de la Selva
9.	()	()	Inspección para regresar a casa
10.	()	()	Avisos-Gran Clamor-Bandera-Oración

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

Inspección.- Conviene variar y tomar como parte central o importante de la inspección, algo que sea sorpresa (y en lo que anden mal en la Manada) quizá las uñas, el pañuelo, etc.

Trabajos de Estrellas.- Haga una tarjeta para cada Seisena indicando en forma clara los trabajos que deban realizar. escoja cosas sencillas pero interesantes y que permitan a cada cual hacer su parte de trabajo. Busque que las pruebas de Estrellas estén dentro del proyecto en tal forma, que se destaque por sí sola la importancia de cada una. Representaciones, exhibiciones, trabajos que reunidos sirvan a la idea del trabajo en equipo, etc.

Informes.- Al informar o demostrar cada Seisena la realización de su propio proyecto, no olvide que es muy importante que todos tengan la oportunidad de demostrar su trabajo. No haga críticas desalentadoras.

Juego.- El juego que ha de seguir a estos trabajos, ha de salir o por lo menos tener relación con los mismos proyectos en los que se practiquen algunas pruebas.

Busque además que este juego sitúe la Manada en un ambiente de selva, propicio al tema de la historieta que ha sido escogida para esta reunión.

Historieta.- Una nueva historieta de la selva resulta adecuada para hoy. Consulte "El Libro de las Tierras Virgenes" y seleccione una que no haya sido narrada. Prepárela.

Juego de la Selva.- Quizá sea el momento de introducir una nueva Danza de la Selva, que vaya de acuerdo con la historieta. O por lo menos un juego algo activo, cuya modalidad esté en relación con la misma historia.

DE AHORA EN ADELANTE SUS PROGRAMAS DEBEN CONSULTAR EL DESARROLLO DE SU MANADA. Prepárelos con grandes dosis de imaginación.

Ud. ya debe tener como regla: **¡no improvisar!**

¡MUCHOS ÉXITOS Y BUENA CAZA!

CUADROS

Los cuadros que aparecen en este folleto, tratan de dar una idea sobre las bases mínimas de una buena administración de la Manada.

A éstos, es muy aconsejable agregar otros, como:

- El formulario de la solicitud de Ingreso a la Manada, con todos los datos necesarios y firmada por los padres. Esta es de modelo oficial en algunas asociaciones.

El registro de cada prueba cumplida por uno de los Lobatos, podrá hacerse fijando una "chinche", tachuela o alfiler, en la casilla correspondiente, o con cualquier otra señal, una estrella engomada, por ejemplo.

Conviene que el nombre de cada miembro de la Manada sea superpuesto en una tira de cartón o papel grueso, sobre el cuadro. Así será posible hacer las modificaciones que vayan siendo necesarias, sin necesidad de cambiar todo el cuadro.

CUADRO DE ASISTENCIA Y TESORERÍA - MANADA

NOMBRE	MES:	MES:	MES:
	DIA - DIA-	DIA - DIA	DIA - DIA
	A.C - A.C -	A.C - A.C -	A.C -A-C

CUADRO DE ASISTENCIA Y TESORERÍA - MANADA

Al igual que el anterior, debe permanecer a la vista de los miembros de la Manada. Cada mes tendrá tantos casilleros según los días de reunión y salidas del mes. A su vez, estos estarán subdivididos en Asistencia y Cuotas donde se marcará si el Lobato asistió y canceló la cuota que la Manada tiene estipulada.

REGISTRO DE MOVIMIENTO DEL "TESORO" DE LA MANADA

Fecha	Detalle	Recibido	Entregado	Saldo en Caja
00.00.	Saldo mes anterior	\$ 500.-	\$ 500.-	\$ 500.-
00.00	Cuotas recibidas en esta reunión	\$ 100		\$ 600.-
00.00	Compra de material para Trabajos Manuales. Boleta N°.		\$ 300.-	\$ 300.-

REGISTRO DE MOVIMIENTO DEL "TESORO" DE LA MANADA

Es altamente conveniente que el Akela tenga este control de los posibles dineros que maneje de la Manada y de los cuales deba responder ante el Consejo de Grupo y el Comité de Grupo. Un cuaderno sencillo con el rayado aquí propuesto bastará para ello. Manos libres y limpias.