



Las Reuniones Especiales de Manada son actividades que permiten ocasionalmente a la Manada salir del ambiente de la Selva para entrar en algún otro igualmente romántico y atractivo sin dejar de efectuar las actividades comunes de toda Reunión: historietas, competencias, Pruebas de Estrellas, representaciones. Se debe tener presente y que una Reunión de esta clase tiene su base en la imaginación. Un Akela inteligente sabrá combinar adecuadamente la variedad, imaginación, romance y las oportunidades de representaciones que la ocasión proporcione. Por supuesto, todos los Viejos Lobos de la Manada deben reunirse y planificar cuidadosamente todos los detalles: lugar, ambiente, tema de fondo, pruebas de Estrellas a incluir en el programa.

Demás está destacar la gran atracción que tiene esta actividad para los Lobatos. El deseo del muchacho de manifestar espontáneamente la capacidad de su imaginación creadora es aprovechado por los Viejos Lobos usando esta oportunidad para poner en práctica el Adiestramiento de los Lobatos de una manera atractiva. Por eso nuestro énfasis al recomendar las Reuniones Especiales como atracción particular, pero teniendo presente que el uso demasiado frecuente de ellas hace perder su atractivo.

TEMAS PARA REUNIONES ESPECIALES.

Como se ha dicho anteriormente, la Selva no es tema para Reuniones Especiales, así que nos encontramos con el primer problema como es el de escoger un buen tema de fondo. Hay muchas posibilidades y variados temas donde cada Manada en particular puede seleccionar aquellas que le sean más apropiados y de acuerdo con los intereses especiales de sus Lobatos.

Podemos dividir estas Reuniones Especiales en varios tipos relacionados con temas: a) Históricos, b) Leyendas, c) Visitas imaginarias, d) Futuristas, e) Circos, f) Olimpiadas, etc.

Quizás el tema más difícil de planificar para Reuniones Especiales es aquel en donde el tópico de fondo está delineado y solamente

tenemos que adaptar los detalles para los propósitos de adiestramiento que queremos perseguir. Temas como los Juegos Olímpicos, la Isla del Tesoro, se adaptan fácilmente cuando queramos usar temas de actualidad, prestemos atención a las conversaciones espontáneas de los Lobatos y quizá encontremos temas interesantes que añadir. De igual manera entre las historietas narradas habrá alguna que sirva de tema de fondo para una Reunión Especial.

Hay que tener cuidado con los temas Históricos; conviene no presentarlos en la misma forma que los temas escolares. Aun cuando se toma un solo incidente, y no el tema completo, hay que tener cuidado al desarrollarlo: Por ejemplo, el "Día de la Raza", "Una Corte Romana, etc., tomar el tema principal como base del programa alrededor del tema histórico. Para las Leyendas, escoger un lugar apropiado para dar rienda suelta a la imaginación, en donde un grupo de árboles sirva de escondite de "Piratas" y un claro del bosque sea mar abierto en donde navegue la "Hispaniola", ello forma la base de un programa de gran excitación y a los Lobatos no les importa si el lugar de la aventura es real o ficticia, para vivirla igualmente.

Una "Visita imaginaria a un Circo" o un "Viaje en Barco", constituyen buena base para una Reunión Especial. La lista de actividades es enorme y puede incluir descubrimientos, etc.

Cuando queremos hacer Reuniones Especiales basadas en temas del Futuro, los Viejos Lobos deben estar muy bien informados y documentados con respecto al tema, no vaya a suceder que los Seiseneros sepan más que ellos. Estimular la imaginación leyendo "20.000 leguas en viaje submarino" de Julio Verne, o "El Hombre de Marte" o "Viajes Interplanetarios", esto nos dará bases para conocer las aventuras y vicisitudes de los Astronautas y cohetes. El programa de este tipo de tema es puramente imaginativo, así que su éxito es seguro siempre y cuando su planificación se haga cuidadosamente, si se quiere con más tiempo para detalles, pues mientras más tiempo se dedique a su planificación, mayor seguridad habrá de éxito.

Al planear una Reunión Especial debemos decidir sobre el tema que vamos a usar, teniendo en cuenta lo siguiente:

- a) ¿Se interesan los Lobatos por el tema en particular?
- b) ¿Sería de fácil comprensión para los Lobatos?
- c) ¿Se divertirán o el tema será muy serio?

Luego de contemplar estos aspectos nos abocaremos a la búsqueda del Lugar. ¿Donde tendrá lugar esta Reunión Especial? Recomendación importante será la de hacerla fuera del local de Reunión Ordinaria de Manada, preferible en lugares abiertos, parques, haciendas, etc., pues añade un sabor especial a la Reunión.

Habiendo escogido el Tema y Lugar, el verdadero trabajo comienza ahora: Programación detallada. Duración: debe ser de igual duración a una Reunión Ordinaria de Manada. Si hemos usado un lugar fuera del local de Manada, tener en cuenta el tiempo que necesitamos para ir y volver a fin de incluir este espacio dentro del horario total del

Programa. La apertura del Programa debe ser breve y concisa, pero con un sabor de alegría, expectativa y actividad. Es muy fácil prepararla despacio, previendo todos los detalles para crear una buena "atmósfera", pero esto les resulta aburrido a los muchachos quienes prefieren ir descubriendo por ellos mismos.

Es muy importante no recargar el programa con demasiados detalles, una vez creada la "atmósfera", dejar que las actividades se sucedan con naturalidad. Hay que tener presente que debe haber **continuidad** y los Viejos Lobos deben estar preparados para conducir a los Lobatos en las diferentes etapas, haciendo las explicaciones necesarias a fin de estimularlos lo mejor que puedan.

Debe existir el mismo **Balance** entre **Juegos, Actividades y Prácticas** como en las Reuniones Ordinarias de Manada. Todas las actividades de Manada juegan un papel importante en las Reuniones Especiales. Los juegos serán los juegos usuales de Lobatos, solamente presentados con gran imaginación para que encajen en el tema. Las actividades de la Reunión Especial deben ser derivadas de las prácticas normales de Manada, especialmente las Pruebas de Estrellas, las cuales tienen un papel real en el programa y serán presentadas atendiendo a la trama del tema. Esto quiere decir que si en el tema aparece una actividad de "cruzar la rampa para entrar en el barco", esto da base para introducir la Prueba de Estrella de "caminar por un tablón". Esta conversación de incidentes en actividades de Lobatos requiere la mayor parte del trabajo de planeamiento del programa; necesita mucha imaginación de parte de los Viejos Lobos y los Lobatos aceptarán las actividades así presentadas como si nunca las hubieran hecho antes. Los lobatos estarán tan absortos en el "mundo de la fantasía" que sería contraproducente salirles con un anuncio como "Bueno Lobatos como ahora vamos a hacer un juego de relevo, pretendamos que estamos en un barco e imitemos que estamos limpiando la cubierta". ¡No! Caracterizarse como verdadero Capitán y decir: "Marineros, holgazanes, vamos a limpiar esta cubierta inmediatamente y dejarla como un espejo". **Atmósfera** es todo lo que se necesita, así que hagamos un esfuerzo por obtenerla.

Escenario o Ambiente: Puede obtenerse añadiendo simples cosas que generalmente no las tenemos en el local: barriles, maderos, carretas o vagones. Si un barco es necesario, se puede usar estacas de madera y con mecatillo delinear el contorno. Un palo mayor (bordón de un Scout) puede ser usado como asta de la bandera y para completar el efecto, una estaca pequeña para el ancla. y cualquier otra cosa que contribuya al desarrollo de la imaginación. Se deben evitar las construcciones demasiado complicadas y elaboradas por ser menos efectivas.

Disfraces: Otra cosa importante es la cuestión de hacer que los Lobatos luzcan diferentes. Les encanta disfrazarse y se procura que todos los Lobatos se disfracen (incluyendo los Viejos Lobos), lo cual se logra con algún material de la Caja de Manada provista del equipo necesario: papel crepé, retazos de telas, etc.

No se debe permitir que los Lobatos mutilen el Uniforme o se recarguen de cosas, pues les estorbaría para sus movimientos.

Una palabra a los Viejos Lobos: Para tener mayor efectividad, los Viejos Lobos deben también representar algún personaje y caracterizarse debidamente, no olvidando que aun cuando "vivan" su parte deben estar alertas para guiar a sus Lobatos y controlarlos.

Otro punto importante de recordar es que aun cuando las Reuniones Especiales son la "pimienta" en la vida normal de la Manada, los Lobatos deben ser preparados para el evento. Cuéntenle la Historia en la Reunión Ordinaria anterior y cuando vean que los Lobatos quieran saber lo "que viene después", déjenlos en suspenso y no les cuenten mucho!

Para cerrar el programa: si sus planes han sido bien relacionados y preparados, el entusiasmo y la alegría han debido ser intensos y los Lobatos plenos de energía durante todo el tiempo. Deben pensar en una atmósfera propicia para la Oración al final de la Reunión, así que la última parte del programa serán actividades tranquilas o quizá alguna "aventura" narrada por un Viejo Lobo. Al final de la Reunión "para volver a la realidad", los Lobatos se despojarán de todas aquellas prendas usadas como disfraz, se arreglarán su Uniforme correctamente, dejarán todo el material ordenado y terminamos con el Gran Aullido. (Gran Clamor). Como última recomendación a los Viejos Lobos sería la de no repetir el mismo tema en otra Reunión Especial, esperar a que los Lobatos la olviden, pues una actividad por muy buena que sea, nunca será tan interesante como cuando ha sido realizada por primera vez.

Algunos modelos de Reuniones Especiales como los descritos a continuación han sido realizados con éxito en una Reunión de dos horas, sin embargo, no se limiten a éstos, verán que una vez puesta en práctica una Reunión Especial, los temas de las siguientes surgirán por sí solas.

¿Podría agregar otros Temas al final de este folleto y divulgarlo entre las otras Manadas? Contaríamos con más repertorio, ¿verdad?

REUNIÓN ESPECIAL

Tema: **"Viaje Interplanetario"**.

Preparativos:	a) Acondicionamiento del terreno. b) Viejos Lobos preparan material necesario. c) En el terreno de la Tropa se simularán "Estaciones Interplanetarias" con el equipo de "Patrullas del Espacio". Tendrán todos los "aparatos" interplanetarios que puedan imaginar. d) Viaje espacial llevando consigo a los Científicos Terrestres.
Historieta:	Un grupo de Científicos ha recibido una comunicación por el Televisor Espacial y invitándolos a una demostración de Astronautas Interplanetarios a los Astronautas Terrestres . El grupo de Científicos terrestres convoca a una reunión urgente y deciden asistir a la demostración. Par

	<p>ano quedarse atrás llevarían su último invento "El Lobato-cohete" y su nave espacial "Flor Roja". Mientras hablan no se han dado cuenta de que un grupo enemigo los espías y quieren saber adonde van. Los espías tratan de entrar en la Reunión haciéndose pasar por Científicos pero los guardias los descubren y son perseguidos hasta capturarlos. Los científicos usan Televisor Espacial Terrestre para comunicarse con los otros Científicos Terrestres para invitarlos a hacer el viaje y les piden traigan sus últimos inventos. Se ponen de acuerdo y convienen encontrarse en la Base Secreta "Aléjate Ya". Allí se reúnen y salen hacia el Planeta Olvidado a encontrarse con los Científicos Interplanetarios. Llegan a las diferentes estaciones interplanetarias y los Científicos muestran sus últimos inventos. Los científicos en compañía de los Cosmonautas Interplanetarios recorren los diversos Planetas. El viaje termina cuando han visitado todos los Planetas, se despiden de sus anfitriones y vuelan a su Base.</p>
Equipo:	<p>En la Caja de Manada: 12 tijeras, 1 engrapadora (corchetera), Scotch Tape, Alfileres, Pintura Tempera, Cartulinas y Cartones, Cajas vacías, Pedazos de madera, Papel Crepé, Papel celofán.</p>
Actividades:	<p>Construcción de Cohetes y Equipo. Pruebas de Estrella: Equilibrio Pruebas físicas. Orientación</p>

PROGRAMA DE LA REUNIÓN ESPECIAL.

3:00 P.M.	Inspección, Oración, Gran Aullido, Bandera.
3:10	Historieta
3:20	<p>Anuncio de la Actividad. Fabricar Disfraces. Fabricación de cohetes, televisores, etc. Colocar cohetes en bases interplanetarias (tres cohetes) Distribución de Personajes: Científicos, Espías, Guardias. Viejos Lobos encargados de cada cohete ayudados por un Seisenero. Comienza la actividad. Representación de la parte en la cual los Científicos reciben la invitación y Guardias descubren Espías. Salida hacia la Base "Aléjate Ya". Bajarán por la Rampa (equilibrio) y llegarán al Cohete. De allí saldrán para la Estación Interplanetaria a reunirse con los Cosmonautas. Tratarán de evitar "asteroides") figura de ocho en un solo pie, salto de rana). En cada Estación el Cosmonauta y su Ayudante les demostrarán los últimos inventos y les llevarán en el</p>

	cohete hasta la próxima Estación para llegar al otro cohete deberán evitar el cambio de atmósfera (respirar por la nariz, caminar sobre zapatos espaciales). En esta última Estación se les demostrarán los últimos inventos y luego de viajar hacia la otra Estación bajarán con mucho cuidado (túneles). Después de ver los últimos inventos serán llevados a la Estación Base "Aléjate Ya". Aquí termina el viaje y cada Lobato narrará sus experiencias.
5:20	Arreglar el material usado. Quitarse los disfraces y ponerlos en la caja destinada para ello. Revisar el Uniforme.
5:30	Subir al local de Manada.
5:40	Oración, Bajar la Bandera, Gran Aullido.

REUNIÓN ESPECIAL
Tema: "La Isla del Tesoro"

Preparativos:	Un muelle con un barco marcado con mecatillo.
Material necesario:	Listones para mástil. Ancla, Remos, Bandera de pirata, Barril con manzanas atadas por sus pedúnculos de un cordón, el cual será a su vez atado a un cordel, caja del tesoro (caramelos), Seis juegos de artículos preparados en seis cajas.
Personajes:	Viejos Lobos y otros John Silver (pata de palo, Jefe Pirata), Capitán Smollet, Pew, Ben Gunn, Jim Hawkins (un seisenero), Tripulación: Piratas y Leales (Seisenas divididas en bucaneros y leales).
Introducción:	La historia debe ser relatada en la Reunión anterior, con los detalles más resaltantes, para que los Lobatos capten el argumento y puedan representarlo bien. (Ver la Historia: La Isla del Tesoro por Robert L. Stevenson)

Parte 1. En la Posada "Almirante Bendow".

Billy Bones está muerto y **Pew** busca ansiosamente el Mapa del Tesoro. Cada Seisena viene violentamente (con relevo) a buscar en las cajas y tome un artículo y lo pone frente a su grupo. Descontento al no encontrar el Mapa, Pew les dice que ningún Bucanero olvida lo que ha visto y les invita a hacer una lista de artículos (Juego de Kim, 10 minutos).

Parte II. En la Hispaniola.

La Tripulación va al Barco "La Hispaniola" por una plancha y se coloca para ser inspeccionados por el mismo Capitán en persona. y deben estar "tan limpios como un espejo". Luego entra el Capitán Smollet y se para delante de cada Lobato (Juego de saludo y sonrisa), señor Lobato, ¿cómo está usted?

El Lobato saluda y muestra una amplia sonrisa (10 minutos) Toda la Tripulación, junto con Jim Hawkins, explora la Hispaniola. El barco

será mostrado y cada sitio demarcado (Toda la tripulación dibuja el barco) (10 minutos).

Cada uno ya conoce su parte y donde queda cada sitio del barco, entonces el Capitán llama: ¡Todos a sus puestos!. ¡Leven anclas!, ¡Icen las velas!. Todos imitan a hacer el trabajo y cantan "Marinero que vas a la vela".

Durante el viaje varios miembros de la Tripulación caen al mar por la tormenta y es necesario bajar el bote salvavidas (juego de salvamento). Después de la tormenta, el Capitán Silver viene a cubierta con el barril de manzanas. Las manzanas están amarradas a un cordel, este se amarra de dos palos y se hace un juego en donde los Lobatos tienen que morder las manzanas con los brazos colocados detrás del cuerpo y las manos agarradas, quien consiga darle un mordisco a una se queda con ella.

Parte III. La Isla del Tesoro.

El Capitán divide la tripulación en dos partes y se preparan a desembarcar. Los Bucaneros (con parches en los ojos, pañuelos de colores en la cabeza y espadas de cartón) simulan remar y se van con John Silver hacia el sitio escogido como Isla del Tesoro. Mientras se van, el Capitán Smollet describe a los miembros leales de su tripulación la pelea que tendrá en la Isla contra los Piratas y John Silver hace lo mismo con sus Piratas en la Isla y les dice cómo será el ataque tan pronto desembarquen los leales (advertirles jugar sin rudeza).

Parte IV.

La batalla por el Mapa de la Isla del Tesoro comienza cuando todos tienen el distintivo para reconocerse en la pelea (tiras de tela de colores distintos). Se les advierte que el que pierda el distintivo en manos de sus adversarios "está herido". Se les recomienda no ser muy drásticos.

Al terminar la batalla se reunirán para buscar el Tesoro con el Mapa que han ganado los triunfadores. El Mapa tendrá direcciones y con la ayuda de la brújula buscarán el Tesoro (Brújula o Estrella) Al encontrarlo se reunirán con los "heridos" para repartirlo. Se les añade un refresco y mientras comen y toman, John Silver relata algunos cuentos sobre aventuras del mar.

Equipos en la Caja de Manada:

Tijeras, tiras de colores, retazos de tela para pañuelos, parches para los ojos (cartulina negra y tiras de tela negra). Cartones para hacer remos, ancla, espadas. Papel para hacer sombreros para "leales". Brújula, lápices, crayones, papel de dibujo.

PROGRAMA DE LA REUNIÓN ESPECIAL

Oración, Gran Aullido, Bandera.

Anuncio de la Actividad.
(Historieta ya relatada en la Reunión Anterior).

Confeccionar disfraces y Material necesario.
(Mientras tanto, los Viejos Lobos preparan barco con la ayuda de la Patrulla Scout o con sus instructores).

Comienza la actividad.

Viejos Lobos dirigen la actividad junto con Seiseneros.

Fin de la Reunión especial.

a) Arreglo del material usado, recoger todos los desperdicios.

b) Quitarse los disfraces.

c) Arreglar su Uniforme.

d) Inspección final.

e) Oración, Bajar la Bandera, Gran Aullido.

REUNIÓN ESPECIAL

Tema: "El Circo".

Preparativos:	Equipo y acondicionamiento del Terreno.
Programa de la función de Circo:	Presentación de: Banda de Música, Director del Circo, Payasos, Domadores, Equilibristas, Magia.
Material:	Papel crepé de colores, Látigo para el Domador, Cartulinas para los sombreros de mago y Domador, retazos de tela, Pintura al agua, engrapadora (corchetera), tijeras.
Historia:	Hacia el año 366 a. de C., en la época de los juegos romanos, se construyó uno de los primeros como fue el Circo Máximo.

Tenía diferencias fundamentales del circo de nuestros días, pues ese Circo de épocas remotas, el programa se limitaba a la exhibición de animales ya domesticados, lucha contra animales, etcétera. Indudablemente la técnica de los Domadores romanos fue admirable. Algunos historiadores relatan hechos que sorprenden; por ejemplo, un grupo de monos capaces de componer con letras del alfabeto el nombre del César y de elefantes que combatían como Gladiadores y bailaban al compás de la música. También se dice que fue posible enseñar a los leones que cazasen liebres y las depositaran vivas a los pies del Domador. Estas exhibiciones no tardaron en desaparecer y el Circo decayó hasta que comenzó a aparecer un personaje que distraía a los Reyes y se llamaba Bufón y un grupo de gitanos con sus osos amaestrados son esos personajes quienes en realidad han mantenido la tradición llamada a sustituir más tarde el programa de los circos. Con la aparición del actor Nicolet, personaje que tenía múltiples actividades, payaso, prestidigitador, domador y una vez que se presentó al Rey de Francia, obtuvo la autorización para fijar su tienda con un cartel que decía: "Grandes danzarines del Rey". Y es a Nicolet a quien se debe el mérito de haber inaugurado el Circo Moderno. En el programa que presentaba había animales sabios, volátiles, payasos, caballos amaestrados... La característica del Circo son sus carpas de colores y los carros pintorescos que constituyen su elemento de transporte. Los artistas son de todas las nacionalidades y como se requiere mucho tiempo para preparar los números del programa, estos no pueden variar mucho y por eso es que se deben

trasladar de un lugar a otro para conquistar nuevo público. Son, pues, gente nómada, en constante movimiento y de vida muy pintoresca., No olvidemos los payasos que son capaces de divertir con su arte tanto a grandes como a chicos.

PROGRAMA DE REUNIÓN ESPECIAL.

Inspección, Oración, Gran Aullido, Izar la Bandera.

Historia del Circo.

Anuncio de la Actividad.

Confeción de Disfraces.

Distribución de los números a presentar:

- Banda de Música
- Director del Circo
- Payasos
- Domadores
- Animales
- Equilibristas
- Magia.

Desfile de artistas anunciando la función.

Entran en el circo al compás de la banda de música.

El Director anuncia los números a presentar.

Cada Seisena es responsable de un número y debe caracterizarse adecuadamente.

Pruebas de Estrellas en esta Reunión Especial:

- a) Pruebas de pelotas: actuación de foca amaestrada.
- b) Equilibrio de caballos: Juego: Caballos y Jinetes
- c) Caminar en un tablón, equilibristas.
- d) Todas las pruebas que se quieran introducir además de éstas.

Final de la Reunión Especial:

Recoger desperdicios después de la función y dejar en la Caja de Manada el material con los objetos que han sido utilizados. Quitarse los disfraces. Revisar Uniforme.

Oración, Bajar la Bandera, Gran Aullido.

REUNIÓN ESPECIAL Tema Histórico: "Día de la Raza"

Preparativos:	Equipo y acondicionamiento del terreno (si se consigue sitio con piscina mucho mejor). Distribución del terreno: Refugio para Indios, Lugar para las Carabelas.
Material:	Colchones de aire para simular carabela tela o papel crepé para las velas, papel crepé para disfraces, plumas o ramas para adornos de la cabeza, pintura al agua, 3 carabelas pintadas, 2 tipos distintos de lana de colores para pista. Tesoros para regar hasta refugio de indios (caramelos de colores). Frascos, cajas para

	recolectar hojas, insectos.
Personajes:	Cristóbal Colón (Seisenero), Reina Isabel (Viejo Lobo), Jefe Indio y Piachi (Viejos Lobos), Españoles e Indios (Manada)
Introducción:	<p>Relato de la Historieta: Había una vez un muchacho muy inteligente que se llamaba Cristóbal Colon, le gustaban mucho las aventuras que le contaban sus amigos, los marineros y deseaba viajar por los mares y descubrir grandes cosas. Aprendió todo lo relacionada con la navegación y un día cuando ya era grande decidió hacer un viaje por donde nadie lo hubiera hecho antes, pero no tenía dinero para comprar los barcos, hasta que pensó en visitar a la Reina para que lo ayudara, ésta le prestó el dinero, pues sabía que Colón le traería cosas nuevas y con el dinero compró sus tres carabelas y se hizo a la mar con los marineros que encontró, desde un Puerto llamado Puerto de Palos.</p> <p>No sabía lo que encontraría al llegar a tierra, pero de todas maneras esperaba encontrar algo nuevo. Después de navegar mucho tiempo, una tarde comenzaron a notar en el mar trozos de algas, troncos espinosos con frutos rojos, ramas de árboles, la tierra ya estaba cerca, nadie pudo dormir, asomados a la borda en silencio, con los ojos abiertos de par en par, mirando la oscuridad infinita. De pronto un grito en la madrugada, el grito tan esperado fue lanzado desde el mástil de la carabela "La Pinta". El Capitán, de la Carabeña comprobó el hecho con la larga vista y redujo la velocidad, lanzó un cañonazo y bajó en parte las velas para esperar la nave del Almirante Colón, quien venía en la "Santa María". Antes de mediodía habían encontrado una bahía adecuada para anclar. El Jefe de la Expedición, o sea el Almirante Colón, fue a tierra en una lancha y los Capitanes de las Carabelas. Y todos dieron gracias a Dios, arrodillados en la playa y besando la arena, contentos por haber llegado.</p> <p>Sin ser vistos, los indios, habitantes de esa región, los estaban espionando y esperaban el momento para actuar. Era la primera vez que veían hombres blancos y estaban sorprendidos. Al fin se decidieron hacerse ver y por medio de señas se hacían entender, ya que no conocían el idioma. Todos tenían collares de oro y muy pintarrajeados; usaban guayucos y se adornaban la cabeza con plumas. Colón les preguntó si podían enseñarle algún sitio donde dormir y ellos les ofrecieron llevarlos a su refugio donde estaba el Jefe Indio y el Piachi de la tribu. Siguieron por un sendero lleno de hermosas plantas raras y animales. A los españoles les pareció muy interesante recolectar todos esos especímenes. Y durante el trayecto recogían hojas, insectos y unas piedras muy interesantes, como piedras preciosas. Al llegar a la tribu, fueron recibidos por el Jefe Indio y en su</p>

	honor bailaron una danza muy interesante, y les cantaron sus cantos típicos. Los españoles, para no quedarse atrás, cantaron a su vez y les mostraron toda su vestimenta que los indios apreciaron mucho. Al final comieron con ellos los alimentos y bebieron la chicha fermentada.
--	--

PROGRAMA DE LA REUNIÓN ESPECIAL

Inspección, Oración, Gran Aullido, Bandera.

Historieta.

Anuncio de la Actividad.

Dividir indios y españoles:

Disfraces, flechas, arcos, guayucos, trajes de españoles (sugerencia: usar traje de baño, bajo el disfraz). Mientras se disfrazan los Lobatos, el Viejo Lobo encargado preparará la pista para encontrar las Carabelas. Otro Viejo Lobo regará de caramelos desde el Puerto de Palos hasta el Refugio. Un Instructor se encargará de llevar los colchones hasta la Piscina y con ayuda de los "españoles" confeccionará las Carabelas.

Comienzo de la actividad: Los indios irán con un Viejo Lobo hacia el refugio o tribu. Allí, mientras esperan, cantarán Wumba y Maremare. El otro grupo de indios, junto con un Instructor u otro Viejo Lobo, se situará estratégicamente cerca de la piscina.

Los españoles, junto con la Reina Isabel (Viejo Lobo), irán por el sitio destinado para comenzar. Cristóbal Colón y sus amigos se entrevistan con la Reina y luego salen a buscar la pista para conseguir las naves. Divididos en 3 equipos (3 seisenas). Al descubrir las naves escondidas, las llevarán al Puerto de Palos (piscina) y se las canjearán al Instructor por las naves ya preparadas. Las abordarán cruzarán el mar (piscina) Poco a poco se impulsarán al otro lado, simularán un desembarco y se encontrarán con los indios. Después del diálogo seguirán a los indios. Recogerán tesoros y muestras de especímenes (Naturaleza). Para poder pasar por una "gruta", hay que poner la "gran piedra" en su marca (prueba de reloj).

Al llegar al caserío (refugio) tendrán una pequeña ceremonia india, bailarán Maremare, cantarán Wumba-Wumba y tomarán la chicha fermentada y los "platos indios" (merienda). Los españoles entregarán sus "tesoros" a un Viejo Lobo para guardarlos. Mientras todos los indios y españoles irán hasta la piscina, donde dejarán sus "vestidos" en la Caja de Manada y disfrutarán de un buen baño.

Salida de la piscina. Vestirse con su uniforme correctamente.

Ordenar todo el material en la Caja de Manada.

Inspección final.

Oración, bajar Bandera, Gran Aullido.

REUNIÓN ESPECIAL
Tema: Fiestas Patronales.

Preparativos:	Manga de coleo (En Venezuela, especie de corral donde se colean las reses) Gallera. (Sitio construido especialmente para las riñas de gallos) Plaza del Pueblo. Lugar para espectadores e invitados especiales.
Material:	Mecatillo, Cartulina, Papel Crepé, Tijeras, goma de pegar, tape, alfileres, diez manzanas, cubo con agua, sacos para carreras, listones delgados (preferiblemente redondos) para las peleas de gallos, papas y cucharas, cintas para coleadores, trofeos para competidores.
Introducción:	En el pueblo cercano se celebran las Fiestas Patronales y han elegido entre los Miembros de la Manada al Comité de Festejos para elaborar el programa y realizar la fiesta (Un Viejo Lobo será uno de los integrantes del Comité a fin de orientar a los Lobatos).

PROGRAMA

El Programa constará de cinco partes:

1ra. parte:	Apertura de los festejos en la Plaza del Pueblo con la asistencia del Comité en pleno y discurso a cargo del Sacerdote o de la primera autoridad del Pueblo.
2da. parte:	Grandes peleas de gallo: Pruebas de Estrellas: Pruebas físicas. Concursos populares: a) Carreras de sacos b) Manzanas al agua c) relevos de carreras de papas en cucharas
3ra. parte:	Conjunto folklórico. Baile El Chiriguare.
4ta. parte:	Coleo y Toros (en Venezuela, tirar corriendo a pie o a caballo de la cola de una res hasta derribarla).
5ta. parte:	Piñata y refrescos.
INICIACIÓN DE LA ACTIVIDAD	a) Seleccionar entre los Seiseneros dos o tres para responsabilizarlos de los Personajes que van a representar, asesorados por un Viejo Lobo. b) Nombrar la Madrina de la Fiesta. c) Preparar el terreno para la Reunión. d) Distribuir las actividades entre los Viejos Lobos. e) Preparar piñata y refrescos (sorpresa para los Lobatos) f) Preparar caja de desperdicios.
NOTA:	Se deja al ingenio de los Viejos Lobos la estructuración detallada de la actividad.

EXPEDICIONES.

Una **expedición** significa llevar a la Manada fuera del local de reunión para pasar una tarde al aire libre, no como una Reunión

Ordinaria al aire libre, sino con fines específicos que contrastan con una Reunión Ordinaria de Manada; en una palabra, que represente **emoción**.

En nuestro país no necesitamos depender de las situaciones climatológicas para planear **expediciones**, pues aparte de los meses de lluvia, el resto del año es ideal para realizar cualquier salida. Solamente debemos tener muy en cuenta su buena preparación, encontrar un apropiado sitio para efectuarla y el transporte que vamos a usar para trasladar a los muchachos.

Los temas para las expediciones son muy variados, así que no hay problema en que sea siempre un mismo tipo de expedición.

Cualquier expedición requiere ciertos requisitos:

1. Buena preparación.
2. Adecuada supervisión. Cada uno de los Viejos Lobos debe tener sus responsabilidades y si es necesario contar con ayudantes extras.
3. Un gran espacio libre; usado con conocimiento consentimiento del dueño. Quiere decir que antes debemos solicitar el permiso de las autoridades y del propietario.
4. Apropiada adaptación de las actividades al lugar y no el lugar a las actividades.
5. Balancear bien el programa; diversión, aventura, instrucción.
6. Buscar una buena historietta que sirva de tema central a la expedición y de la cual se deriven todas las actividades.
7. Procurar el control de los Lobatos, a fin de evitar cualquier accidente, tanto personal como a la propiedad.

Aun cuando en el interior del país hay más facilidades de encontrar buenos sitios para realizar expediciones, en la ciudad también se podrían conseguir por medio de los Comités de Grupo, quienes tienen relaciones y conocidos entre personas con haciendas, casas de campo, etc. y ellos mismos podrían gestionar los permisos, autorización para visitar el lugar.

Se puede recurrir también a los Parques públicos o lugares abiertos dentro de la ciudad, a fin de evitar el costo de transporte.

Cuando usemos los parques públicos, se recomienda hablar de antemano con el vigilante o encargado para saber las cosas que podemos o no hacer, también aprovechar los conocimientos que estas personas tienen sobre los árboles, jardines, animales para que hablen sobre ellos a los Lobatos.

No podemos ser muy explícitos en la relación con el contenido del programa con la expedición, por cuanto ello depende del local, facilidades, etc., pero si podemos dar algunas ideas respecto a como dirigir una expedición y los puntos mas importantes que podamos considerar:

1. Usar una pista desde el local de manada hasta el centro del lugar seleccionado.
2. Estudiar el terreno con anticipación para ver el sitio más conveniente para ejecutar juegos amplios.

3. Explorar la naturaleza para sacar el mejor provecho posible.
4. Planear juegos de la selva.
5. Construir refugios, casa de pájaros.
6. Hacer fogatas para asar salchichas y carlotas rusas (mashmellow).
7. Explorar ruinas, haciendas, viejas molindas, etc.
8. Chapucear en ríos, hacer modelos de botes de papel, competencias con ellos.
9. Dibujar paisajes con jugo de hojas. Hacer maquetas de jardines, caseríos, escenas de la selva con material natural encontrado en el lugar.
10. Tregar árboles.
11. Historietas narradas por un experto sobre varios aspectos del lugar.
12. Preparar una actividad diferente para realizar la Manada en el camino de regreso.

Debemos tener siempre presente el darle importancia a los Lobato y estimularlo en el esfuerzo que hace por realizar cualquier actividad. El horario debe ser flexible de manera de permitir mayor tiempo en las actividades en donde la manada este interesada y más corto o parar de inmediato en aquellas con poca probabilidad de éxito.

Recomendaciones:

1. Llevar equipo completo de Primeros Auxilios.
2. Contar los Lobatos de vez en cuando y actuar inmediatamente si alguno de ellos faltare.
3. Hacer del conocimiento de la Manada, cual es el Viejo Lobo encargado de informarles en caso de duda y quien es el encargado del equipo de Primeros Auxilios.
4. No aceptar la compañía de extraños que desearan agregarse a la expedición.

A manera de sugerencias exponemos a continuación actividades que podrían servir de base para elaborar un Programa de Expediciones.

- 1 Planear actividades con temas:
 - De la Selva;
 - Otros temas.
- 2º Usando una historieta como base de la expedición, planificar todas las actividades incluyendo las de salida y regreso.
- 3º Usando los medios naturales, planear dos actividades diferentes para realizarlas en el lugar de la expedición.
- 4º Crear nuevas ideas para construir pistas.
- 5º Darle instrucciones e información a la Manada de cómo regresar al local de Reunión aplicando las Pruebas de 2º Estrella.
- 6º Caza del Tesoro.

**PUNTO N° 1. Planear actividades con temas de la Selva.
Tema: Persiguiendo a Mowgli.**

Este juego es para realizarlo en toda una tarde de reunión. Akela y sus Asistentes deben tener buen conocimiento del terreno elegido para el juego. Este juego es precedido por una historieta para

preparar bien la atmósfera, pero no debe decirsele con anticipación a los Lobatos sobre el juego, que se está planeando, solamente se les puede adelantar en la Reunión anterior que para la próxima Reunión deben venir preparados para una tarde especial.

HISTORIETA: Mowgli y cinco de sus hermanos grises han estado todo el día y ya iban de regreso cuando encontraron a Kaa, quien parecía muy preocupada. Tenía que llevarle un mensaje especial a Baloo y a Bagheera al otro lado del bosque, pero ella sentía que ya estaba a punto de cambiar la piel y ese cambio la ponía muy débil y casi ciega. Mowgli se ofreció muy contento a llevar el mensaje. Kaa les pidió que se apuraran, pues ya la Selva se estaba despertando para el trabajo de la noche, el día había sido muy caluroso y como por la noche refrescaba, invitaba a los animales a salir de cacería. Los Hermanos grises dijeron que ellos también irían para proteger a Mowgli de Shere Khan, cuyos rugidos ya podían oírse acompañados del constante ladrido de los chacales. Kaa les sugirió que cualquier chacal que encontrasen espionando lo atacaran, de lo contrario le informaría a Shere Khan del lugar hacia donde se dirigían. En la compañía del tigre, los chacales son feroces. Si ocurriera el ataque deberían procurar que Mowgli siguiera adelante con el mensaje mientras los Hermanos grises contuvieran a los chacales como pudieran.

SUGERENCIAS: Akela debe estar cerca del lugar de Baloo para observar el final del juego y mediar en caso de "verdaderas batallas". Los Lobatos que van a representar los Hermanos Grises serán elegidos por los seiseneros, a Mowgli y a Shere Khan los escogerá Akela, pues estos deben ser muy despiertos. El resto de la Manada son chacales y usan unos distintivos en el hombro o si prefieren a manera de cola. Cualquier chacal que descubran espionando debe ser perseguido y su cola quitada y guardada. Los chacales y Shere Khan desconocen el escondite de Baloo por lo tanto ellos deben espiar los movimientos de Mowgli y los hermanos grises cortar caminos, en fin, averiguar dónde se dirigen sin que los descubran. Por otra parte, Mowgli y sus hermanos deben tratar de atacar al mayor número de chacales con el objeto de que Shere Khan no cuente con muchos de ellos para el ataque final cuando se encuentren a Baloo. Al darle el mensaje a Baloo finaliza el juego. Se debe sugerir a los Lobatos que cuando ataquen a los chacales no usen los puños y darle instrucciones claras acerca del sitio donde deben llevar a los chacales heridos.

TEMA: Reconstruir el Mapa de la Selva.

Se trata de que los Lobatos seleccionen lugares apropiados que les recuerden parajes como Los Moradas Frías; la Cueva de Mowgli; la Roca del Consejo; la Montaña de Seeonee; el río Waigunga y puedan construir su propio Mapa de la Selva.

Los Viejos Lobos deberán conocer de antemano el terreno que van a usar para la actividad, a fin de preparar la Pista con anterioridad, seleccionar el lugar que servirá de "base de operaciones" y donde se servirá la merienda y se harán los trabajos.

La expedición se introducirá con un cuento semejante a éste:

Baloo ha traído a la Manada la noticia de que han sido vistas huellas misteriosas en la Selva y vino a invitar a la Manada a seguir este rastro y tratar de encontrar al animal (se les muestra un trozo de estambre y una pluma o huella o cualquier otra idea que sirva para seguir la pista). Esta pista llegará a la "cueva" la cual puede ser usada para representar la Cueva de Mowgli en el mapa. La Seisena que encuentre la Cueva primero tendrá prioridad para comenzar a construir el Mapa. Las otras Seisenas seguirán buscando hasta dar con sus "ejemplares raros" y en los sitios donde los encuentren tratarán de ubicar algún paraje de la Selva. Cada Seisena deberá representar algunos pasajes del sitio que ubiquen. Cuando todas las Seisenas hayan encontrado sus "ejemplares" y ubicado el sitio de la Selva a que se les parece, los Viejos Lobos visitarán los sitios, los Lobatos les representarán algún episodio sucedido en ese punto y luego acompañarán a los Viejos Lobos a visitar cada punto. Cuando todas las Seisenas han sido revisadas, se reunirán todas en la Roca del Consejo y comenzarán a construir el Mapa con material natural o material traído de antemano. Al terminar el Mapa se colocará en la Caja de Manada y se dará comienzo a la segunda parte de la expedición. Los ejemplares "capturados" tienen sus crías muy cerca de allí y los Lobatos van a tratar de cazar lo más que puedan. Juego de Bagheera.

Al terminar el juego se reúnen para la Merienda y dibujar el paisaje con jugo de hojas y flores. Para la actividad de regreso se presenta una competencia entre las Seisenas que encuentren más especímenes y tendrán la siguiente puntuación:

Hormigas	30 puntos
Cosas raras	20 puntos
Piedras redondas	10 puntos

Uno de los Viejos Lobos lleva el gráfico dispuesto para marcar la puntuación de cada Seisena que vaya reportando lo encontrado.

TEMA Róbinson Crusoe

ACTIVIDADES:

Hacer refugio para náufragos. Reconocimiento de árboles. Hacer barcos de papel. Fogatas para asar salchichas

PISTA:

Rastro con huellas humanas.

INTRODUCCIÓN:

Historieta de Róbinson Crusoe.

PERSONAJES:

Akela designa Seiseneros para actividades de más responsabilidad, divididos en Moros, Brasileños, salvajes, Viernes. Róbinson Crusoe puede representarlo un Seisenero o un Viejo Lobo.

JUEGOS:

Viaje al barco naufragado usando la brújula.

FESTÍN FINAL:

Frutas, galletas, jugos, leche o té, etc., podría ser también asar salchichas.

PUNTO N° 3:

Planear dos actividades usando recursos naturales. Estas actividades son de gran atracción para el Lobato y se aprovechan para estimular su capacidad creadora. La capacidad creadora se produce cuando el niño tiene oportunidad de usar su imaginación, el valor creador del programa del Escultismo ayuda al niño a encontrarse a sí mismo, a usar su inteligencia y a desarrollar sus facultades mentales.

1.- Dibujo con hojas y flores:

- a) Seleccionar hojas de diversos matices.
- b) Seleccionar flores de diversos colores. Se estruja bien la hoja o flor hasta que brote el jugo y luego se pinta con él.
- c) Hacer maquetas del lugar con objetos naturales.

PUNTO N° 4:

Para pistas podemos usar:

- 1.- Trozos de estambre de colores vivos de un mismo tamaño y grosor y de color contrastante con el follaje.
- 2.- Plumitas de colores o huellas confeccionadas de antemano.
- 3.- Sobres para cada Seisena con direcciones con Puntos Cardinales.

Los Seiseneros reciben los sobres cerrados que sólo podrán abrir en el lugar determinado que se indique. El mensaje será más o menos así: "Diríjense al Norte, cuando encuentren un camino sigan hacia el Este, hasta encontrar un riachuelo, crúcenlo y busquen un gran árbol con una cruz blanca pintada en el tronco, cuenten los árboles de allí y el décimo árbol pintado con una roja es el que indica dónde está el Tesoro.

PUNTO N° 5:

Los Lobatos deben ser entrenados en la forma de regresar al local solos en caso de emergencia y explicar la relación del lugar con el sitio del local.