

Escultismo Crítico Popular

Hoy en día el Escultismo Crítico Popular asume el gran reto al vincular la teoría construida en los últimos años con la práctica cotidiana, para ello, es necesario encontrar un camino que incluso logre relacionar la amplia experiencia educativa que ha recogido el escultismo en su consolidación, en tanto se enriquece con la Pedagogía Crítico Popular.

Este libro será sin lugar a dudas, un gran apoyo para quien pretenda organizar un proyecto para niñas y niños mediante la proyección de una Comunidad de Manada alternativa, lejos de la vorágine mercadológica del escultismo comercial.



Guía para el Educador Aprendiz de la Comunidad de Manada

Martínez Hernández

Guía para el Educador aprendíz de la Comunidad de Manada

Comunidad Crítica
de Escultismo Popular, A. C.

Geardo Martínez Hernández



Escultismo
Crítico Popular

P. Joubert

Guía para el Educador aprendíz de la Comunidad de Manada

Comunidad Crítica
de Escultismo Popular, A. C.

Geardo Martínez Hernández



Escultismo
Crítico Popular

E. Joubert

*Diseño de tapa:
Mowgli por Pierre Joubert.*

Catalogación de la fuente

Martínez-Hernández, Gerardo
Guía para el Educador aprendiz
de la Comunidad de Manada –
1da ed. – México/Argentina:
Instituto Escultista Crítico de
Investigaciones Educativas
Populares, 2020

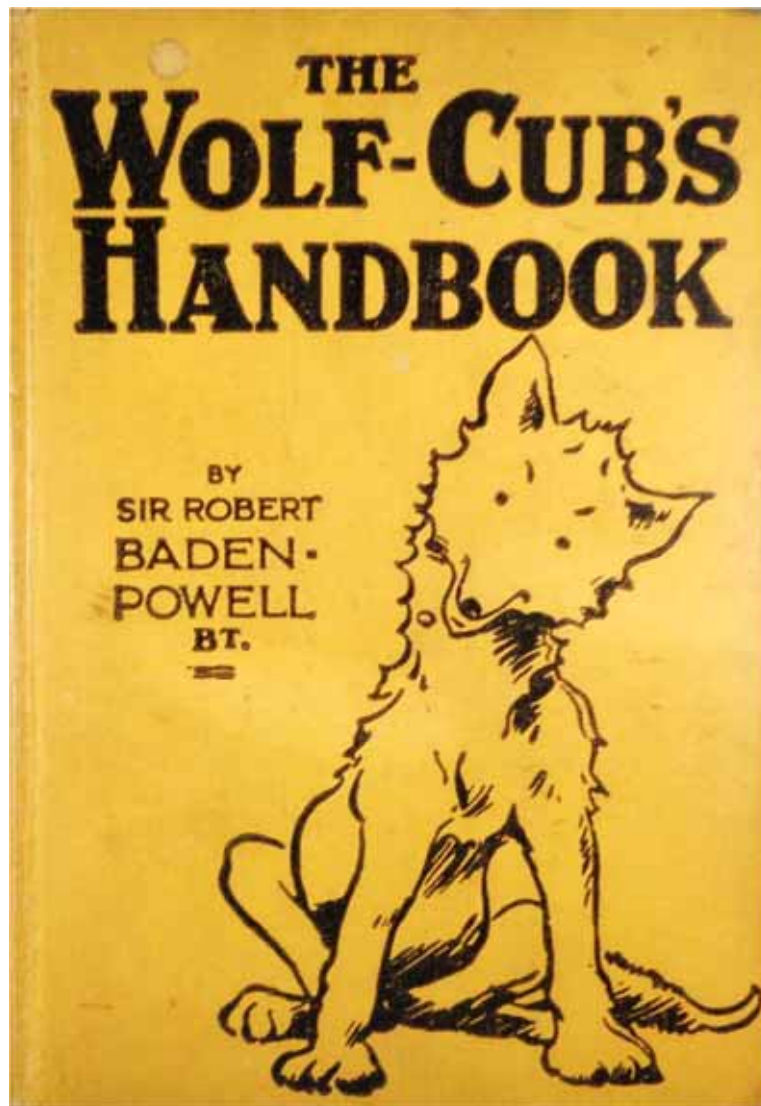
La presentación y disposición
en su conjunto de **Guía para
el Educador aprendiz de la
Comunidad de Manada**, son

propiedad del autor y
ninguna parte de esta obra
puede ser reproducida o
transmitida, electrónico o
mecánico (incluyendo
fotocopiado, la grabación o
cualquier sistema de
recuperación y
almacenamiento de
información), sin citar la
fuente o para lucro personal.

Derechos reservados ©2020

Martínez Hernández Gerardo

Cuidado de la edición:
Instituto Escultista Crítico de
Investigaciones Educativas
Populares



Parte de este documento es una adaptación de la compilación realizada por F. E. L. Coombs.



CONTENIDO

PROEMIO	19
TERMINOLOGÍA.....	21
PRÓLOGO.....	23
CAPÍTULO I	27
¿Qué son las Lobitas y los Lobitos?	27
Historias de la Selva paso a paso.....	30
Las danzas de la Selva.....	30
Diferencia entre la Ronda, la Manada y la Tropa.....	31
Las limitaciones de la niña o niño	32
El ejemplo de una historia.....	34
Habilidades primordiales de un Educador de Manada.....	35
CAPITULO II.....	37
Hacerse cargo de una Manada.....	37
Iniciando una nueva Comunidad de Manada	38
Reviviendo una Comunidad de Manada inactiva	39
Tomar el cargo de una Comunidad de Manada activa	40
Ceremonia de pase a Tropa	42
Planeación de un Programa.....	43
CAPITULO III	45
Punto de reunión y equipo.....	45
Hora de Reunión.....	46
El intendente.....	47
Equipo de la Comunidad de Manada	47

CAPÍTULO IV.....	53
El sistema Seisena.....	53
Seleccionando Seiseneros	54
Subseiseneros.....	54
Investidura de los Seiseneros	55
Lo que los Seiseneros pueden hacer	55
Lo que los Subseiseneros pueden hacer	55
El Seisenero de Seiseneros.....	55
Tareas del Seisenero de Seiseneros	56
Educación de Seiseneros	57
CAPITULO V	59
El Libro de la Selva	59
1. Los Hermanos de Mowgli	60
2. La caza de Kaa	61
3. De cómo vino el miedo	64
4. Los Hermanos de Mowgli (Parte 2) – La flor roja.....	65
5. ¡Al tigre!, ¡al tigre!	67
6. La Selva Invasora	68
7. El Ankus del Rey.....	69
8. Los Perros Rojos.....	70
9. Correteos Primaverales.....	72
CAPÍTULO VI	73
Las Danzas de la Selva.....	73
La Danza de Bagheera.....	75
La Danza de Baloo.....	76



Danza del hambre de Kaa, la serpiente pitón.....	83
Danza de la Muerte de Shere Khan.....	86
La Danza de Tabaqui	88
CAPÍTULO VII.....	93
Atmósfera de la Selva	93
El cuadro de adelanto.....	93
Las Guaridas de Seisena o Seisguaridas	94
El uso de las banderas.....	94
El Tótem.....	94
La luna	95
La fogata interna	95
Nombres de selva.....	96
Términos de selva.....	96
CAPÍTULO VIII	97
Actividades de las reuniones de la Manada.....	97
Una reunión típica de Manada	98
Preliminares.....	98
Instrucciones de Estrella en las Guaridas.....	101
Apuntes detallados.....	102
Asistencia	103
Cuotas	103
Los Seiseneros y sus deberes.....	104
El minuto de la filosofía.....	104
Inspección general	105
Inspección especial	105

Puntos de la competencia de Seisena.....	106
El Aullido Nocturno.....	106
CAPÍTULO IX.....	107
La Competencia de Seisenas	107
Duración de las competencias	108
Premios de competencia.....	108
Temas de competencias	109
Sistema de puntaje	110
La pizarra de puntaje	111
CAPÍTULO X	113
Consejo de Roca.....	113
Membrecía	114
Qué tan seguido y dónde es necesario	114
Informal	114
Asuntos tratados	115
Asuntos no tratados.....	116
Reuniones de instrucción de Seiseneros.....	117
CAPÍTULO XI.....	119
Utiliza a tus asistentes	119
Introduciendo a tus asistentes	120
Los requerimientos para ser colaborador de la Comunidad de Manada.....	121
Utilizando a los Seiseneros	121
Utilizando al Seisenero de Seiseneros.....	122
Los instructores.....	122



CAPÍTULO XII.....	125
Introduciendo al Cachorrito.....	125
Los primeros pasos de Progresión.....	126
La pañoleta blanca.....	127
Acercamiento a la Investidura.....	128
Investidura	128
Edad Mínima, 7 años	128
CAPÍTULO XIII.....	131
La Ley, las Máximas y la Promesa de Lobita o Lobito.....	131
Por qué participamos con las Lobitas y Lobitos	131
Lo que hay dentro de una Lobita o Lobito.....	132
La Ley, las Máximas y la Promesa; su respuesta.....	133
Enseñando, la Ley, las Máximas y la Promesa	142
¿Cuándo y dónde?.....	143
Ejemplo de conversación.....	143
Historias tradicionales de la Manada	150
Otras Fuentes de historias	151
La Ley de la Lobita o Lobito sobre actuar y jugar	151
Ejemplo personal de un Akeelah.....	152
CAPÍTULO XIV.....	153
Ceremonias de Lobitas y Lobitos	153
Ceremonias y el nuevo Educador de Manada	154
El Gran Aullido	155
La Investidura de un Cachorrito.....	163
Investidura de un Seisenero.....	169

Investidura de una Lobita o Lobito Segunda Estrella.....	170
La presentación de la Primera Estrella.....	171
Otorgando Insignias de Habilidades.....	171
Ceremonia de ascensión	171
La Lobita o Lobito que no quiere ascender.....	174
Ceremonia para otorgar el Lobo Rampante	176
CAPÍTULO XV	179
La disciplina de la Manada.....	179
Recursos para la disciplina	180
Asegurando la disciplina.....	180
El ejemplo de Akeelah y de los Viejos Lobos.....	180
Humor y disciplina	181
Utilizando la Ley de la Manada	181
Ayuda en las danzas de la Selva.....	182
Disciplina a través de juegos.....	182
La competencia interna y la disciplina	182
Utilizar el Gran Aullido	183
La señal de congelados	183
La Señal del silencio.....	183
La Sonrisa de la Lobita o Lobito.....	184
Algunos inconvenientes específicos.	184
Casos problemáticos particulares.....	187
Finalmente, comenzar con el pie derecho	189
CAPÍTULO XVI.....	191
El Uniforme de Lobito	191



Limitaciones del uniforme para una nueva Manada.....	192
El uniforme completo de la Lobita o Lobito	192
El uniforme de Akeelah y de Lobitas y Lobitos	194
CAPÍTULO XVII	195
Trabajo de la Primera Estrella.....	195
A través de historias, juegos y competencias.....	195
Por momentos durante las reuniones.....	196
Temas dados por Akeelah	196
Esquinas de capacitación de pruebas.....	197
Orden en la capacitación de pruebas.....	197
CAPÍTULO XVIII.....	199
Trabajo de Segunda Estrella.....	199
CAPÍTULO XIX.....	201
Experimentos de trabajo en Estrellas	201
Plan de progreso	202
CAPÍTULO XX.....	205
Trabajo de Insignias de Habilidades.....	205
Estándares	205
No aceptes desorden	206
Alaba lo bueno.....	206
Después de otorgar la Insignia de Habilidad.....	207
CAPÍTULO XXI	209
Manualidades	209
Demostración de manualidades	210
Venta de manualidades	211

Ideas de manualidades	212
Instrucción.....	214
Libros	214
CAPÍTULO XXII	215
Fogata bajo techo	215
Cómo hacerla	215
CAPÍTULO XXIII.....	217
Contar historias exitosamente	217
El propósito	218
Usa un método en la preparación de historias.....	218
Al contársela a las Lobitas y Lobitos.....	219
Probando otra historia	220
Fuentes de historias.....	220
Inventando historias	223
Un libro de historias	227
CAPITULO XXIV.....	229
Juegos de Lobitas y Lobitos	229
Elegiendo los juegos	230
Una tarde con todos los juegos	231
Disciplina en los juegos	231
Historias de deportividad.....	232
Chicas y chicos que no quieren jugar	234
La chica o chico retraído	235
La chica o chico tímido	235
Juegos para relajarse	236



Juegos tranquilos	238
Juegos de pruebas para Estrellas	239
Juegos divertidos.....	243
Juegos de campamento.....	246
CAPITULO XXV	247
Entretenimiento y Demostraciones	247
Obras en las reuniones de la Manada.....	247
Actos de Seisenas enteras es lo más preferible.....	248
Sugerencias para actos	249
Noches de Comunidad de Manada especiales, la Noche de Lobos.....	251
Una tarde sorpresa.....	254
Carnaval de la Manada.....	256
Ideas para entretenimiento y demostraciones	258
Poemas	266
CAPÍTULO XXVI.....	271
Música de las Lobitas y Lobitos	271
Para ayudar a una Lobita o Lobito nervioso.....	272
La alegría de la música.....	273
Introduciendo a la música.....	273
Los requisitos para el éxito en la música son:	274
Seleccionando las canciones	275
Canciones por voces	275
CAPÍTULO XXVII	277
Cacerías y paseos	277

El comienzo	278
Desarrollo espiritual.....	278
Cacería, no excursión de Tropa.....	278
Casa de campaña y el bosque, un trabajo de limpieza	278
La bolsa de galletas de Akeelah	279
La Fogata	279
Natación.....	279
Disciplina en los paseos	280
Recordatorios de seguridad	281
Objetivos de las salidas.....	281
Ejemplos de actividades.....	284
Cronograma de salidas	286
Salidas de verano	287
CAPÍTULO XXVIII	289
Caza de Lobitas y Lobitos	289
Recomendaciones.....	290
Puntos de Caza	290
Caza en una granja.....	292
Una mujer es necesaria	293
Coro.....	293
La Caza junto a Scouts.....	293
Aprenda con otra Manada.....	293
CAPÍTULO XXIX.....	295
Las Lobitas y Lobitos y la espiritualidad.....	295
Política religiosa	295



La espiritualidad	296
CAPÍTULO XXX	299
Banderas en la Manada y Tótems	299
Tótems de la Manada	299
CAPÍTULO XXXI	303
Buenas obras y servicio público	303
Manteniendo las buenas acciones vivas.....	304
Buenas acciones en el local.....	304
Buenas acciones a la comunidad.....	305
La Lobita o Lobito Nuevo y la Buena Acción	309
CAPÍTULO XXXII	311
Programa de reunión para una nueva Manada.....	311
Primera reunión	312
Segunda reunión	314
Tercera reunión.....	317
CAPÍTULO XXXIII	321
Reanudación de actividades.....	321
Llenando vacantes.....	322
Invite a los padres de posibles Lobitas y Lobitos.....	322
Una ceremonia de ascensión temprana	323
Planee el año	324
Lee mucho	324
CAPÍTULO XXXIV	327
Registros y Finanzas	327
Libro de programas de Manada.....	328

El libro de bolsillo de registros del Seisenero.....	328
Cuadro de progresión	328
Libro de oro.....	329
Las libretas privadas de Akeelah.....	329
Finanzas de la Manada.....	330
Administrando los fondos de la Manada.....	330
Obligaciones financieras	331
CAPÍTULO XXXV	333
Miscelánea	333
Reporte anual a los tutores.....	333
Uniformes para Lobitas y Lobitos de bajos recursos.....	334
Anuncios de la Manada.....	334
Recuerde a la Lobita o Lobito enfermo.....	334
Una reunión para los servicios de emergencia	335
Cuidando a las Lobitas y Lobitos en grandes multitudes...	335
Una sugerencia a cuclillas	335
Cofre del Tesoro de la Manada.....	336
Mantener contacto con los padres.....	336
Noche de y tutores al menos una vez al año.....	336
El banco de la Manada	337
Una dramática lección de seguridad.....	337
CAPITULO XXXVI.....	339
Cursos de capacitación para Viejos Lobos de Manada.....	339
APÉNDICE.....	343
Nombres de Selva para Educadores Viejos Lobos	343



Nombres de selva para Seiseneros.....	344
Personajes de la Selva con características negativas.....	344
Personajes de la Selva para ser usados con las Lobitas y los Lobitos.....	344
Nombres hindúes que pueden ser puestos a las Lobitas y los Lobitos como segunda opción	346
Pueblos en El libro de la Selva.....	348
Lugares descritos en <i>El libro de la selva</i>	349
Lugares donde ocurren las aventuras de Mowgli	349
Palabras usadas en El libro de la selva	350



PROEMIO

Estimadas camaradas Scouts, espero que este libro sea de gran utilidad con el objetivo de mejorar la aplicación del Proyecto Escultista en la Comunidad de Manada.

Este libro ha sido adaptado, dentro de lo posible, a los intereses que se han construido en la propuesta del Escultismo Crítico Popular, considerando una visión horizontal de poder, el interés por la toma de consciencia, cuestiones de equidad, construyendo una alternativa que permita ser un auxiliar a nuestra labor de servicio dentro de la Comunidad en beneficio de las Lobitas y Lobitos de forma fehaciente.

Considero que este libro que se abona a los ya publicados dentro del Instituto Escultista Crítico de Investigaciones Educativas Populares permitirá que los Educadores tengan una perspectiva certera sobre su labor educativa por nuestras vías de escultismo crítico.

Damos una mano para estar siempre listos y servir mejor.

Gerardo Martínez Hernández

A mi padre



TERMINOLOGÍA

Para obtener más detalles, explicaciones y terminología con el objetivo de introducir a la educación de la Comunidad de Lobitas y Lobitos, se recomienda leer el libro *Escultismo Crítico Popular*, así mismo y a continuación, se destacan algunos puntos de interés con respecto a la Comunidad de Manada:

- El sistema de progresión de las Lobitas y Lobitos se vincula a la historia de Mowgli, del Libro de la Selva con la finalidad de mantener una relación histórica.
- Una Comunidad de Manada consiste ideal de 24 niñas y niños, de edades entre 7 y 12 años agrupados en «Seisenas» liderados por un chico o chica denominado «Seisenero», un Educador denominado Akeelah y dos o más asistentes Educadores que trabajan en forma comunitaria.
- El/la responsable de Manada se nombra como Akeelah y los primeros dos asistentes como Baloo y Bagheera (hombre y mujer respectivamente), nombres provenientes del *Libro de la Selva*. Los Educadores son conocidos como Viejos Lobos.
- Una reunión de Manada abre y cierra con una ceremonia, conocida como el Gran Aullido.
- Las formaciones de las reuniones de las Lobitas y Lobitos son círculos alrededor una Roca de Consejo. El círculo alrededor de la Roca debe ser pequeño. El Círculo de Parada, el cual es usado con mayor frecuencia, es un gran círculo, formado por las Lobitas y Lobitos uniendo sus manos de forma estirada.
- Akeelah grita: «¡Manada, Manada, Manada!»; este es el

llamado que atrae a las Lobitas y Lobitos para formar el círculo.

- El saludo de las Lobitas y Lobitos es dado con los primeros dos dedos de la mano derecha separados en forma de V y con el resto de los dedos cerrados.
- El lugar de la reunión de la Manada es la Selva. Cada Seisena tiene su propia esquina, normalmente cubierta por una cortina denominada Seisguarida.
- «El pase» es la ceremonia que una Lobita o Lobito tiene al alcanzar los 7 o 12 años tras tres meses de introducción a la siguiente Comunidad, dicha introducción se denomina «Camino de Enlace» o «Senda de Enlace» si es que viene de la Comunidad de Ronda o si va hacia la Comunidad de Tropa respectivamente, y que culmina cuando ingresa plenamente a la Comunidad consecuente.
- Los rangos del progreso de una Lobita o Lobito son: Cachorrito, Lobita o Lobito de Primera Estrella y de Segunda estrella. Si antes de cumplir los 12 años el/la Lobita o Lobito ha completado las dentelladas de las Estrellas y las Insignias de Habilidades mínimas, recibe la insignia de Lobo Rampante.



PRÓLOGO

Gerardo me había pedido que lea el libro que ahora tengo el gusto de escribir su prólogo, lo que más que trabajo, para mí ha sido un enorme placer ya que se nota el esfuerzo titánico que ha significado su escritura logrando además sencillez para su lectura y un abordaje abarcativo de la mayoría de los temas (sino de todos) que importan al momento de dirigir una manada. Imposible no dirigirse a su texto y la gran relación que realiza con el ambiente, la mística de la Comunidad de Manada y los resultados desde el punto educativo.

Siempre recuerdo que el origen de la escritura de la página «Apuntad alto» (hoy blog) fue un texto llamado «Volver a B-P» en el que hacía referencia al cambio provocado en la región americana de la OMS donde sus «pedagogos» decían que los niños ya no fantaseaban como antes, que el *Libro de la Selva* no importada y era solo un «ambiente», que era una pavada que los adultos se llamen con los nombres de la selva y que se tomen en serio los cuentos, sumado a otras cosas más... todo esto al año siguiente fue refutado por el Best Seller de *Harry Potter* luego de ser convertido en película, y a partir de allí, un referente en aventuras y valores para más de una generación de niños... pero no se hizo acuse de que la pedagogización cognitiva había sido puesta en marcha y no se iba a detener.

Sin saberlo cuando se decide utilizar el *Libro de la Selva* como base de la manada, Baden-Powell se mete de lleno en una de las características del grupo de edad: «de la misma manera que en el juego de los chicos se instituye una doble espacialidad, la del espacio de juego y la de la realidad, en la

reunión de la Comunidad de Manada sucede lo mismo, y esta doble espacialidad es marcada por el Tótem que divide un espacio de otro», la caracterización de los personajes y la invitación a cada uno de los niños a seguir el *Camino de Mowgli* (progresión). A diferencia de la espacialidad del juego solitario o con algún amigo que posibilita representar situaciones, en el caso de la Comunidad de Manada tenemos un *juego social* a lo que se agrega que, si los educadores adultos asumen la posición conveniente, pueden intervenir en el juego por las posibilidades de representatividad de la analogía.

Últimamente poco se menciona del romanticismo de los niños, aunque BP lo repitió hasta el cansancio: «la fantasía articula el mundo, pero no solo en los niños, también en nosotros». Si pensamos en el funcionamiento de las cosas ¿acaso la idea misma de «humanidad» no es una enorme fantasía compartida que día a día se da de bruces con la realidad y aun así es la existencia de esa fantasía la que genera efectos y cambios sobre la realidad? ¿acaso no es la fantasía quien nos hace actuar para que algo de la idea de humanidad sea posible? ¿acaso los avances de la humanidad no surgieron primeramente de fantasías? ¿cuántas cosas de nuestra vida cotidiana partieron y parten de ellas? ***La fantasía es un mundo***, y como tal no tenemos que menospreciarlo, B-P., habla constantemente de la necesidad de promover el Romanticismo en los chicos. **No es la fantasía por la fantasía en si misma sino como la posibilidad de generar un espacio creativo, que puede ser visto en el sentido de 'Re-creación' transformadora especialmente desde la perspectiva crítica.**



Si tenemos en cuenta lo que se plantea, en primer lugar, podremos notar que **lo que algunos consideran accesorio, en realidad es lo importante**. Es necesario crear el **espacio de la selva** para que en él sucedan situaciones convenientes para el desarrollo de los infantes. Es necesario no sólo conocer, sino relatar los distintos cuentos, hacer uso de ellos, caracterizar los personajes teniendo en cuenta que para los adultos nos van a servir de **analogías** ante distintas condiciones que resulten en **experiencias del espacio de la selva, en espacio de vida**.

Cuanto más trabajemos los personajes, sus danzas, los momentos de reflexión (filosofía); mayor será la posibilidad de representatividad de distintas situaciones de la vida cotidiana sin necesidad de un abordaje directo que puede ser generador de resistencia por parte de los niños. No debemos olvidar que en el abordaje que los psicólogos y psicopedagogos realizan con relación a las problemáticas infantiles siempre se juega y se trabaja a partir del juego, por supuesto que la idea no es ser terapeutas (no se trata de eso) sino de tener en claro que la escolarización del movimiento scout puede derivar en el asesinato de las enormes posibilidades que se encuentran en el mundo imaginario de la selva, siendo este libro particularmente, un gran alivio contra el sentido neoliberal que hoy asume el escultismo comercial enfocado en el placer con su consumo.

Horacio Wild



1 ¡Lobitas y Lobitos, Lobitas y Lobitos, Lobitas y Lobitos! Una Comunidad de Manada dentro del Escultismo Crítico Popular.

CAPÍTULO I

¿Qué son las Lobitas y los Lobitos?

Todo mundo está familiarizado con el amor de las niñas y niños hacia los juegos. Pequeñas niñas y niños han jugado por generaciones: «fingen» ser indígenas danzando o guerreros, piratas abatiendo sus espadas o aventándose en paracaídas mientras vuelan por los aires; hoy en día sueñan con ser superhéroes o haciendo una labor en beneficio de la sociedad como policías, bomberos, rescatistas, etc. Este impulso de imaginar-hacer, incorporado en el programa aprender-jugando adaptado por el difunto Lord Baden-Powell con ayuda del *Libro de la Selva* de Rudyard Kipling se denomina Lobatismo. Éste es un programa de carácter educativo que ha logrado ser el mayor movimiento infantil del mundo y el segundo en cuanto a cantidad de miembros después del Escultismo.

El objetivo más significativo de las Lobitas y Lobitos puede ser descrito como el desarrollo de un grupo de niñas y niños hacia una familia amorosa, jugando juntos en una hermandad educativa y aprendiendo a *servir dentro de la comunidad y no a servirse sólo a ellos mismos; a dar lo mejor de sí en su misión con su espiritualidad¹, descubriendo su mundo y hacer una buena acción cada día.*

Tal como lo explicó el Jefe de Campamento de la Primera Conferencia Internacional de Lobitas y Lobitos en 1938: Las historias de la Selva son usadas con la intención de que Akeelah las aproveche como la motivación para las Lobitas y Lobitos; también se puede utilizar alguna otra metáfora sin que se convierta en el principal concepto base de las Lobitas y Lobitos. Existe mucha literatura enriquecedora que debe ser incluida en el programa de Lobitas y Lobitos, sin olvidar que la principal es la promovida en las historietas del Libro de la Selva.

La ley de las Lobitas y Lobitos y el Gran Aullido son relacionados con las historias de la Selva y sin los conocimientos sobre la vida de Mowgli, las historias no tendrían sentido.

Promesa

Yo prometo, hacer siempre lo mejor por: desarrollarme

¹ La espiritualidad es vista como la capacidad de apreciar y afianzarse a la vida. La espiritualidad es vínculo por el hecho de estar vivos.



personal, social y espiritualmente; vivir la Ley de la Manada y hacer una buena acción cada día.

Ley

1. La Lobita o Lobito siempre escucha, respeta, dialoga y discierne.
2. La Lobita o Lobito siempre se vence a sí misma/o.
3. La Lobita o Lobito siempre lucha para transformar el mundo desde el corazón y con la mente.

Máximas

1. La Lobita o Lobito siempre piensa primero en los demás.
2. La Lobita o Lobito siempre tiene los ojos y los oídos bien abiertos.
3. La Lobita o Lobito siempre está limpio.
4. La Lobita o Lobito siempre está alegre.
5. La Lobita o Lobito siempre dice la verdad.

Lema

Siempre lo Mejor

Las expresiones Lobita o Lobito y «Viejos Lobos» (Educador adulto responsable) son sin duda atractivas para las niñas y niños que se encuentran dentro de la edad de Lobitas y Lobitos. Pero sin poseer información sobre las Lobitas y Lobitos de la Manada del Seeonee, de Akeelah y los Viejos Lobos esos términos no son más que palabras cualesquiera y no representan ningún significado para la niña o niño. De igual forma la frase del Gran Aullido, «¡Akeelah, haremos lo mejor!» es simplemente una frase que pierde importancia si no

conocemos las historietas.

Historias de la Selva paso a paso.

Así que las historias de la Selva son contadas una a una para las nuevas y nuevos amiguitos, con el deseo de formar un ambiente acorde con las actividades de las Lobitas y Lobitos. Claro está que los Viejos Lobos deben de saber y apreciar las historietas también; si las cuentan con mera practicidad y sin imaginación, no podrán apreciar el romance de las historias y no tendrán éxito para entusiasmar a las nuevas y nuevos amiguitos con ellas.

Los eventos y frases del Libro de la Selva son usados para desarrollar la imaginación de las Lobitas y Lobitos generando una conexión que les auxilie en superar las dentelladas de Primera y Segunda Estrella. Estas son desde luego pequeñas actividades en las que **toda la Comunidad de Manada** participa.

Cabe mencionar, otra vez, que las actividades no pueden alcanzar el éxito si las Lobitas y Lobitos no conocen del todo las historietas, pues no se encuentran en línea con el efecto educativo de éstas. Las representaciones o danzas de la selva tampoco pueden tener éxito si los Viejos Lobos no toman el liderazgo de ellas y muestran entusiasmo al realizarlas.

Las danzas de la Selva

El Jefe Scout B-P las ha denominado «danzas», pero en realidad muy poca danza es incluida. En vez de eso las danzas de la Selva son semejantes a los bailes de las tribus y entendidas así, son



muy apropiadas para las chicas y chicos cuyo desarrollo ha alcanzado una edad de Lobita o Lobito.

Diferencia entre la Ronda, la Manada y la Tropa

Un detalle importante que debe ser considerado es que el programa de la Comunidad de Manada de Lobitas y Lobitos es muy diferente al de la Comunidad de Ronda o el de la Tropa y debe mantenerse diferenciado de esta manera. El programa para Manada es esencialmente personal con apoyo de la Comunidad como familia mientras que el programa de Ronda está enfocado hacia actividades puericulturistas² prescolares, en tanto el programa Scout promueve un nivel de «equipos» relativamente autónomos. La niña o niño de la edad de Manada está prácticamente incuestionablemente satisfecho con aceptar el liderazgo adulto, ya que en cierto sentido le da seguridad emocional, mientras que la niña o niño Scout rápidamente desarrolla una personalidad con un espíritu aventurero y de auto control. En la Comunidad de Manada de Lobitas y Lobitos el sentido del honor³ es elemental; en el Scout es sólo una característica que se espera posea desde el día de su investidura.

En otras palabras, la diferencia psicosocial⁴ entre los grupos es la razón por la que fueron creados dos programas diferentes. Si un Educador de Manada insistiera en sobreponer sus propios ideales de las Lobitas y Lobitos en contra del interés educativo de la Comunidad de Manada y aplicar sin

² Puericulturismo como preparación y cuidado cultural, especialmente del buen vivir.

³ Honor: Respeto a sí mismo, suficiente nivel de autoestima, conocimiento de sus capacidades.

⁴ Etapas de teoría psicosocial de desarrollo de Eriksson.

ninguna intención educativa el programa de otra Comunidad con las Lobitas y Lobitos —tal como ha llegado a ocurrir— es casi seguro que fracasará, pues es muy probable que las niñas y niños se salgan del Movimiento. Así que, querido nuevo Akeelah, decide desde el principio ser fiel a las Lobitas y Lobitos en concordancia con su nivel de desarrollo psicosocial.

Las limitaciones de la niña o niño

Será de gran ayuda que desde el principio sean recordadas las características de la edad de Lobitas y Lobitos. La mayoría de los Educadores de Lobitas y Lobitos han experimentado el continuo esclarecimiento de historias confusas sobre eventos de la Manada y anuncios a los padres. Esto nos recuerda que comprensión de los pequeños nunca debe darse por sentado.

No es poco común el hecho de explicar a una madre perpleja lo que Memo quiso decir cuando comentó que sería «embestido» en la próxima reunión de Lobitas y Lobitos.

Un Akeelah le preguntó a su Manada. —¿Quién es Baden-Powell?— y mediante un impulso le respondieron: —Es uno de los animales de la Selva—. Historia que causo gran entretenimiento al difunto Baden-Powell.

Una historia similar sucedió en otra Comunidad de Manada; una madre caminaba por la calle con su hijo quien recientemente se había convertido en un Lobito y entonces, el niño saludó a un hombre que iba pasando. —¿Quién era?— Preguntó la madre. Y contestó el niño con un aire importante, —Ah, es nuestro Educador orejas de insecto—.



Otra conversación así entre una Lobita y su madre probablemente preocuparía a un nuevo Educador de Manada. Akeelah siempre señalaba la importancia de la «ética» al contar historias. La Lobita le contaba a su madre acerca de su nueva Akeelah: —Ella cuenta las mejores historias— dijo, —Sus historias heréticas—, sentenció.

Hay que recordar que la forma de pensar de una pequeña Lobita o Lobito es muy similar en todos los lugares tal como la de las Lobitas y Lobitos de estas historias de tierras distantes:

Akeelah le preguntaba a uno de sus Lobitos si sabía porque debía mantener sus dientes limpios. Sorprendente fue la respuesta que obtuvo: —Para que cuando crezca y vaya a la selva pueda comer carne cruda—.

Otra Akeelah había estado preparando a varias Lobitas y Lobitos para su prueba de Primeros Auxilios. Ella explicaba que la etapa de *choque* se presenta cuando ocurre un accidente, por lo que en esa circunstancia es necesario mantener al paciente en reposo y con una temperatura tibia. También explico que este tipo de procedimiento se realiza cuando la persona haya ardido en llamas con todo y ropa, y pregunto: —Al revisar al paciente, ¿para qué creen que se le deba cubrir con una cobija mientras este en llamas?— Rápidamente un pequeño Lobito respondió: —Para mantenerlo calentito—.

La necesidad de la limpieza era el otro tema de discusión. Akeelah concluyó diciendo: —Entonces Rama. ¿Por qué nos debemos de lavar las manos en la noche? — Rama contestó: —

Para no tener que lavarlas en la mañana—.

El sentido literal de un Lobito fue representado en una obra Teatral en una manada diferente. La Seisena Roja había escogido «El misterioso ladrón de ladrones.» Para hacer referencia temática los pequeños actores leyeron en siguiente texto: —cierto hombre iba en un camino cuando cayó en manos de los ladrones—. «Cayó en manos de los ladrones.» Obviamente llamó la atención de las Lobitas y Lobitos. Actuar en la obra era imperativo. «Cierta hombre» atravesó el escenario hasta llegar a una roca y los ladrones se abalanzaron sobre él tirándolo. «¡Cayéndole los ladrones!» Caída que demostró el sentido literal que pueden tener las Lobitas y Lobitos.

El ejemplo de una historia

Muchas historias son relatadas para crear una mayor efectividad en la educación de Lobitas y Lobitos. Por ejemplo, hace varios años una maestra comentó que tenía muchos problemas con un niño muy desobediente de su clase. Constantemente se portaba rebelde y majadero. De repente cambió drásticamente y se convirtió en uno de los alumnos más respetuosos.

La maestra estaba confundida y tuvo el impulso de investigar al niño. Primero dudó al pensar que quizás todo podría ser causado debido a problemas en su casa. Finalmente le pidió que se quedara un poco más después de la escuela y le preguntó lo que ocurría.



—Ah—, dijo el niño, —lo que pasa es que pronto seré un Lobito y la próxima semana haré mi Promesa—.

Dado que la maestra sabía muy poco respecto a las Lobitas y Lobitos continuó haciendo más preguntas dando como resultado que se entusiasmase tanto con las Lobitas y Lobitos que decidió comenzar su propia Manada.

Habilidades primordiales de un Educador de Manada

No cualquier persona puede alcanzar el éxito como líder de una Manada. La habilidad más importante que se debe poseer es el agrado por las niñas y niños pequeños, así como simpatía y aprecio por sus valores y puntos de vista, entendimiento por su incesante creatividad, su amor hacia la diversión bulliciosa y hacia su «imaginación», sus olvidos, sus buenas intenciones y su poca capacidad de poner atención por largos periodos de tiempo.

De igual forma es vital poseer habilidades de carácter personal tal como la veracidad, sinceridad, nunca romper promesas y siempre ser justo e imparcial ante cualquier evento evitando el favoritismo.

En vista de la responsabilidad que tienen los padres hacia sus hijos y de los peligros que enfrentan día a día los Educadores de un Grupo Scout deben tomar precauciones para asegurar que ningún Educador cuyo carácter sea cuestionable sea admitido en el Movimiento Scout; de igual manera se deben tomar decisiones firmes si alguna persona sin dichas características ya haya obtenido la admisión.

En las capacitaciones toda persona, ya sea aprobada o no, si sus antecedentes no son totalmente conocidos debe ser denegada la aceptación bajo cualquier circunstancia.

Los Educadores de Manada se registran de acuerdo con el nombramiento del Consejo Pedagógico de su Grupo y en concordancia con la jurisdicción de su Grupo. Al hacer tal nombramiento el Consejo Pedagógico del Grupo testifica que la persona recomendada:

1. Tiene como conocimiento y creencia y entendimiento personal, una posición personal y carácter que asegure una influencia ética congruente con los principios del Escultismo para con las niñas y niños, suficiente firmeza para realizar las labores diarias con energía y perseverancia.
2. Está dispuesta a servir bajo la Promesa Scout.
3. Posee conocimiento general del *Manual de Lobatos y Escultismo para muchachos* y sobre Escultismo Crítico Popular.
4. Ha leído la bibliografía recomendada para el manejo de la Comunidad de Manada.



2 La Flor roja nos alumbrará, Manada danza en derredor...

CAPITULO II

Hacerse cargo de una Manada

El nuevo Educador de Manada se puede adentrar a las Lobitas y Lobitos en la misma manera en la que un Akeelah a una nueva Comunidad de Manada existente, o a una Comunidad de Manada que está siendo revitalizada compuesta mayoritariamente por chicos nuevos o incluso, una Manada totalmente funcional que ha perdido a su líder.

Cada situación tiene sus propias características, sin embargo, tienen un detalle que las caracteriza a todas, esto es que todas son respaldadas por un Consejo Pedagógico de Grupo cuyos miembros tienen un claro entendimiento y

aprecio por las necesidades del programa de Lobitas y Lobitos.

Iniciando una nueva Comunidad de Manada

Una nueva Comunidad de Manada no debe ser iniciada sin el estudio preliminar de las Políticas, Reglamentaciones y Estatutos o sin haber leído los libros necesarios (proporcionados gratuitamente en las páginas web respectivas) y sin haber hablado con los padres de las Lobitas y Lobitos.

«No se deben tomar pasos en la formación de una nueva Manada o en el restablecimiento de una sin el seguimiento y guía de los demás Educadores del Consejo Pedagógico del Grupo.»

Las Manadas más exitosas cuentan con el soporte del Consejo Pedagógico de Grupo quien tiene como tarea apoyar a los padres de las Lobitas y Lobitos.

Tamaño de la Manada.— El hecho de que Akeelah cuenta con el total control del tamaño de la Manada debe ser claramente razonado, comprendiendo porqué se sugiere cierto límite. El límite es establecido con el deseo de lograr satisfactoriamente la educación de las Seisenas en el modelo comunitario de «Manada» sobre todo si carecen de Educadores capacitados.

Tal como lo recomienda el libro *Cómo dirigir una Manada de Gilcraft*, el nuevo Akeelah debe comenzar preferentemente con seis u ocho chicas y chicos (no menores de 7 años ni



mayores de 11) los cuales hayan sido especialmente elegidos entre varios posibles miembros.

Para educar este grupo hacia su Promesa será necesario que acrediten las pruebas requeridas —usualmente después de dos meses—. Posteriormente se seleccionarán a los dos, tres o cuatro que posean el talento de liderazgo para colocarlos al frente de Seisenas para maximizar las fortalezas.

Reviviendo una Comunidad de Manada inactiva

Tomar el liderazgo de una Manada que haya estado inactiva necesita cierta preparación para ser revivida. Se necesita la presencia del nuevo Educador de Manada, la realización de una reunión con el Consejo Pedagógico de Grupo en el que estén presentes miembros con cuentas de Madera en nivel Manada cuya finalidad es la revisión del equipo de trabajo, así como las adecuaciones necesarias, confirmación de las reuniones, disponibilidad de instructores, reuniones con los padres de las Lobitas y Lobitos, etc.

Siguiendo las reglas, el nuevo Educador de Manada y el Consejo organizan el inicio de actividades. Para festejar dicha ocasión se puede realizar una «fiesta» con juegos y bocadillos seguidos de una discusión de los nuevos planes para la Manada llamando a ex miembros de la Manada.

Realizando un cuestionamiento se descubrirá cómo se solía trabajar la Comunidad de Manada, así como las tradiciones de la selva, los bailes, como se puntuaba en las competencias, los juegos favoritos, la frecuencia del pago de

cuotas, etc. Se discutirá el antiguo rol, así como la posición de las dentelladas de Estrellas. También se efectuará una discusión acerca de cómo se integrarán nuevas chicas y chicos a las Seisenas y el posible remplazo de Seisenas.

Ya sea que la Comunidad de Manada haya adoptado la atmosfera de la selva o no en la primera reunión vespertina se cerrará cuando el nuevo Akeelah vuelva a contar la historia de Mowgli.

Tomar el cargo de una Comunidad de Manada activa

Algunas de las sugerencias ofrecidas bajo la ruta del capítulo anterior aplican para un Educador de Manada nuevo al tomar a cargo una Manada activa.

El líder que se retira formalmente presentará al sucesor en una reunión con el Consejo Pedagógico de Grupo, así como con el Consejo de Unidad en la cual se proveerán los detalles de la Manada, Política y práctica necesaria para alcanzar un buen trabajo en equipo. Se les dará detallada atención a las relaciones de la Manada con la Tropa con el objetivo de **asegurar el ingreso de las Lobitas y Lobitos a la Tropa.**

Se sugiere dar la reflexión necesaria a la presentación del nuevo Educador a la Manada. El objetivo del Akeelah que se retira es que las chicas y chicos tengan la confianza y seguridad de que el nuevo Akeelah podrá continuar el liderazgo de la forma en la que están acostumbrados e inclusive «de que los convertirá en una mejor Manada».



El contar una buena historia durante el cierre de la reunión será una excelente oportunidad para presentarse.

Frecuentemente el cambio de Educadores de Manada ocurre durante la reanudación de las reuniones a principios de primavera después de las vacaciones de invierno. Las siguientes sugerencias son ofrecidas tomando en cuenta este periodo. Se pueden realizar modificaciones cuando Akeelah se hace cargo de la Manada después de este periodo.

Publicidad de la reanudación de primavera.— Los chicos de una Manada activa invariablemente estarán ansiosos por la reanudación de las reuniones semanales de primavera. Para asegurarse de que los chicos estarán bien informados y para llamar la atención tanto de los menores como de sus padres, la fecha de reanudación deberá ser efectivamente publicada. Se verá la posibilidad de anunciarlo mediante elementos electrónicos.

Presentando al Nuevo Líder.— En algunas localidades es posible que el nuevo Educador de Manada llame personalmente a cada miembro de la Manada y conozca a los padres. La efectividad de la llamada será mejor si el Akeelah que se retira acompaña al nuevo.

Cuando no se practican las visitas personalizadas se pueden enviar postales que incluyan la fecha de reanudación y así la información del cambio de líder puede ser enviado a cada chica o chico.

Una excelente forma de asegurar la presencia en la

primera reunión es organizar una reunión previa de Consejo de Roca en la que el nuevo líder puede tener una mejor relación con los Seiseneros. El anuncio puede ser hecho con una competencia interna de Seisenas que comience al inicio de la reunión y puntos extra pueden ser entregados por asistencia.

Completar una Manada.— Cuando una Manada tiene poca fortaleza la reanudación de primavera es la oportunidad perfecta para conseguir integrantes asegurando que los nuevos chicos sigan el mismo camino de la selva.

Ceremonia de pase a Tropa

Desde un principio hay que tener bien en claro que la educación de las Lobitas y Lobitos **no puede considerarse concluida hasta que «asciendan a ser Scouts»**. Una de las primeras tareas de un nuevo Educador de Manada es el arreglar una ceremonia de ascensión junto con la/el Guía de Patrulla y la Educador de Tropa para las Lobitas y Lobitos que hayan cumplido 11 o 12 años durante el invierno. Puede suceder que un chico que haya alcanzado los 12 años sea demasiado grande para seguir en la Manada y no continúe en la Tropa. El trabajo de los Akeelahs es de persuadirlos a asistir a al menos un mes en la Tropa.

Una forma excelente de realizar esta ceremonia es por medio de una Cacería en un sábado por la tarde o mejor aún, si es posible, un campamento en un fin de semana para Lobitas y Lobitos en donde logren convivir con la Tropa en presencia de los Viejos Lobos. Esta asociación y gusto por la naturaleza debe persuadirlos.



Planeación de un Programa

A menos que las actividades de la temporada sean previamente planteadas antes de la primera reunión el entusiasmo de las chicas y chicos puede disminuir durante el año, por lo que se deben establecer los programas semanales previamente y hacer las reuniones diversas sin abusar de los juegos favoritos. Planeando y dando balance, énfasis a cada parte del programa de Lobitas y Lobitos, asegurándose de que ninguna **Área de Desarrollo** sea ignorada mientras que otras sean demasiado reiteradas.



3 Las Lobitas y Lobitos desarrollando sus habilidades

CAPITULO III

Punto de reunión y equipo

Un cuarto lo suficientemente espacioso te permitirá realizar juegos en los que los chicos corran; no deben tener pilares y preferentemente con piso de madera para que anden descalzos, bien iluminado y ventilado, apropiadamente climatizado; estos detalles constituyen los requerimientos necesarios para un punto de reunión. Muchas Manadas carecen de estas pautas, en tal caso se pueden hacer ajustes en el programa que tome en cuenta las limitaciones.

Es de vital importancia una comprensión muy definida con el Consejo Pedagógico de Grupo del día y las horas de la

reunión de la Manada, el derecho exclusivo al tiempo de la Manada o en caso de ajuste por otras actividades o compromisos, siempre es necesario dar aviso previo a la Comunidad de Manada, etc.; también en lo que concierne a las instalaciones y servicio de intendencia.

La ayuda del Consejo Pedagógico de Grupo debe incluir detalles como el privilegio de colocación cuadros y pinturas en las paredes, el empleo de ganchos de tornillo o uñas para la colgadura de cortinas de Seisguaridas y el uso de un espacio de almacenaje.

Hora de Reunión

Un cierto número de Manadas se reúne por la tarde después de la escuela; unos cuantos los sábados. La gran mayoría, sin embargo, se reúne entre semana de 4:30 a 7:45 o 8. Se ha establecido en México como forma estándar ya que la duración de las reuniones debe ser de tres horas —el tiempo en que deben durar los programas de junta—.

Actividades preliminares y limpieza del Cubil después de una reunión puede agregar media hora más para los Akeelahs y asistentes. Ocasionalmente las reuniones de Consejo de Roca pueden agregar otro cuarto de hora más.

Es bastante común que una Comunidad de Manada inicie junta con las demás Comunidades; los Scouts tomarán el control de los pasillos al finalizar la junta. Hay características tanto positivas como negativas en este arreglo. Se requiere



cooperación tanto de la Comunidad de Manada, de los Guías de Patrulla de la Comunidad de Tropa y de los Viejos Lobos; lo cual ofrece a las Lobitas y Lobitos la oportunidad de acostumbrarse a la idea de «ascender» a la Tropa.

Por otro lado, la llegada de los Scouts y las Guías no debe interferir con el cierre de la reunión de la Comunidad de Manada. Esta consideración es muy práctica para las reuniones, apoyos del intendente y seguridad de los grupos.

El intendente

Al hacerse cargo de una Manada Akeelah deberá tener una conversación con el intendente sobre las labores de la Manada. Como un paso hacia una comprensión de la labor educativa, Akeelah puede ofrecer limpiar después de cada reunión y de ser necesario, preparar el espacio para otra actividad colocando sillas siguiendo las instrucciones del intendente. Ayudar a esta clase de actividades eventualmente con las expresiones ocasionales de apreciación del trabajo del intendente más un regalo en la navidad, por lo general asegura una buena relación de equipo.

Equipo de la Comunidad de Manada

Mientras que muchas Manadas trabajan exitosamente con pocos recursos, un buen equipo de trabajo incluye:

- ✓ La bandera nacional con asta.
- ✓ Bandera de Manada con soporte.
- ✓ Tótem con soporte
- ✓ Consejo de Roca.
- ✓ Una luna.

- ✓ Hoguera de Campamento Cortinas o pantallas.
- ✓ Un libro de registro de la Manada.
- ✓ Un libro de registro para cada Seisenero.
- ✓ Inscripción y tarjeta de registro.
- ✓ Plantillas de admisión.
- ✓ Pizarra de progreso y calcomanías de Estrellas.
- ✓ Libros de texto.
- ✓ Cuerda para nudos, suficientemente larga.
- ✓ Material de primeros auxilios.
- ✓ Miscelánea, material para juegos, como pelotas, pizarrones, libretas, lápices, etc.
- ✓ Miscelánea «de disfraz» artículos para disfraces.
- ✓ Banderas de semáforo.
- ✓ Una caja para guardar pertenecías.
- ✓ Una caja para cada Seisena.

De los artículos anteriores, las banderas, el Tótem, cortinas de Seisguaridas, el material de primeros auxilios y las banderas de semáforo se proporcionan de manera apropiada por el Consejo Pedagógico de Grupo y/o por las madres y padres de familia.

Soporte de mástil.— Éste sirve para sostener a la Bandera de Manada y el Tótem pudiendo ser hecho de las mitades de un tronco de 30 centímetros de diámetro y de una longitud de 50 centímetros. Las mitades son alisadas haciéndole una hendidura.

Soporte de mástil Interno. – Para izar la Bandera de la Manada en reuniones un mástil de la altura máxima posible será utilizado. Deberá efectuarse con los Lobitos durante una



junta ordinaria.

El Tótem.— (Ver Capítulo XXVIII) Por lo general puede ser hecho por las Lobitas y Lobitos mayores con la ayuda de Akeelah; proyecto que despertará un gran interés.

Además, el valor de su empleo ceremonial el Tótem de la Manada es una ayuda valiosa en el mantenimiento del interés de la Lobita o Lobito en la obtención de Estrellas y asegurando cada nueva insignia o especialidad.

Consejo de Roca. – En el espíritu verdadero se obtiene gracias al empleo del Consejo de Roca. La reunión no es para colocar un trono que acentúe la importancia de un Educador de Manada sino un elemento atmosférico que indica que Akeelah escucha en la selva a sus Lobitas y Lobitos. El ambiente puede efectuarse en un cuarto cerrado representada por una Roca artificial de tamaño adecuado mediante el empleo de una caja cubierta o una vieja alfombra de color conveniente.

La Luna.— Se refiere a un equipamiento para crear una «atmósfera» y no es difícil de improvisar. Una Manada ha usado una Luna hecha con una taza grande para vajilla con un bulbo eléctrico en el interior y el borde cubierto de amarillo. Otra Manada ha usado una caja de queso de madera de la misma manera, otra una caja cuadrada con la Luna pintada sobre cartulina. Una idea diferente es un disco de madera con una Luna pintada en el esmalte luminoso y un proyector. Otra idea es un juego de cuatro Lunas con las Fases de la luna, iniciando con la Luna llena en relación con las etapas de la verdadera luna. La Luna de la Manada es colocada encima de sobre la pared en

un enchufe por lo general al final del cuarto y sobre el sitio del Consejo de Roca.

Fogata interna.— Ver Capítulo XX.



4 Diseño a lápiz de una Seisguarda

Cortinas de Seisguardia.— Para la nueva Manada, este equipamiento puede ser improvisado con viejas sábanas, colchas, manteles o cortinas o telas de algodón. Estas son colocadas como cortinas aseguradas con ganchos en las esquinas del cuarto. Después Akeelah puede ilustrar las cortinas volviéndolas más atractivas tal como se muestra en esta foto. No es necesario decir lo mucho que ilustra una Seisguarda.

Tal como lo describe el Akeelah que realizó estas guaridas: Las cortinas fueron hechas de tela de algodón blanco de 1 metro de ancho y 5 de alto teñido en un muy ligero castaño. Cada tapa de puerta es pintada en los colores de la

Seisena al que pertenezca la guarida. Los sujetadores de domo en la puerta hacen un dobladillo que permite sujetarse aun cuando las Lobitas y Lobitos no están dentro.

Los personajes de la selva fueron pintados en cuatro colores; los contornos de las colinas y rocas en negro. La mayor parte de las figuras fueron tomadas del *Manual de Lobatos* de B-P. Para su trazado una vieja linterna fue usada proyectar las fotos sobre una pantalla de papel blanco.

La pintura usada era un esmalte rebajado. Las cortinas son colgadas con una cuerda enroscada por el dobladillo superior. Sobre la puerta está colocado un cuadro en blanco. Éste es una pizarra transparente en la cual se anotará el progreso de la Manada

Para acomodar las cortinas también puede usarse cuadros de madera y tendederos.

[illegible]

5 Control de Progresiones de una Comunidad de Manada

Sugerencias decorativas.— Placas representando cada uno de las Lobitas y Lobitos con cuadros de 10x12 cm de madera o

de lata pintados en el color de la insignia y con el diseño de cada insignia escribiendo en la parte de atrás los requerimientos para conseguirle. Es importante escribir los requerimientos a computadora ya que a las Lobitas y Lobitos a veces les cuesta trabajo entender la escritura de los adultos. Las placas son colocadas en las paredes a una altura que permita a las Lobitas y Lobitos leer sin problemas.

O también placas con información de las Lobitas y Lobitos. En el centro de un cuadro de 10x12 se coloca una foto de una Lobita o Lobito saludando. Encima del cuadro se pega o dibuja la insignia de promesa, así como las Estrellas; se colocarán todas las Insignias de Habilidades conseguidas por la Lobita o Lobito.

En la parte de abajo se añaden las Estrellas de aplicación, un parche del color de su Seisena y su nombre. Termina el cuadro con las cintas de cargo, Seisenero o Subseisenero, su inscripción y la Promesa de la Lobita o Lobito: «Yo prometo...»

Si el trabajo se hizo artísticamente valdrá la pena enmarcarlo y cuando la Lobita o Lobito ascienda a los Scouts o las Guías puede hacer una copia similar y colgarlo en su casa para que tenga una muestra de lo que realizó durante sus años en la Comunidad de Manada



6 La Seisena es la Unidad básica en la Comunidad de Manada

CAPÍTULO IV

El sistema Seisena

Existen diferencias de opinión entre Educador de Manada experimentados en cuanto al grado al cual Sistema Seisena debería ser usado o más específicamente, el grado de responsabilidad que debería tener el Seisenero.

El *Manual de Lobatos* declara que no deberían dar a los Seiseneros «responsabilidad en la administración y la enseñanza» y advierte que un Seisenero no es «un líder subalterno» y no se debería esperar que condujese sus Seisena excepto en una reunión de Manada o una Cacería siempre y cuando un líder adulto está presente para supervisar.

Gilcraft, por otro lado, observa que una cantidad limitada de responsabilidad no es dañina en las Lobitas y Lobitos

desarrollando un control de asertividad dirigiendo sus instintos en canales útiles; «Lo que realmente es dañino es el exceso de responsabilidad».

Y nunca debería ser olvidado que aún un Seisenero de varios años de experiencia es todavía un pequeño chiquillo y se encuentra en la edad «de la memoria a corto plazo» e incluso cuando esté por cumplir doce años él todavía tiene esos lapsos de «hacer sin pensar».

Seleccionando Seiseneros

Se debe hacer una cuidadosa reflexión al seleccionar a los Seiseneros de una nueva Manada. Los elegidos deberán ser chiquillas y chiquillos que a todos les agraden, deberá tener calidades de camaradería y liderazgo, su tamaño y edad deben ser las consideraciones secundarias ya que estas cualidades no son siempre, ni necesariamente acompañadas por la edad. El nuevo Seisenero puede requerir alguna ayuda especial de Akeelah para obtener las Estrellas y Especialidades con el fin de resaltar con el resto de los miembros de la Seisena.

Subseiseneros

Habitualmente el Subseisenero es el número dos de la Seisena y escogido con la ayuda del Seisenero después de una plática con Akeelah en Consejo de Roca. El Subseisenero debe ser competente de encargarse de la Seisena en ausencia del Seisenero durante breves períodos en las reuniones. Es el sucesor lógico de Seisenero, el candidato a Seisenero de otra Seisena o en la apertura o la creación de una nueva Seisena.



Investidura de los Seiseneros

El empleo correcto del Sistema Seisena requiere del conocimiento de los objetivos de la educación con las Seisenas; el motivo básico del sistema es inspirar a lograr «la familia amorosa» tal como las Lobitas y Lobitos ayudan en casa cuidando de hermanos menores en ausencia de los padres.

Gilcraft Menciona: Es desde esta perspectiva que la ceremonia de investidura para Seiseneros es muy útil al promover una idea social en donde la niña o niño vea por su pequeña comunidad mediante el ejemplo práctico. (Para la investidura de los Seiseneros ver Ceremonias en el Capítulo XII.)

Lo que los Seiseneros pueden hacer

Algunas de las tareas que pueden ser asignadas a los Seiseneros en reuniones son: Hacer inspecciones previas a las de Akeelah, verificar la limpieza y corregir los uniformes, como zapatos, manos, cabello, etc., pasar asistencia, recolectar pagos, así como ocasionalmente, hacerse cargo de juegos.

Lo que los Subseiseneros pueden hacer

En ausencia del Seisenero puede hacerse cargo de la Seisena. Se le puede solicitar equipamiento y de traer objetos requeridos.

El Seisenero de Seiseneros

La mención exclusiva del Fundador en el Manual declara:

Pueden llamar a uno de los Seiseneros que tenga más carisma, responsabilidad y don de liderazgo y hacerle portar un tercer cinto en el brazo de color rojo. «Una inferencia de este nombramiento es que el Seisenero sigue siendo parte de su Seisena, pero realizando tareas extras para la Manada».

Para un Akeelah puede ser bastante tentador retener al Seisenero de Seiseneros el mayor tiempo posible sobre todo si ha sido muy eficiente y de gran ayuda. Ha habido varios casos en los que los Seiseneros de Seiseneros han permanecido en la Manada aún después de los 13 años terminado por salirse totalmente del Movimiento, algo que debemos evitar a toda costa.

Cuando el rango de Seisenero de Seiseneros es empleado adecuadamente se recomienda que su nombramiento sea efectuado por no más de seis meses antes de que deje la Manada y ascienda a la Tropa.

En cuanto a la capacitación del Seisenero de Seisenero naturalmente será uno de los mayores, el más pulcro y listo de la Manada, una Lobita o Lobito de Segunda Estrella con la mayoría si no es que todas las Insignias de Habilidades.

Tareas del Seisenero de Seiseneros

Cuando es requerido, el Seisenero de Seiseneros tiene como deber principal el cuidado del Tótem: trayéndolo en el Círculo para reuniones de aperturas, investiduras y otras ceremonias.

En algunas Manadas el nuevo Seisenero de Seiseneros



abandona sus Seisena sólo cuando es elegido cerca de la fecha de su pase a la Comunidad de Tropa pero, por lo general y sabiamente, continúa llevando a sus Seisena temporalmente legándole la responsabilidad a su Subseisenero. En caso contrario se puede entregar como cargo rotativo cada seis meses entre los demás Seiseneros.

Educación de Seiseneros

Teniendo en cuenta que la mayor parte de las Lobitas y Lobitos tienen memorias cortas y defectuosas, debería de haber reuniones constantes para la educación de Seiseneros con el fin de llevarlos un paso adelante de su Seisena en cuanto al trabajo y conocimiento. En estas reuniones el trabajo concluido es repasado y el nuevo trabajo es llevado a cabo de igual manera, nuevos juegos son explicados y ensayados.

La reunión de educación generalmente es posterior al Consejo del Roca.

El consejo de Roca — Ver Capítulo VIII.

La competencia interna — Ver Capítulo VII.



7 El ambiente del Libro de la Selva, eje primordial del Marco Simbólico en la Comunidad de Manada.

CAPITULO V

El Libro de la Selva

*Escucha el llamado, «Buena Caza»,
todos deben obedecer la Ley de la Selva.
Canción nocturna en la Selva.*

Las historietas cubren la vida de Mowgli, un pequeño niño encontrado y criado por los Lobos en la Selva, esas realidades son ahora conocidas en la India. Su vida con la Manada del Seonee enclavada cerca del río Waingunga, corre desde la niñez hasta la adolescencia. A continuación, observaremos las

historietas en el orden cronológico correcto, cubriendo una precisa línea del tiempo remarcando los relevantes sucesos para ser usados en la Comunidad de Manada como referencias educativas.

1. Los Hermanos de Mowgli

Esta introducción a la historieta nos dice como Mowgli es encontrado como bebé en la Selva, salvado de Shere Khan el tigre por la fiereza de Raksha la madre loba, quien lo toma como uno de sus propios cachorros. Mowgli es aceptado en la Manada del Seeonee gracias al apoyo de Baloo el oso y al toro que otorgó Bagheera la pantera negra. En esta parte también conocemos a Akeelah, el Educador encargado de la Manada.

Citas:

Todos los Cachorros pertenecen a la larga familia de la Manada:

Tan pronto como los Cachorros son lo suficientemente grandes como para pararse en sus propios pies, deben ser llevados ante el Consejo de Manada... con la idea de que los demás Lobos puedan identificarlos.



Similarmente, nuestros Cachorros pertenecen a muchos diferentes grupos de familias, colonias, etc.

La importancia de la educación:

Por la construcción de otros mundos posibles



Llévatelo lejos y edúcalo en los beneficios del Pueblo Libre.

La independencia de la Manada:

Los Lobos son el Pueblo Libre... ellos toman órdenes del líder de la Manada y no de un cojo comedor de ganado.

La importancia de la Ley:

Tú conoces la Ley... obsérvenla bien, mis Lobos.

2. La caza de Kaa

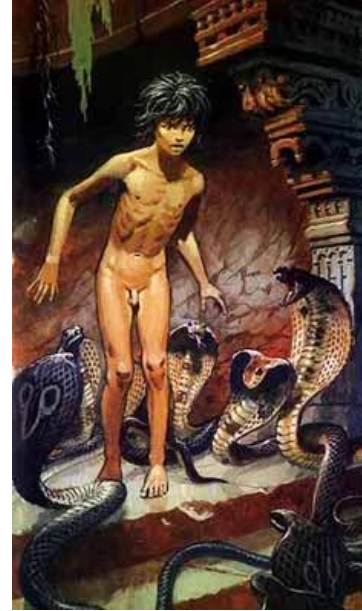


La educación del pequeño Mowgli por Baloo y Bagheera forma la base de la historieta, es una educación intensiva que normalmente es dada a los Lobos, ya que Mowgli es un Cachorro Humano, requiere de habilidades especiales si es que va a sobrevivir a la rudeza de la vida en la Selva.

Le es enseñada la «Llamada a Cazar» y las «Palabras Maestras» para que se pueda comunicar con otras criaturas de la Selva, pero como cualquier niño, a veces se aburren con las enseñanzas escolares y es capturado por los Banderlogs quienes lo llevan a un lugar lejano llamado Las Moradas Frías donde lo mantienen como su prisionero. Durante el camino,

conoce a Chil el milano y usando las Palabras Maestras, le transmite un mensaje para que le sea enviado a sus amigos.

Baloo y Bagheera buscan la ayuda de Kaa, la serpiente pitón; todos ellos en una lucha contra los Banderlogs en Las Moradas Frías rescatan a Mowgli y realizan la danza del Hambre de Kaa.



Citas:

Las Máximas de Baloo le dan la advertencia al pequeño Mowgli poniéndolo en su lugar:

Pero la Selva es inmensa y el Cachorro pequeño, déjenlo pensar mientras se encuentra quieto.

El verso de la Caza: (entrenamiento de los sentidos)

Pies que no hacen ruido, ojos que pueden ver en la oscuridad, orejas que pueden escuchar el viento a lo lejos y dientes que cortan como navajas; todos estos son las marcas de nuestros hermanos.

Las reglas en el campo y en el agua: (advertencias usadas las actividades fuera del cubil)

Las Palabras Maestras: (usadas para promover la hermandad y compañerismo)

Por la construcción de otros mundos posibles



Tú y yo somos de la misma Sangre.

El requerimiento de disciplina:

¿Existe alguien en la Selva tan insignificante para ser matado? No, es por eso que yo te enseño estas cosas y te pego suavemente cuando las olvidas... es mejor que estés adolorido de la cabeza a los pies por mí quien te ama, que te encuentres gravemente herido por tu ignorancia.

Todo mundo tiene una debilidad:

Su camino no es nuestro camino, ellos no tienen jefes.

Sin recriminación:

Una de las bellezas de la Ley de la Selva es que el castigo repara las deudas. No existe el rencor posterior.

Gratitud:

Yo tomo mi vida de los gamos de esta noche. Mi caza será el arte de mil cazas hambrientas, oh Kaa.

Cortesía:

Un corazón valiente y una cortés lengua podrá acarrear gamos lejos de la Selva.



3. De cómo vino el miedo

Las aguas del Waingunga corren muy lentamente durante un periodo de sequía, donde la Roca de la Paz se asoma por encima del nivel del agua y Hathi declara la tregua del agua, la cual declara la muerte a cualquier animal que mate en los lugares de abrevadero. Todos los animales cumplen con la tregua por el bienestar común y la supervivencia. Shere Khan, sin embargo, rompe esa regla al visitar el abrevadero después de haber matado a un hombre simplemente por placer, aclamando la exención de la regla pues es «su noche».

Hathi explica el significado de su clamor; cuando Tha, el primer elefante, se encontraba haciendo la Selva, hizo al primer tigre «Jefe de la Selva», el tigre al poco tiempo perdió su temperamento, mató al miedo, probó su sangre y salió huyendo; esto trajo la Muerte a la Selva.



Tha inmediatamente a los árboles y arbustos que marcaran al asesino, de esa manera el tigre obtuvo sus líneas. En ese momento el Mono Gris tomó su lugar, pero era tonto y pronto trajo la vergüenza a la Selva, finalmente el hombre fue hecho el jefe y trajo el miedo a la Selva, sin embargo, una noche



al año se le concede al tigre una noche de miedo o vergüenza ante el hombre, esa es la noche en que Shere Khan clama en su defensa.

Citas:

Disciplina:

Ahora esta es la Ley de la Selva, tan vieja y verdadera como el cielo; el Lobo debe cumplirla para prosperar, pero el Lobo que no la cumpla debe morir.

Entendimiento hacia los demás:

Cuando una Manada se reúne en la Selva, y nadie vaya tras el rastro; recuéstate mientras que los jefes hablen, puede haber algunas palabras que trascenderán.

Respecto a la edad y experiencia:

Por su edad y su astucia, por sus quejas y sus garras; en todo ello la Ley se queda abierta, la palabra del Jefe Lobo es Ley.

4. Los Hermanos de Mowgli (Parte 2) - La flor roja.

En esta historieta se da a conocer grandes detalles de la educación de Mowgli y su entrenamiento en la jungla. Akeelah se encuentra ya muy viejo para dirigir a la Manada y confrontado por Shere Khan la Manada empieza a caer en la

deslealtad, algunos Lobos sobrepasan a Akeelah y atacan a Mowgli, quien alertado por Bagheera usa la Flor Roja que toma de la villa hacia la Manada.

La pelea mano a mano entre Mowgli y Shere Khan se desencadena, finalmente Mowgli decide que su lugar no se encuentra en la Selva por lo que regresa con los humanos:

Citas:

Ayuda:



Al mismo tiempo en que él era capaz de quitarle las espinas de las almohadillas de sus amigos, los Lobos sufren terriblemente de heridas y excoriaciones en sus espaldas.

Lealtad

El liderazgo de la Manada se demuestra cuando se encuentra uno solo.

Yo prometo que cuando sea un hombre entre los hombres no te traicionaré, así como tú me has traicionado.



5. ¡Al tigre!, ¡al tigre!

Mowgli regresa con los hombres y vive en la casa de Messua quien es probablemente su verdadera madre, donde el pasa su tiempo con niños de su edad creciendo dentro de amigos, independiente e ingenioso.



Hermano Gris lo va a visitar, proveyéndole de las últimas noticias de que Shere Khan está esperándose para atacarle. Mowgli, Hermano Gris y Akeelah dividen la Manada de búfalos y la llevan al acantilado donde se encuentra Shere Khan y por ambos lados, Shere Khan es acorralado y aplastado hasta la muerte.

Buldeo, el cazador de la villa trata de reclamar la recompensa por la muerte de Shere Khan, Mowgli lo enfrenta y Buldeo habla sobre Mowgli como el diablo que habla con las fieras.

Mowgli pone la piel de Shere Khan en la Roca del Consejo, no vuelve a la villa y toma nuevamente el cargo de la Manada junto con los jefes, posteriormente se dedica a cazar solitariamente.

Citas:

Autocontrol:

La Ley de la Selva ha sido pensada en que mantengas tu

temperamento, la vida en la Selva y la comida dependen de tu temperamento.

6. La Selva Invasora

La historieta ilustra el valor del trabajo en equipo y de la planeación; Mowgli regresa a la Selva, es buscado por Buldeo quien busca ventarse por la pérdida de la recompensa de Shere Khan.

Cuando Mowgli se entera de que Messua y su esposo se encuentran prisioneros en la aldea, va a su rescate; Hathi y sus hijos dejan que la Selva invada la aldea arrasando las casas hasta el suelo mientras otros animales destruyen todo a su paso. Messua y su esposo son rescatados por Mowgli quien les garantiza un camino seguro por la Selva para encontrar un nuevo hogar, Mowgli demuestra su lealtad a sus parientes humanos y su jefatura sobre los animales de la Selva.



**Citas:**

Importancia del descanso:

No existe hombre que pueda trabajar sin descansar adecuadamente.

7. El Ankus del Rey.

Kaa acompaña a Mowgli al tesoro del rey en las Moradas Frías, donde el tesoro es resguardado por la vieja Capucha Blanca, una cobra blanca y decolorada, Mowgli no tiene deseo alguno de tomar tesoro alguno al no considerar ni tener sentido del valor del tesoro, sin embargo, un bello Ankus llamó su atención, al verlo de gran utilidad como cuchillo. (Un ankus es una herramienta de punta filosa usada para amaestrar elefantes).



Capucha Blanca dice que el Ankus trae la muerte y trata de persuadir a Mowgli para que no se lo lleve, pero él la ignora y no la escucha. Un poco más adelante de regreso en la Selva, siente demasiado pesado el Ankus para seguirlo cargando, por lo que lo deja en el suelo, al poco tiempo encuentra un hombre el cual es asesinado por otro que quiso robarle el tesoro; el asesino es asesinado y así sucesivamente otras cuatro personas antes de que Mowgli recobrara el Ankus y lo regresara a Capucha Blanca.

Mowgli falla en apreciar los valores artificiales encontrados en los bienes materiales, su experiencia ahora le ha dado una visión más amplia sobre horizontes diferentes. Esta historieta relata una vívida serie de hechos con Mowgli y Bagheera al seguir el rastro del Ankus por la Selva.

8. Los Perros Rojos



Los Dholes o Perros Rojos del Deccan, ahora se encuentran en Seeonee y Mowgli ayudará a evitar su ataque con la ayuda de Kaa; nuevamente una historieta nos muestra el valor de la planeación, preparación y el trabajo en equipo. Mowgli demuestra gran coraje mientras golpea los panales del Pueblo Diminuto y se avienta a los rápidos de la parte estrecha del Waingunga.

Mowgli salta sobre los panales demostrando gran habilidad mientras los va molestando finalmente saltando a los rápidos del Waingunga donde Kaa lo espera para llevarlo nadando a la seguridad. Los Dholes lo van siguiendo de cerca, sin embargo, son atacados por las abejas, algunos para salvarse se avientan al río donde son arrastrados por las corrientes corriente abajo; cansados tratan de mantenerse a flote y algunos alcanzan la orilla donde pelean con la Manada del Seeonee, Akeelah es muerto por la defensa de la Manada.

Citas:

Compañerismo:



Es mejor morir en una Manada llena, que siendo líderes solitarios.

Silencio y paciencia:

Nada ha sido perdido por el silencio... tenemos toda la noche para cazar.

Cuidado y rastreo:

¿Es el trabajo en la Selva, empantanarse y vagabundear en una noche de caza cuando el gamo se está moviendo?



9. Correteos Primaverales

Es primavera en la Selva y Mowgli, ahora con diecisiete años, crece agitado e infeliz, corre por la Selva para quitarse la depresión, va a una casa y vuelve a encontrarse con Messua de nueva cuenta, finalmente decide regresar con su gente.

Citas:

Creciendo:

Desde ahora seguirás nuevos rumbos.

Lealtad:

El hombre vuelve al hombre, pero la Selva nunca lo echa fuera. (Kaa)





8 La Danza de la Muerte de Shere Khan.

CAPÍTULO VI

Las Danzas de la Selva

El uso de las danzas de la Selva, son de gran importancia para proveerte de un aliado importante para promover una atmósfera de Selva; mucho de ello depende de tu propia Comunidad de Manada y como manejas el sistema para que se pueda dramatizar la temática de la historieta, para lo cual es necesario que siempre uses nombres y citas del Libro de la Selva en tus actividades y Cacerías.

Las Danzas de la Selva, son en realidad Juegos de la Selva, oportunidades para que Las Lobitas y Lobitos actúen en las historietas, practiquen sus habilidades para caracterizar los personajes y se adentren en el misticismo por ellos mismo. Éstas pueden realizarse en tu Cubil o en una salida al campo y

siempre deben de ser explicadas a los nuevos amiguitos y Cachorros de la Manada para que puedan imaginársela y se quiten las inhibiciones, lo cual se logra con la ayuda de las Lobitas y Lobitos más viejos.

Ahora vamos por unas ideas que te podrán ayudar; querido lector, ¡Tómalas en cuenta!

- Platica la historieta a la Manada, dales una explicación de la acción y busca la manera de recrear en sus mentes la atmósfera de la Selva logrando que los animales aparezcan en la vida real con sus propias personalidades.
- Ponte siempre listo para hacer diferentes sonidos o emociones como gruñir, gritar, etc., se tú el primero en convertirte en un Banderlog o en una Bagheera.
- Explica cómo se debe de hacerse la actuación, escena por escena, busca que la misma Manada apremien a quienes hayan actuado bien.
- Úsalas en ocasiones apropiadas buscando demostrar sus lecciones morales.

Nunca hagas:

- Las Danzas como una serie de pasos, éstas deben de ser armoniosas y divertidas para las Lobitas y Lobitos, no algo complicado y aburrido.
- Que se aprendan más de una danza a la vez.
- Que sean serias, busca que encuentren la diversión y que comprendan el objetivo de la Danza; si no se divierten y disfrutan hacerlas, estas no lograrán su objetivo.



Ahora con coraje, entusiasmo y energía ve y practícalas, he aquí algunas ideas y variaciones.

La Danza de Bagheera.

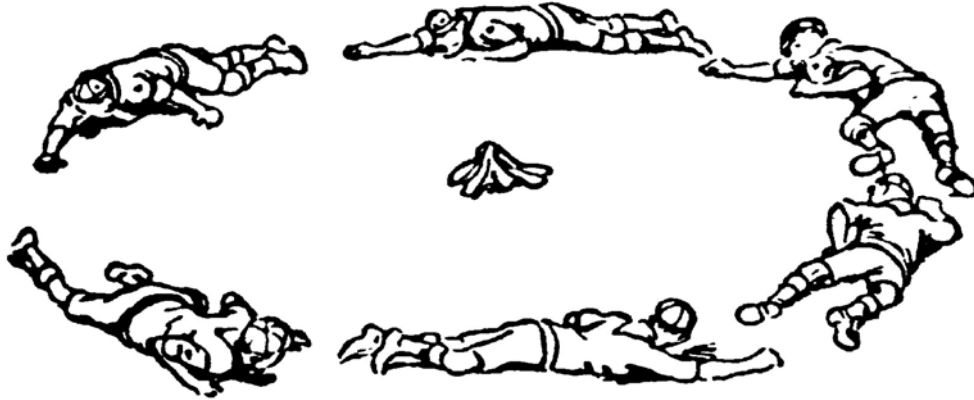
Bagheera es una pantera negra, es ágil, bravo y muy hábil para cazar y trepar árboles; ella tiene una corazonada con Mowgli pues fue al que enseñó a cazar y obtener su comida.

Para esta Danza, cada Lobita o Lobito se convierte en una pantera y se mueve en una posición agazapada en el Círculo de Parada de la Manada observando siempre de derecha a izquierda; de repente, cada Lobita y Lobito silenciosamente acecha pecho tierra y mira hacia el centro del círculo, en donde imaginariamente un gamo se encuentra bebiendo agua. Con el objeto de no ser sorprendidos, las Lobitas y Lobitos se acercan en cuatro patas buscando no asustar a la presa; lentamente se acercan al centro del círculo. Cuando ellos se encuentran cerca de la presa, Akeelah grita «Ahora» todos corren hacia el centro y toman el gamo con las garras y el hocico, en tanto regresan corriendo a la línea de parada donde se imaginarán que están alimentándose de su presa.

Durante esta Danza, cada Lobita y Lobito debe observar al Educador y hacer lo mismo que él hace, necesitando un espacio amplio por lo que se recomienda que se realice en una actividad fuera del cubil.

Variaciones de esta Danza pueden ser usadas combinándolas con juegos (El pirata ciego, por ejemplo) y

descartando la formación de círculo.



La Danza de Baloo

Baloo es un oso quien enseñó a Mowgli la Ley de la Selva, él es un oso adulto, maduro e independiente.

Versión 1

(Para los nuevos amigos pequeños o los Cachorritos, se puede usar la música de *The Bear's picnic*)

La letra para la música es:

Mira niño (4)

Si de veras quieres ser un Lobito/Lobita mejor,
tú debes de entender una Ley con corazón.

Todo animal en la selva debe de
entender una ley
que cumplirá
siempre para



seguir
feliz.

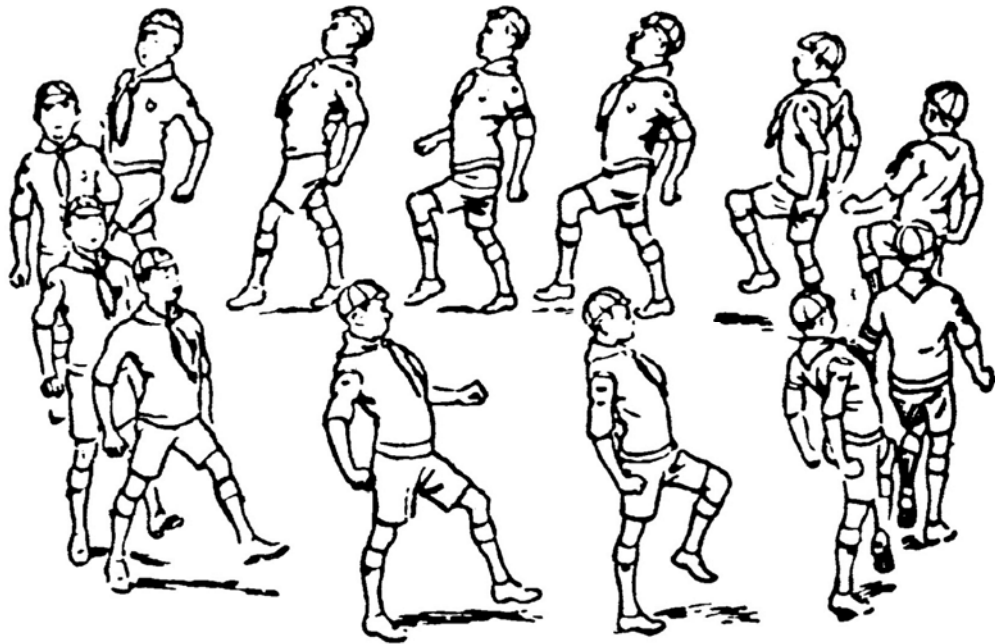
El Lobito siempre, siempre hace lo mejor.
El Lobito siempre, siempre hace lo mejor.

Si tú entiendes esta ley que no es difícil de cumplir,
podrás gritar, podrás patear, podrás jugar y siempre estar
muy feliz.

En esta versión los movimientos son:

Golpeando el pecho, marchando alrededor del cubil de manera orgullosa, los hombros hacia atrás, barba en alto viendo de derecha a izquierda en forma arrogante. Posteriormente pueden golpear el piso y patalear en la última parte para brincar en donde se dice muy feliz.

En realidad, esta versión es para niños pequeños, por tanto, no es rigurosa en sus partes, aun así, es parte de la propuesta de Danza de Baden Powell en su libro Manual de Lobatos, de cualquier forma, la manera exacta descrita es la siguiente.



Cada Lobita y Lobito mira hacia su derecha y sigue al que va adelante marchando alrededor del cubil de manera orgullosa mientras se va golpeando el pecho, sus hombros hacia atrás, su barba en alto viendo de derecha a izquierda en forma arrogante mientras ellos van cantando la Ley de la Manada:

1. La Lobita o Lobito siempre escucha, respeta, dialoga y discierne.
2. La Lobita o Lobito siempre se vence a sí misma/o.
3. La Lobita o Lobito siempre lucha para transformar el mundo desde el corazón y con la mente.

Cuando el Educador da la señal de «Baloo», las Lobitas y Lobitos se detienen y miran al centro del círculo hacia ellos mismos, y se ponen en forma de «Saludo» (La posición en cuclillas que se usa para el Gran Aullido) hasta esperar nuevas órdenes.



Versión 2

Otra forma de hacerla de manera más compleja es haciendo una formación de Círculo de Parada, una Lobita o Lobito se sienta en el centro del círculo quien será Mowgli y los demás se encontrarán alrededor de él simulando ser Baloo.

Los Baloo en el círculo giran hacia la derecha y dan cuatro pasos de forma majestuosa, deteniéndose todos con el mismo pie, miran hacia el centro y dan cuatro pasos pequeños mientras todos dan la Ley de la Manada a Mowgli. La Lobita o Lobito siempre escucha, respeta, dialoga y discierne. La Lobita o Lobito siempre se vence a sí misma/o. La Lobita o Lobito siempre lucha para transformar el mundo desde el corazón y con la mente; cada paso debe enfatizar las palabras «escucha», «respeta», «dialoga», etc.

Posteriormente Mowgli hace lo mismo hacia fuera del círculo repitiendo la ley de nueva cuenta y de la misma forma dando los cuatro pasos mientras que los Baloo retroceden con los cuatro pasos hacia atrás.

Esta acción se repite tres veces cada vez más rápido, y al final, Mowgli dice: —Ya te escuché Baloo, siempre recordaré la ley—, en ese momento todos se ponen en forma de Saludo y termina la Danza.

Versión 3

Una forma diferente, es cuando nos encontremos en la noche

de una Cacería, llama a la Manada en forma de círculo y ponlos en posición de Saludo, mientras tú quien serás Baloo se sentará en el centro mientras el expondrá la ley.

*Ahora esta es la Ley de la Selva,
tan vieja y verdadera como el cielo;
los Lobos la deben cumplir para prosperar,
sin embargo, el Lobo que la incumpla debe morir.*

Lávate diario desde la nariz hasta la cola (las Lobitas y Lobitos deben pretender lamerse para limpiarse).

Bebe bien, pero nunca en exceso; (las Lobitas y Lobitos deben hacer como si bebieran de un charco)

Recuerda que la noche es para cazar y el día es para descansar. (Las Lobitas y Lobitos mueven la cabeza vertiginosamente como si quisieran despertar)

*El chacal seguirá al Tigre,
Pero ustedes Lobitas y Lobitos, cuando los gamos pasen
deben recordar que son cazadores,
vayan adelante y busquen su propia comida.* (Las Lobitas y Lobitos aúllan de manera queda)

*Por su edad y su astucia,
por las quejas en sus patas,
y por todo aquello que la Ley deje abierto,
la palabra del Jefe de la Manada es Ley.*

Las Lobitas y Lobitos se ponen de pie, voltean hacia su



derecha y lentamente caminan a tu alrededor, repitiendo la Ley: *La Lobita o Lobito siempre escucha, respeta, dialoga y discierne. La Lobita o Lobito siempre se vence a sí misma/o. La Lobita o Lobito siempre lucha para transformar el mundo desde el corazón y con la mente.*

Posteriormente las Lobitas y Lobitos miran hacia el frente y dicen: —*Akeelah, haremos lo mejor*—, y posteriormente repiten la Ley dos veces; por último, miran hacia el centro y dicen el siguiente canto:

*Ahora estas son las Leyes de la Jungla,
grandes y poderosas son;
siempre a la cabeza la debemos mantener,
y la meta y el objetivo es obedecerla.*

Las Lobitas y Lobitos rápidamente toman la posición de Saludo mientras Baloo dice: —Muy bien hermanos cazadores.—Finalizando la danza.

Versión 4

Las Lobitas y Lobitos se sientan en sus guaridas de Seisena (las seisenas se sientan en un círculo pequeño), Baloo el cual será un Viejo Lobo, pasa entre ellos y al final se sienta en el centro.

Baloo: —¡Pequeños hermanos! ¡Pequeños hermanos!—

Lobitas y Lobitos: Corriendo desde sus guaridas y haciendo un círculo alrededor de Baloo gritan al unísono: —

¡Baloo!—

Baloo: —Pequeños hermanos, esta es la Ley de la Manada de los Lobos, *La Lobita o Lobito siempre escucha, respeta, dialoga y discierne. La Lobita o Lobito siempre se vence a sí misma/o. La Lobita o Lobito siempre lucha para transformar el mundo desde el corazón y con la mente.*—

Mientras Baloo está hablando las Lobitas y Lobitos observan a todos lados y no le prestan atención, posteriormente giran alrededor mientras van aullando.

Lobitas y Lobitos: —Nosotros escuchamos la Ley, nosotros escuchamos la ley y la hemos aprendido, y la hemos aprendido.—

Las Lobitas y Lobitos miran en ese momento a Baloo y se sientan con los pies cruzados y dicen con énfasis la Ley de la Manada al mismo tiempo que aplauden.

Lobitas y Lobitos:—Y ahora haremos lo mejor Baloo para mantener nuestra Ley.— (Un doble aplauso es dado en la palabra mantener)

Baloo: —Bien dicho pequeños hermanos.— (En eso voltea a ver a una Lobita o Lobito de la Manada.) —Pequeño hermano ¿cuál es la segunda Ley de la Manada?—

Lobita o Lobito: —La Lobita o Lobito siempre se vence a sí misma/o.—



Baloo responde: —Bien o Correcto—.

Baloo: —¿Cuál es el significado de esta Ley?— Le pregunta a otra Lobita o Lobito.

Lobita o Lobito: —Pensar en los demás.—

Baloo: —Y...— (a otra más)

Lobita o Lobito: —No vencerse y seguir intentándolo.—

Estas preguntas se pueden extender según el tamaño de la Manada y la respuesta de las Lobitas y Lobitos, no hay respuestas exactas

Baloo: —Ahora pequeños hermanos, todos juntos, ¿Cuál es el significado de la primera Ley, de la segunda y de la tercera?—

Rápidamente se colocan en posición de saludo y dicen al unísono: —Pensar, pensar, pensar; luchar, luchar, luchar, ayudar, ayudar, ayudar...—

Baloo en ese momento se aleja y cada Lobita y Lobito corre a sus Seisguaridas mientras desaparece.

Danza del hambre de Kaa, la serpiente pitón

Un Educador deberá de ser la cabeza de Kaa, el resto de la Manada tomará sus hombros y así sucesivamente; el

movimiento será lento y manteniendo un paso coordinado con la Lobita o Lobito de enfrente, cada Lobita o Lobito hará el sonido seseante de la serpiente.

La serpiente lentamente caminará haciendo la figura de un 8, posteriormente hará una espiral que la hará que se comprima, durante ese momento las Lobitas o Lobitos no harán el más mínimo ruido, tratando de avanzar con la punta de los pies y únicamente siseando.

Cuando la serpiente se encuentra en espiral y se ha desenrollado, el Educador dará la señal de ¡Banderlog!, en ese momento se rompe la serpiente y cada Lobita y Lobito corre como si fuera un mono.

Durante ese momento las Lobitas y Lobitos pueden hacer todo lo que un mono hace:

- Mirar para todos lados, levantarse y chocar con otros
- Correr, sentarse y mirar el cielo
- Despeinar a los demás
- Danzar en cuatro patas
- Etc.

Ellos deberán estar ocupados todo el tiempo, confundidos, haciendo bobadas, y haciendo el mismo sonido que el de los monos «Gurrouk, jow, jow, gurrouk».

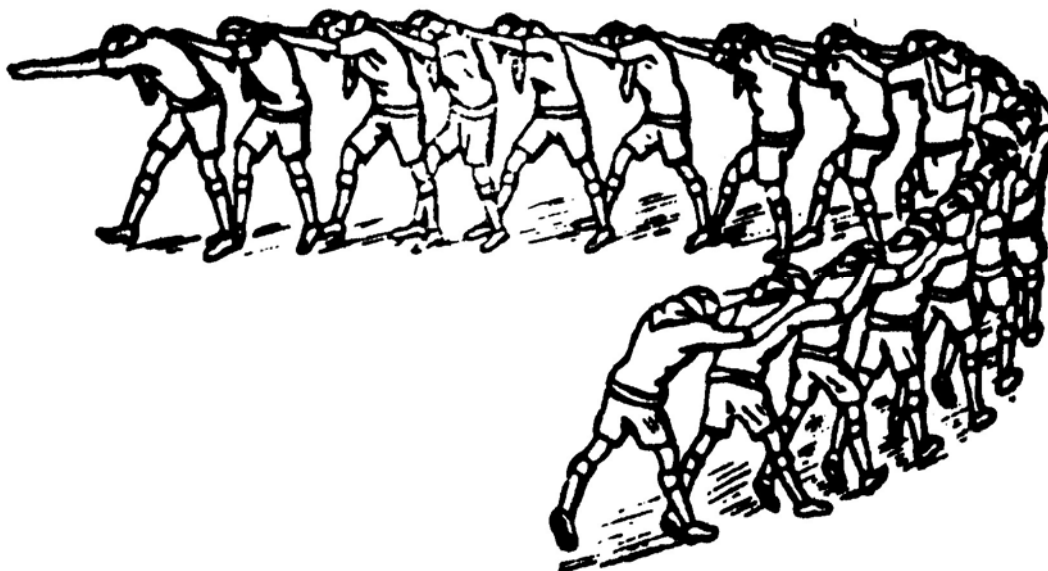
De repente el Educador grita «¡Kaa!» y todos los monos se detienen y quedan congelados del horror al ver lo que su terrible enemigo les puede hacer; quedándose quietos



únicamente siguiendo con los ojos a Kaa.

El Educador que formará nuevamente a Kaa se mantiene de pie con los brazos levantados y los pulgares hacia arriba, la cabeza agachada mientras lentamente oscila su cuerpo de un lado al otro; él empieza a sisear una vez y los monos dan un paso adelante. El Educador señala a uno de los monos y la miedosa víctima se arrastra entre las piernas de la Lobita o Lobito que hace de Kaa y es «Tragado», uniéndosele en la parte de atrás. El proceso continúa con otro mono y así sucesivamente hasta que la serpiente es reunida nuevamente; en ese momento Kaa se mueve pesadamente y hace un círculo donde se echa a dormir después de su pesada comida.

A la llamada «¡Manada, Manada, Manada!», cada Lobita o Lobito salta, grita la respuesta «Manada» y forma el círculo de parada.



Para Comunidades de Manadas pequeñas

Las Lobitas y Lobitos pueden mantener sus manos para formar

una serpiente, el más alto hasta el frente y el más bajo hasta atrás; suavemente se moverán paso a paso, primero la pierna derecha con y luego la pierna izquierda.

Cada Lobita o Lobito cuando es «Tragado», puede ser tragado hasta el punto donde se encuentre y al final, para recostarse, cada Lobita o Lobito se sentará uno por uno, de manera en que abran sus pies y se puedan recostar en el estómago del que se encuentre atrás.

Danza de la Muerte de Shere Khan

Esta es la danza del triunfo en memoria de la muerte del abusivo y tramposo Shere Khan quien sucumbió ante la pisoteada de los terribles Búfalos.

Forma a la Manada en un círculo, haz que giren a su derecha y caminen cantando la siguiente canción con la música de *Frere Jacques*.

Mowgli acecha
Mowgli acecha
Mató a Shere Khan
Mató a Shere Khan
Va a desollarlo
Va a desollarlo
¡Rag, rar, rag!
¡Rag, rar, rag!

Cada paso es tomado por cada verso, los movimientos se



hacen como sigue:

1. Se empieza con el pie y la mano derechos a la altura de los ojos de manera que pareciese que se está acechando u observando al horizonte.
2. Se repite dando la vuelta con la mano y el pie izquierdos.
3. Se hace un movimiento vigoroso como el de apuñalar al tigre con la mano derecha mirando al centro.
4. Se repite usando la mano izquierda.
5. Se hace como si se desollara al tigre.
6. Se repite.
7. Se danza hacia la derecha haciendo girar la mano sobre la cabeza.
8. Se repite hacia el lado izquierdo.

Para la segunda parte, las Lobitas y Lobitos se colocan en cuatro patas mirando hacia el centro del círculo con el Educador afuera de él; esta parte consiste en una serie de vituperios en contra del tigre muerto por el Educador (Recordar que es Mowgli); la Manada responde a cada frase con un aullido y se mueve cada vez más cerca del círculo. Existirán cuatro vituperios y los aullidos serán al principio suaves y al final serán fuertes y unidos con gruñidos. No debe haber movimientos cuando se digan los vituperios.

Los cuatro vituperios son:

Lungri, (Longri - Apodo que le pusieron a Shere Khan, significa cojo)

Comedor de ranas.

Bestia quemada de la Selva.

Comedor de cachorros humanos desnudos.

Para el cuarto aullido, la Manada debe de haberse acercado y hacer un círculo del Consejo, con la posición de Saludo.

La tercera parte, celebra el regreso de Mowgli al Consejo de la Roca con la piel de Shere Khan; el Educador (Mowgli) debe encontrarse en una parte de la Roca del Consejo (Puede ser una tela o un pequeño montículo) mientras la Comunidad de Manada se encuentra alrededor de éste en la posición de Saludo.

El Educador se coloca de la misma manera que los demás, levanta los brazos lentamente y diciendo pausadamente «Shere Khan ha muerto», en ese momento todos levantan los brazos y hacen tres caravanas a Mowgli diciendo «¡Muerto, muerto, muerto!», en eso saltan y todos gritan tres veces «¡Viva!», las cuales no deben de ser unísonas, al concluir todos se dejan caer como muertos durante cinco segundos; el Educador pita una vez, todos se levantan y la danza ha terminado.

Como una variación que se puede hacer en la parte dos, es que Mowgli entre con una piel (Una tela de imitación de tigre), posteriormente todo se prosigue de la misma manera.

La Danza de Tabaqui

Antecedentes: Tabaqui es un chacal, un animal rastrero que nunca caza por sí solo, pero que siempre se encuentra rogando



o robando para alimentarse, siempre se encuentra con miedo para estar solo por lo que siempre se le encuentra con otros chacales.

Shere Khan, el gran y feroz tigre es un pobre tonto que no ha sido capaz de cazar o alimentarse de algún animal salvaje, por lo que siempre se le ha visto cerca de las aldeas para alimentarse de los inofensivos borregos, corriendo siempre del hombre del que se encontraba aterrado.

Tabaqui se juntó con Shere Khan, el cual siempre lo molestaba y tonteaba, sin embargo, este aceptaba todo ya que le daba los desperdicios de comida que lo alimentaban

Danza:

La Comunidad de Manada es dividida en dos, los Tabaquis con Shere Khan y los Lobos con Mowgli; los Tabaquis empiezan primero.

Mientras los Lobos se encuentran descansando en la esquina de un cuarto o en un área, los chacales forman un círculo alrededor de Shere Khan, quien se mueve orgullosamente en el centro y alardea sobre todo lo que ha hecho y a la vez invita a todos los que se encuentran a su alrededor para pelear. Mientras los chacales empiezan a girar en torno suyo Shere Khan dice *Yo soy Shere Khan, el tigre rey*. Gritándoselo a los chacales, los cuales empiezan a murmurar: *Chacal, chacal, chacal, etc.*

Un Tabaqui deja el círculo arrastrándose hasta Shere

Khan humillándose ante él; Shere Khan le ruge y ahuyenta al chacal con un zarpazo, el chacal a cierta distancia se voltea y le dice: «Gracias» tomando posteriormente su lugar en el círculo. Todos voltean posteriormente hacia Shere Khan, observándolo empiezan a hacer reverencias enfrente de él.

Mientras tanto, los Lobos se han empezado a mover y lentamente se escabullen entre los chacales y van tomando uno a uno cada chacal acorralándolos en las moradas de los Lobos. Shere Khan ignora esto pues sigue tratando de impresionar a todos y continúa diciendo: «¡Soy más grande que lo que siempre me imaginé que era!, ¡Soy Shere Khan el tigre rey!»

Algunos amigos de la Selva le creen, pero Mowgli no y aprovechando su fanfarronería lo enfrenta señalándolo con su dedo y mirándolo fijamente a los ojos; Shere Khan se asusta de los hombres y no es capaz de mirarlo a los ojos y, aunque sigue diciendo que es el tigre rey, lentamente se agazapa ante los pies de Mowgli. Finalmente, la danza termina y todos corren al círculo de parada.

Es muy probable que puedas hacer alguna otra variación como por ejemplo que los Lobos y los Tabaquis se encuentran en sus respectivas esquinas, mientras que los Lobos juegan con Mowgli y los Tabaquis se cuiden de recibir un zarpazo de Shere Khan.

Shere Khan avanza lentamente y caza a un cordero; apresuradamente come y posteriormente duerme una siesta. Los chacales excitados empiezan a decir «Chacal, chacal», mientras se acerca para alimentarse de los desperdicios del



cordero. En este punto, los Lobos son molestados por los ruidos y van apresurados a callar a los Tabaquis, Shere Khan se despierta por el ruido y grita: «Yo soy el Tigre Rey»; posteriormente la danza continúa de la misma forma.

Entonces ahí hay algunas ideas... ve y compártelas con tus Lobitas y Lobitos y ve a Cazar.



9 Akeelah dando una charla dentro del minuto de la filosofía.

CAPÍTULO VII

Atmósfera de la Selva

La atmósfera de imaginación romántica es la base de las Lobitas y Lobitos volviéndose vívida por el empleo de los «efectos de escenario» como las «Guaridas», decoraciones de la pared, banderas, una Luna, una Roca de Consejo, la fogata interna; todo para asegurar el uso de términos de la Selva durante la inspección de la Comunidad de Manada, nombres de la Selva para Educadores, para las Lobitas y Lobitos y para la apertura ceremonial y el cierre de reuniones.

El cuadro de adelanto

El valor de las decoraciones en la pared en general es obvio. Una Pizarra que marque el progreso de la Manada con sus estrellas coloridas y que identifiquen el avance de cada Lobita o Lobito «en la selva», es un constante estímulo para

interesarlos en las Estrellas y el trabajo de las Especialidades. Antes de que la apertura de cada reunión las Lobitas y Lobitos verán sus adelantos y sus logros. Donde sea el lugar de encuentro el cuadro de adelanto con los nombres de todos las Lobitas y Lobitos será colocado permanentemente en la pared proporcionando una excelente propaganda de Lobitas y Lobitos tanto a adultos como a niña o niños más jóvenes que aún no tienen edad de entrar en la Manada.

La colocación de nuevas progresiones en la Pizarra de Progreso puede ser efectuada en una ceremonia o en una cierta reunión de cada mes.

Las Guaridas de Seisena o Seisguaridas

Estas Seisguaridas aprovechan el amor de cada pequeña Lobita o Lobito de jugar en una cueva. La reunión de las Lobitas y Lobitos de cada Seisena en su propia guarida exclusiva antes de cada junta ordinaria ayuda a establecer la atmósfera apropiada para la apertura de reunión. En algunas Manadas las Lobitas y Lobitos avanzan lentamente de sus guaridas al Círculo de Parada para la apertura.

El uso de las banderas

Uno de los primeros deberes de los Seiseneros son los honores a la bandera. La bandera nacional y la bandera de la Manada son colocadas en sus astas. La bandera de la Manada es usada en la ceremonia de Promesa.

El Tótem



Este es sacado por el Seisenero de Seiseneros antes de las reuniones al igual que las banderas. En algunas Manadas es colocado en un soporte al lado de la Roca de Consejo. En otras es colocado en el centro del círculo para el Gran Aullido.

La luna

Una Luna bien hecha y alumbrada indudablemente es una de las contribuciones más eficaces para una atmósfera de Lobita o Lobito. Algunas Manadas colocan su Luna en la tarde alumbradas con luces si es necesario.

La Luna puede añadir mucho a la Investidura y otras ceremonias. En referencia a su empleo con la Investidura un Akeelah escribió en la revista *The Scout Leader*: «El cuarto está en completa oscuridad salvo 'la luz de luna' y es imposible describir la atmósfera de selva que añade a las ceremonias. Es algo que debe ser experimentado».

La fogata interna

Sólo en beneficio de los que nunca se sentaron en un círculo alrededor de una fogata artificial será necesario hablar de la impresionante realidad de su atmósfera. Esto proporciona atractivo escenario en la hora de contar historias, y ayuda a terminar la tarde con un ambiente tranquilo.

Sin embargo, muchos Educadores experimentados la utilizan sólo ocasionalmente; algunos Akeelahs prefieren dejarlo al criterio de sus Lobitas y Lobitos, aunque sin duda será excelente para realizar las reflexiones del minuto de la filosofía.

Nombres de selva

Lobatos de Gilcraft describe el valor de la atmósfera al emplear nombres del *Libro de la Selva* o fuentes similares tanto para los Educadores como para las Lobitas y Lobitos. Los nombres deben ser otorgados al obtener la Promesa.

«La Lobita o Lobito así valorará su nombre, y estará orgulloso de él como la marca de un gran logro». Los Seiseneros automáticamente asumen nombres de acuerdo con su rango. Ver el apéndice respectivo en este libro.

Términos de selva

Durante la Inspección de la Manada todo tiene un nombre de Selva: Patas, para manos. Garras, para uñas. Piel, para pelo. Pelaje, para uniforme.



10 Una Cacería de Manada.

CAPÍTULO VIII

Actividades de las reuniones de la Manada

Una de las cosas que Akeelah debe comprender es el mantenimiento «de una familia amorosa» como Comunidad de Manada. Esto no implica que las reuniones sean completa o principalmente de juegos. Aunque hay un gran valor educativo en los juegos, debe haber períodos de trabajo directo de educación. Es más, las Lobitas y Lobitos más grandes en particular disfrutan de una reunión de juegos alternados con trabajo en el que perciban un progreso personal. En otras palabras, reuniones bien equilibradas.

Dichas reuniones deben ser planeadas de antemano

detalladamente con objetivos bien planteados. «Siempre existe la tentación», advierte Gilcraft, «de sólo planear el programa en la mente, pero en la práctica algunos generalmente lo dejan al último momento o lo omiten totalmente» en el peor de los casos.

Una reunión típica de Manada

Hay que seguir un proyecto establecido para una típica tarde con la Manada y se deben tomar las siguientes indicaciones.

4.30 Los chicos llegan. Van a las Seisguaridas. Los Seiseneros pasan lista. Recolectan cuotas. Revisan limpieza. Los Seiseneros responsables de las tareas cumplen su trabajo.

Círculo. Gran Aullido. Silencio de las Lobitas y Lobitos. Oraciones. Los Seiseneros reportan la asistencia y entregan las cuotas. Inspección general. Competencias especiales y Puntajes.

Juegos Animados: Perseguir al Oso. Ven conmigo.

A las Seisguaridas para Instrucciones de Estrella.

Danzas de la Selva: Shere Khan.

Juegos de Competencia: El Salto del Conejo. Encuentra los colores.

7.45 Fogata: Canciones. Historias. Anuncios. Honores. Oraciones. Gran Aullido. «Buena noche, buena caza. Ir a casa».

Preliminares

Los Seiseneros se colocan en la puerta del cubil a las 4:15 para controlar el jugueteo excesivo y el ruido las chicas y chicos que llegan temprano. El conserje abre el pasillo a las 4:30. Las Lobitas y Lobitos corren inmediatamente a sus esquinas de Seisena o Seisguaridas donde los Seiseneros se harán cargo de



todo.

Seis cajas son traídas de la bodega y las cortinas de Seisguarida son colocadas. El Seisenero de Seiseneros envía a dos de sus Lobitas o Lobitos para colocar la mesa de Akeelah con sus sillas, la Roca de Consejo, el Tótem y la pizarra donde se lleva el puntaje de las competencias. (La Pizarra de Progreso se cuelga permanentemente sobre la pared.)

Los Seiseneros entonces pasan lista en sus libros de asistencia, recogen y entregan las cuotas. Finalmente, ellos con cuidado comprueban que cada Lobita y Lobito tenga limpieza y orden en el uniforme, cabello, manos, etc.

Mientras tanto Akeelah y su ayudante Baloo, que debe llegar puntualmente a las 4:30, se ocupan en poner la mesa en la esquina del salón, de sacar el libro de asistencia, etc., y comprobando los detalles del programa de la reunión, incluyendo artículos necesarios para los juegos.

Exactamente a las 4:40 Akeelah grita, «¡Manada, Manada, Manada!» Respondiendo con un único «¡Manada!» las Lobitas y Lobitos corren y forman el Círculo alrededor de Akeelah. Akeelah comienza con el Gran Aullido (Ver apéndice). Akeelah pide Silencio a las Lobitas y Lobitos (de unos cuantos segundos). Entonces Akeelah solicita los reportes de asistencia y cuotas. Después los Seiseneros se aproximan, saludan y se reportan diciendo: «Seisena Roja, todos presentes Akeelah» o «Seisena Roja, uno ausente Akeelah» o «Seisena Roja, un ausente por enfermedad Akeelah». Entonces pasan a la mesa, saludan y le entregan las cuotas a Baloo el cual anota todo en el

libro de tesorería.

Al completarse esto Akeelah anuncia «La Inspección General» y Baloo se aproxima hacia la pizarra de puntajes. A medida que Akeelah se acerca a cada Seisena el Seisenero dice: «Siempre lo mejor» — «¡Alerta Seisena Roja!» Akeelah mira a la Seisena, al frente y al reverso, y menciona los puntos que van a ser concedidos como: «Seisena café, 8 puntos», etc.

«La inspección Especial» sigue y Akeelah revela que esta noche es de «patas», (o colmillos, orejas, zapatos, etc.). A medida que él se acerca a cada Seisena, las Lobitas y Lobitos extienden sus manos, mostrándolas de un lado a otro y Akeelah les examina críticamente y le dice a Baloo, «Seisena café, 4» (o 5 o 6, según el caso).

Juegos («Relajantes») Animados

Perseguir al oso.— La Manada forma un círculo y se coloca en el centro una Lobita o Lobito y el Oso. El Oso dice un número y los jugadores dan ese número de pasos. En el círculo el Oso continúa contando fuerte, despacio o rápidamente. Cuando alcanza un número, los jugadores se separan y corren hasta atrás del cuarto. El Oso trata de atrapar tantas Lobitas y Lobitos como sea posible. Estos, tomándose de las manos, regresan al centro del círculo reformado y con la ayuda de los jugadores atrapados persiguen a los demás en un nuevo rol. El Oso sigue haciendo el conteo. El juego se termina cuando 12 Lobitas y Lobitos son atrapados.

Ven conmigo.— Se realiza la formación de círculo. Se traza un



círculo con gis alrededor de cada Lobita o Lobito. ESO da la vuelta alrededor de la Manada y se detiene enfrente de otra Lobita o Lobito golpea el piso tres veces con su pie y dice: «Ven conmigo». La Lobita o Lobito que ha sido elegido abandona su lugar y así con más Lobitas y Lobitos comienzan a seguir a ESO. Cuando ESO tiene varios seguidores, sin advertencia grita, «¡Vamos a casa!» Todos intentan regresar dentro de alguno de los círculos. El que no logra entrar se convierte en ESO.

Instrucciones de Estrella en las Guaridas

En este caso de que haya dos Seisenas las instrucciones son dadas por los Seiseneros o dadas por Baloo y por otro Instructor Scout (una antigua Lobita o Lobito) proporcionado por alguien de la Comunidad de Tropa que planee pasar un adelanto, —tal y como fue arreglado en el Consejo de la Manada anterior— bajo la supervisión de Akeelah.

Danza de la Selva

Danza de Shere Khan, Ver *Manual de Lobatos* de Baden-Powell.

7:35 — Juegos de competencia de Seisenas.

El primero de desfogue, el segundo más tranquilo.

El Salto del conejo.— Las Seisenas en formación de relevo (fila india). El No 1 se agacha y dobla los brazos alrededor de las rodillas y salta con ambos pies al mismo tiempo hasta llegar al final del cuarto y regresa a su Seisena; entrega «la llave» y el No 2 comienza. Si una Lobita o Lobito pierde el equilibrio o quita

los brazos de las rodillas debe volver y comenzar otra vez. La primera Seisena que termine gana.

Encuentra los colores.— Las Seisenas se colocan en formación de relevo. Enfrente de cada Seisena se coloca un montón de las tarjetas de diferentes colores. A final del pasillo se coloca una caja con un juego de cartas similar para cada Seisena. Las Lobitas y Lobitos en su turno corren al montón de tarjetas toman la tarjeta superior, corren a la caja y encuentran una tarjeta de color similar. Regresan al final de la fila y el siguiente Lobita o Lobito corre. La primera Seisena que correctamente junte todos los colores gana.

7.45 — Hora de contar historietas y cierre.

Para la hora de historietas los Seiseneros encargados de los deberes sacan la fogata de campamento artificial (mirar el Capítulo XX) y la Manada se sienta alrededor con las piernas cruzadas en un círculo pequeño. Se cantan varias canciones y las Lobitas y Lobitos escuchan en silencio la historieta de la noche. Al terminar la historia Akeelah, seguido de las Lobitas y Lobitos, se levanta y hace los anuncios; luego sigue el Himno nacional, Rezos (o silencio de las Lobitas y Lobitos), «el Aullido Nocturno» (el Gran Aullido susurrado), «¡Buena noche, buena caza, vamos a casa!»

Apuntes detallados

Es importante tomar en cuenta algunas recomendaciones para ser practicadas en la Comunidad de Manada de forma rutinaria, ya que son parte del motor que permitirá que el desarrollo se



desenvuelva con cierta facilidad.

Asistencia

En algunas Manadas la inasistencia es justificada cuando la ausencia es debido a enfermedad u otra causa más allá del control humano y cuando se le avisa al Seisenero o Akeelah.

La ausencia de tres reuniones seguidas sin explicación y después de la investigación personal de Akeelah, por lo general es considerada razón suficiente para retirarle la membrecía al chico de la Manada.

Cuotas

La recolección individual de las cuotas es prácticamente universal, la única excepción se da cuando los pequeños no tienen fuente de ingresos. La cantidad de cuotas varía dependiendo en las circunstancias de la Membrecía de cada Comunidad de Manada con el objetivo de sufragar los gastos como son la renta, luz, teléfono, materiales, etc., también cambia el hecho de que la recolección sea semanal o mensual.

Algunos están a favor de las cuotas semanales. Dado que es deseable que las Lobitas y Lobitos ganen su propio dinero. La chica o chico promedio está ansioso de ganar dinero y es fácil de recordar pagar su cuota semanalmente, aunque la mayoría paga mensualmente ésta es una cuota fácil de olvidar y es más difícil de «ahorrar» para un niña o niño. El pago semanal que se hace regularmente crea en la Lobita o Lobito un sentido de valor hacia los negocios.

Los Seiseneros y sus deberes

Las responsabilidades de los Seiseneros (los cuales se espera que llegue 10 minutos antes de comience cada reunión) pueden incluir: Acomodar la mesa y sillas, sacar de la bodega el equipo necesario, El «Consejo de Roca», El Tótem y su soporte. La Bandera de la Manada o Banderas cuando se requieran. Después de las reuniones los Seiseneros con deberes deben regresar el equipo a su lugar y limpiar. Para las reuniones de las Manada es necesario quitar las sillas o bancas antes de cada reunión y regresarlas al terminar.

Los deberes usualmente cambian cada mes haciendo anuncios y al final de las reuniones se incluye un recordatorio con las actividades a realizar por los Seiseneros con deberes concerniendo la reunión de la próxima semana.

El minuto de la filosofía

En el proyecto es importante que las Lobitas y Lobitos adquieran un primer acercamiento a la reflexión, especialmente con la incipiente toma de consciencia de su realidad, así que cada junta al finalizar, como parte del cierre será bueno centrales en círculo con una vela al centro que les permita concentrarse en un punto, de ahí algún Educador propondrá algún tema en el cual las Lobitas y Lobitos puedan libremente explayarse, dando pie para que los Educadores logren proponer perspectivas de vida más humanas y más justas, así pues, se puede hablar sobre la familia, los miedos, el amor, etc. la idea es tratar de que, si bien se mantenga siempre el mundo romántico, también poco a poco adquieran las



habilidades de entender la realidad desde sus propias perspectivas cuestionando sus propias convicciones y construyendo algunas nuevas.

Inspección general

Esto significa una revisión general de cada Seisena, y una apreciación de su grado de orden general y limpieza —el uniforme, el cabello, zapatos, etc.— considerado un puntaje perfecto de 10 puntos.

Los detalles de que constituyen «el uniforme» pueden variar en las etapas diferentes del progreso en la conformación de una nueva Manada. Al principio esto puede consistir simplemente de un pantaloncillo, camisa escolar y la gorra. Después se le añade los parches de identificación a la camisa, de ahí zapatos negros con agujeta, y finalmente los accesorios. En todo momento, desde luego, Akeelah tendrá presente las circunstancias de cada familia.

Inspección especial

Esto concierne la limpieza y el orden en detalles personales como manos, cuello, oídos, dientes, cabello, ropa, pañuelo y calzado. El tema de la Inspección Especial en las reuniones no es revelado por adelantado. Ya que los puntos de la competencia entre Seisenas están en juego, cada Seisena después de todo, se interesa en el aspecto personal de cada uno de sus miembros. A propósito, esto es un detalle importante en el que son educadas las Lobitas y Lobitos en primera instancia.

Puntos de la competencia de Seisena.

Ver Capítulo VII.

El Aullido Nocturno

Este Gran Aullido es susurrado. En algunas Manadas lo conocen como el «Susurro de la noche». Es un Aullido más apropiado para el cierre que el Gran Aullido. Sobre todo, para reuniones especiales puede ser usado en el lugar del Gran Aullido, esto también es para tomar en cuenta las consideraciones de organizaciones que se encuentran en el edificio. Se realizarla de la misma forma, pero discreta y sin gritar. La única parte fuerte del gran aullido es al momento de aullar.



11 Una Comunidad de Manada en Sana Compartencia.

CAPÍTULO IX

La Competencia de Seisenas

El valor educativo de la competencia de Seisenas «ha sido demostrado sin duda alguna» declara Gilcraft en Lobitas y Lobitos. La experiencia en la Comunidad de Manada lo revela si es que está basada en la compartencia. La competencia añade interés y agudeza a cada Lobita o Lobito al en las reuniones y ayuda a establecer y mantener las normas de empuje y hábitos personales siempre y cuando se de en un ambiente de apoyo muto, es decir, en donde todas y todos logren aprender algo. Una historia de experiencia en la revista *The Scout Leader* habla sobre «una Inspección especial» sobre uñas mordidas que «causaron una mejoría, logrando que las Lobitas y Lobitos no mordieran sus uñas.»

La siempre positiva competencia interna debería ser relacionada con toda actividad de la Comunidad de Manada

como sea posible: en asistencia, inspección, juegos, pruebas e insignias. Un detalle importante que debe tomarse en cuenta son los puntos que se conceden en relación con la importancia de la actividad.

Duración de las competencias

La experiencia generalmente favorece los concursos mensuales, cada Seisena comienza generalmente en la primera reunión de cada mes. Este corto periodo ayuda a las Lobitas y Lobitos psicológicamente más que si fuera en largos periodos ya que posiblemente conlleva al desaliento y pérdida de interés por parte de las Seisenas causando que se atrasen.

Premios de competencia

Se le debe dar detallada consideración a los premios que se van a entregar. Premios costosos tales como escudos, medallas, etc. deben ser evitados por regla. Las chicas y chicos se esforzarán con mucho esmero por obtener al mes el banderín del «Buen Cazador» que colocarán en su Seisguarida y una bolsa de gomitas y para el segundo lugar, para que los demás se sientan menos decepcionados, en vez del banderín un listón del color del equipo ganador y al final una pequeña ceremonia.

Al final del año, probablemente en la Junta Anual de tutores, Akeelah puede premiar a la Seisena ganadora por el mayor número de puntos obtenidos, dándole a cada Lobita o Lobito un libro; sin embargo, el ambiente es tal que todos sienten han logrado algo, ni por error se debería de promover la humillación o la mofa a quien no ha logrado obtener los primeros lugares, en ocasiones el reconocimiento de tal logro



también es parte de su educación.

Temas de competencias

Nunca debe ser olvidado que la competencia Interna debe tener un fin. Para asegurar beneficios debes ser cuidadoso en realizar formas de competencia que no opaquen los intereses reales de la Manada ya que el espíritu de rivalidad puede crear la fricción entre Seisenas en vez del encuentro completamente amistoso y deportivo; puede ser aconsejable en ocasiones quitar elementos de competencia durante algún mes.

Una lista segura y satisfactoria de elementos de competencia incluirá:

Inspección general de Seisenas.— De apariencia general que incluye limpieza y el uniforme completo.

Asistencia.— Asistencia en reuniones.

Inspección general de cada Lobita o Lobito, por los Seiseneros; generalmente sin previo aviso. De detalles particulares como manos, dientes, cabello, calzado, etc.

Juegos.— Juegos de equipo.

Pruebas.— Acreditado desde la última reunión.

Trabajo de Insignias de Habilidades.— Acreditado desde la última reunión.

Disciplina⁵.— Disciplina Seisena en cada reunión (desde inicio al fin de las reuniones).

Sistema de puntaje

Existen comúnmente dos sistemas utilizados de competencia. En el primero es el de puntos «extras», los cuales son usados comenzando desde cero. En el segundo sistema los puntos son deducidos por varios defectos; cada nuevo período de competición es abierto con un crédito de 100 puntos para cada Seisena. Mientras que la deducción de puntos era bastante usada, la tendencia de hoy está lejos de la notación «de puntos». De acuerdo con esto el puntaje de los juegos es basado en el principio de premiar al esfuerzo ya que «algunas Seisenas no ganan tantos puntos como otras».

Notación de puntaje.— Akeelah debe elaborar una pizarra para anotar los puntos con la ayuda del Consejo de Unidad. La pizarra debe estar abierta a discusión de vez en cuando y alterada si es necesario.

Los siguientes puntos se encuentran en una pizarra satisfactoria:

Inspección general.— Inteligencia, apariencia y uniforme completo, 3 puntos si es perfecto, según el juicio de Akeelah.

Asistencia.— Asistencia total, 12; menos 2 por cada

⁵ La Disciplina en la Manada depende más de la atención lograda por las Lobitas y los Lobitos que los gritos vertidos hacia ellos.



inasistencia sin justificación.

Inspección Especial.— Por cada «Pata», «Diente», «Piel», «Pañuelos», etc., cada niña o niño con perfección 3; menos, 2, 1 o 0.

Pruebas.— (Acreditado desde la última reunión).— Cachorrito acreditado 8. Cada primera prueba de Estrella 2; 10 al terminar cada Segunda Estrella, 5 extra al terminar una Insignia de Habilidad, etc.

Disciplina en las reuniones.— Cada 6 perfecto, 1 por «intentarlo».

Juegos.— Para una Manada de cuatro Seisenas: Primer lugar 8; segundo lugar 6; tercero 4, y cuarto 2. En caso de empate los puntos son divididos, las dos Seisenas que llegan en primero dividen los puntos con 7 puntos cada uno; el tercer lugar recibe 4, el cuarto 2.

Puntos de cuotas.— Mientras que los puntos por pago de cuotas son otorgados solo en algunas Mandas, la práctica de tal puntaje no es recomendada. En algunos casos puede resultar injusto para algunos «perder sus puntos así». Y algunas Lobitas y Lobitos pueden dejar la Manada. Se debe tener un control en cuestiones financieras de la Manada independiente a la puntuación.

La pizarra de puntaje

Esta puede ser una pizarra en la pared si es posible una pizarra

movible y fácil de colocar en una base; de papel blanco o manila colocado en la pared (utilizando gis de colores).

Un libro para el seguimiento del puntaje es comúnmente utilizado por algunas Manadas preferentemente con el puntaje a la vista.

En la pizarra hay una columna para cada Seisena. Los títulos de competición pueden ser colocados en la primera columna. Al inicio de cada reunión se coloca el puntaje de la reunión anterior en la parte superior de la pizarra.



12 Actividad especial con el Consejo de Roca.

CAPÍTULO X

Consejo de Roca

Mientras que el Consejo de roca no es absolutamente necesario para la operación acertada de una Manada de Lobitas y Lobitos, su valor incuestionable es acentuado por nuestro Fundador en el *Manual de Lobatos* y por prácticamente todas otras autoridades sobre las Lobitas y Lobitos incluyendo a Gilcraft.

Las reuniones de Consejo dan el prestigio a la posición de los Seiseneros y ayuda a los líderes jóvenes a apreciar la importancia y las responsabilidades de su posición.

Para Akeelah las reuniones de consejo proporcionan el medio de mantener con vida a la Manada y la oportunidad de mantener al Seisenero delante de su Seisenas en la «Reunión

de Instrucción Seiseneros» que por lo general está asociada con la reunión de Consejo de Roca la cual se realiza al terminar dicha reunión.

Membrecía

Los miembros del Consejo de Roca incluyen a Akeelah y los Seiseneros. Los Subseiseneros a veces eran incluidos pero la experiencia general no lo recomienda, excepto en el caso de Manadas de dos o tres Seisenas al iniciar una Manada.

Qué tan seguido y dónde es necesario

Generalmente se ha establecido que las reuniones de Consejo de Roca no sean realizadas demasiado a menudo; para la mayor parte de las Manadas una vez al mes es suficiente a excepción de una reunión especial cuando sea necesario, como fiestas o convivios.

Mientras que en algunas Manadas se realiza al finalizar las reuniones, el Consejo de Roca preferentemente es realizado en una tarde alterna en el Cubil de Manada o en la casa de uno de los Seiseneros con la autorización de los padres y sin su intervención. Esta práctica tiene el valor distintivo de ayudar a los padres entender y apreciar el valor educativo de las Lobitas y Lobitos. Además de que un rasgo habitual y muy apreciado de estas reuniones en casa son los «huesos», es decir, los bocadillos.

Informal

Las reuniones de Consejo de Roca son completamente



informales y sin horarios rígidos, reglas estrictas, secretarios, etc. Los miembros «sentados en una alfombra o en alguna posición cómoda» es sugerido por Gilcraft y añade, «Creo que es una buena idea apelar al sentido del chico de misterio y romance al estipular que las actas deberán ser guardadas para sí mismos».

Gilcraft también sugiere que las reuniones de Consejo sean abiertas y que cierren con un pensamiento corto, quizás dicho por uno de los Seiseneros.

Asuntos tratados

Una reunión de Consejo de Roca general puede tratar asuntos tales como:

- ✓ Si los hay, reportes de reuniones entre semana.
- ✓ Progresión de Cachorrito o instrucciones de la Primera Estrella.

Si las chicas y chicos no están interesados en el trabajo de Estrellas.

- ✓ Algún problema con la disciplina de las Seisena.
- ✓ Problemas de algunas Lobitas y Lobitos y como se les puede ayudar.
- ✓ Problemas de inasistencia.
- ✓ Chicos atrasados en sus cuotas; razones del porqué, si las hay, etc.
- ✓ Características de futuras reuniones.
- ✓ Discusiones sobre juegos, como la popularidad, etc.; demostración de juegos nuevos.
- ✓ Posibles cambios en el puntaje de las competencias Internas.

- ✓ Planes para: Cacerías, paseos, Cazas, Noche de Padres, conciertos, demostraciones de la Manada.
- ✓ Continuidad de buen comportamiento, en Manada e individualmente.
- ✓ El ejemplo de los Seiseneros.
- ✓ Servicio a la comunidad.
- ✓ Lobitas y Lobitos enfermos, ya sea en casa u hospital.
- ✓ Remplazo de Seiseneros, si es necesario; la organización de una nueva Seisena.
- ✓ La no tan amigable «burla» hacia el uniforme de las Lobitas y Lobitos por otros chicos y como se debe manejar el asunto.

La discusión de tales temas dice Gilcraft, «permite al Seisenero ser responsable y aprender valiosas lecciones sin tener tanto peso sobre sus hombros».

Asuntos no tratados

Los Seiseneros no se sientan a juzgar a otras Lobitas y Lobitos. Los Seiseneros no deben hacer juicios a menos que se les otorgue un permiso especial por Akeelah.

En otras palabras, los Akeelahs deben hacer una distinción entre el Consejo de Roca y la Corte de Honor de la Tropa Scout la cual tiene un nivel más bajo de actividad administrativa y no cuenta con poder judicial. Simplemente provee la oportunidad de discutir los planes sin la carga de responsabilidad, por lo tanto, son consecuentes al poder de decisión que se tiene, por ejemplo, en cuestiones como la admisión de nuevos chicos a la Manada o la elección de Seiseneros o Subseiseneros, siempre



es bueno escuchar su voz, sin embargo, poco es su poder de decisión.

Reuniones de instrucción de Seiseneros

Un período para la instrucción después del Consejo de Roca es una práctica recomendada por Baden-Powell y por Gilcraft. «La mayoría de las Lobitas y Lobitos tienen memorias muy cortas y defectuosas», «un Educador de Manada que busque tener a ayudantes buenos —pues esto es lo que un Seisenero realmente es— debe darles alguna atención personal» para mantenerlos delante de sus Seisenas con la Segunda Estrella y sus Insignias de Habilidades. El trabajo atrasado por lo tanto es repasado y nuevos temas son discutidos.

Las dos reuniones no deben tardar más de una hora.



13 Los Educadores de Manada Responsables constantemente delegan funciones con los demás educadores.

CAPÍTULO XI

Utiliza a tus asistentes

Como con otras formas de liderazgo, el manejo exitoso de una Comunidad de Manada requiere de cierto trabajo de delegación y responsabilidad durante ciertos períodos en las reuniones de uno o varios Educadores de Manada, denominados dentro de la Manada como «Viejos Lobos». Es verdad que el educar a una Manada de 24 o más pequeños incansablemente enérgicos hace necesaria la ayuda de todos los Educadores de Manada, siendo necesaria su integración para volverla eficiente

Una queja común ha sido que ellos «no tienen suficientes responsabilidades».

Uno de nuestros más impresionantes y exitosos

Educadores de Manada descritos en *The Scout Lied* le dijo a varios Akeelahs: «¡Si tan solo mi compañero Educador de Manada pudiera hacerlo!» Algunas discusiones parecen indicar que a otro Educador de Manada no se le había dado la oportunidad de «tomar la responsabilidad».

Continúa el artículo:

«Probablemente la dificultad en algunos casos es el miedo de los responsables de la Comunidad de Manada es que pudieran disminuirse ante un ayudante si éste es exitoso. No hay ningún fundamento real en ello. Un Akeelah cedió la Manada a Baloo después de tres semanas sin que este perdiera a las Lobitas y Lobitos».

En realidad, un colaborador capaz y exitoso da aún más gloria para Akeelah. El crédito del desarrollo de tal ayudante es uno de los mejores atributos con el que puede ser pagado el encargado de una Manada, e inversamente, da poco crédito al Akeelah si Baloo, cuando debe hacerse cargo de la Manada, se retira debido a la inexperiencia y falta de confianza.

Un Educador de Manada competente se asegura de que Baloo y la Manada sean tan unidos como Akeelah y su Manada.

Si usted tiene varios colaboradores otórgales un trabajo definido.»

Introduciendo a tus asistentes

Introduce a tus colaboradores colocándolos como responsables de los juegos. De este modo muestras a las Lobitas y Lobitos que tienes la confianza en tus ayudantes y les



provees una capacitación.

Una vez que has asignado un trabajo no interfieras. Nada debilita la respuesta de la Manada hacia un colaborador que la interferencia de Akeelah. Si las cosas se descontrolan cambia el programa, es decir, inmediatamente comienza algo más.

«Pero sobre todas las cosas», otra vez citando, «no hagan lo que hizo un Akeelah del cual yo escuché. Este Akeelah explicó con cuidado a sus Lobitas y Lobitos que Baloo iba a hacer un juego, y añadió: 'Controlen su comportamiento. Solamente porque Baloo es nuevo no significa que deban darle guerra'. Puede imaginarse el efecto que esto tuvo sobre Baloo y en las Lobitas y Lobitos.

Haz que los colaboradores te ayuden a planificar los programas de las reuniones. Ten en cuenta que ellos tienen distintas personalidades con talentos y capacidades propias, aprovecha sus talentos.»

Los requerimientos para ser colaborador de la Comunidad de Manada

Las calificaciones son las mismas que las de Akeelah, pero el límite de edad mínimo es 18 años.

Utilizando a los Seiseneros

En una Comunidad de Manada bien establecida, los Seiseneros son responsables de reunir las cuotas, la asistencia, tener a las Lobitas y Lobitos en las guaridas antes del círculo y durante un período de un 5 o 10 minuto ellos instruyen a sus Seisenas en

hacer nudos, banderas, etc., o ayudan a las Lobitas y Lobitos atrasados en su adelanto, saltos mortales etc. Después cada Seisenero ayuda a no más de dos Lobitas y Lobitos en la instrucción de ciertas pruebas de Estrella. Las Lobitas y Lobitos son cuidadosamente escogidos y continúan hasta que hayan pasado las pruebas, y después otras Lobitas y Lobitos son llamados para la instrucción.

Durante estos períodos de instrucción de Seiseneros el resto de la Manada es guiada por Akeelah, Baloo u otro Ayudante para un juego tranquilo o una historia.

El uso de Seiseneros de este modo es adoptado después de un experimento de seis meses con el Sistema de Manada.

Utilizando al Seisenero de Seiseneros

Un deber regular por lo general asignado al Seisenero de Seiseneros es que traiga el Tótem al Círculo para aperturas de reuniones, investiduras y otras ocasiones especiales y esté en continuo contacto con los otros Seiseneros vía telefónica o por internet.

Los instructores

Un Instructor de Lobitas y Lobitos puede ser muy útil, pero debe ser seleccionado con cuidado. De preferencia debe de haber salido de una Manada.

Al planear las reuniones Akeelah debe dar alguna recomendación al Instructor para mantenerlo ocupado. Él puede estar acostumbrado instruir en nudos, primeros



auxilios, semáforo y otras pruebas de Estrella, Especialidades y puede ayudar con las lecciones de las danzas de la Selva y los juegos. Puede que tenga un nombre de Selva, como «Capucha Blanca» y se le puede asignar el cuidado del equipo de la Manada al guardarlo después de cada reunión. Estos normalmente se registran como Miembros Colaboradores de una Manada.

Otros instructores.— Para instrucciones de Especialidades los padres de las Lobitas y Lobitos y sus amigos no deberían ser pasados por alto. Es casi seguro que revelarán capacidad y preparación al dar la instrucción a mediados de la semana en pruebas de especialidades particulares. Un amigo enfermero de un Akeelah dio lecciones de primeros auxilios a Lobitas y Lobitos una vez a la semana después de la escuela y para terminar el grupo ofreció tomar otra clase en otoño.



14 Su primer Gran Aullido tras la obtención de Promesa.

CAPÍTULO XII

Introduciendo al Cachorrito

La primera aparición de una posible Lobita o Lobito o el «NUEVO AMIGUITO» en una reunión de Manada es un gran acontecimiento. No raras veces esto marca la realización de meses de espera y anticipación; de conversaciones con chicas y chicos ligeramente más viejos que ya sean Lobitas y Lobitos al escuchar los cuentos de los maravillosos momentos que se tienen en la Manada.

Por estos motivos Akeelah deberá hacer una reunión para

conocer al recién llegado personalmente y ampliar una bienvenida cordial. Se anotará el nombre de la chica o chico y se le harán unas preguntas concerniendo su escuela, dirección, teléfonos, etc. Él entonces puede ser asignado temporalmente a una Seisena, como un nuevo amiguito espectador.

Si la chica o chico ha sido traído por una Lobita o Lobito está bien colocarlo, al menos al inicio, en la misma Seisena. Akeelah lo presenta al Seisenero como un nuevo amiguito y el Seisenero a su vez si es necesario a otros miembros de los Seisena.

Se le explicará al nuevo amiguito que, por ser sólo un visitante, no puede participar en el Gran Aullido u otras ceremonias o competencias en las cuales se conceden puntos, como las del uniforme, formaciones, saludo, seña, etc.

Al final de la reunión se le da al nuevo amiguito una Solicitud de Membrecía de la Comunidad de Manada para que la entregue a sus padres.

Los primeros pasos de Progresión

A causa de la dificultad de encontrar una oportunidad tranquila de charlar con el nuevo amiguito durante reuniones, algunos de nuestros Educadores van a casa de los pequeños para conversar tranquilamente con sus padres. «Nuestra tarea es establecer al nuevo amiguito con la Manada», para ello es necesario que Akeelah le visite hasta que él sea investido. Es mucho más fácil vincularse con los nuevos estando lejos de la Manada.



El Consejo de Roca siempre aborda sobre el acercamiento a la Investidura del nuevo amiguito y todo lo relacionado con eso.

Akeelah establecerá un tiempo para dialogar con el nuevo amiguito aparte durante las reuniones de la Manada subsecuentes, posiblemente durante los períodos de instrucción. Para la primera práctica, después de unas pláticas preliminares, se le facilitará su **Libro de Progresiones , Cartas a un Lobito** de Gilcraft y el **Libro de Selva**⁶ de Rudyard Kipling contándole la historia de Mowgli, el significado del Gran Aullido, las formaciones del Círculo, los nombres de Akeelah, Baloo y Bagheera, y así sucesivamente hasta llegar a encuentros posteriores donde se repasarán sobre la Ley, la Promesa, y la Investidura.

En conexión con el Consejo de Manada se le recomienda a Akeelah que le lea «Cartas a un Lobito» de Gilcraft para ejemplificar el lenguaje de Lobitas y Lobitos.

La pañoleta blanca

En la tercera reunión del chico con su Akeelah puede contarle la historia del chico zulú que está en el Manual de Lobatos de Baden-Powell para explicarle por qué un nuevo amiguito no puede tomar su lugar con otras Lobitas y Lobitos inmediatamente en todas las actividades de la Manada. Es

⁶ Es importante que los nuevos amiguitos tengan estos libros y la pañoleta blanca tan pronto como sea posible. Es probable que se entreguen al pagar la cuota de inscripción.

recomendable proporcionarles una pañoleta blanca —«el abrigo de pintura blanca»— para llevarlo en reuniones hasta su investidura. Finalmente, Akeelah habla con el nuevo amiguito sobre el derecho de las Lobitas y Lobitos y la Promesa.

Acercamiento a la Investidura

En su cuarta reunión, se le puede decir al nuevo amiguito que muy pronto podrá quitarse su «abrigo de pintura blanca» y que él está a punto de ser aceptado en la Manada. Las pruebas de Cachorrito son repasadas y la ceremonia de investidura también es explicada.

Investidura

Ver Ceremonias de Lobitas y Lobitos, Capítulo XII.

Edad Mínima, 7 años

No se deben aceptar en la Manada a chicos menores de 7 años. Aparte de una posible violación al reglamento, la presencia de chicos menores inevitablemente interfiere con el cumplimiento adecuado del programa de Lobitas y Lobitos. Uno de nuestros ex Akeelahs a cargo de un Distrito nos dice su experiencia acerca de la llegada de dos Lobitos de sólo 5 años. «¡Era como cuidar dos bebés!»



Dear Everett

Herewith propose Wolf
Cub Law, Promise, &
Motto.

I am sure that two laws,
are quite as much as a small
boy can grasp

He can remember them by
the Wolf Cub salute with the left
hand - the 'Promises' & the
salute with the right hand.

20th 5.6.16

15 Documento histórico dirigido por Lord Baden-Powell al señor Percy Everett, que fue asociado con fundación de Lobitas y Lobitos.



16 Nuevos amiguitos recibiendo indicaciones para su Promesa.

CAPÍTULO XIII

La Ley, las Máximas y la Promesa de Lobita o Lobito

¿Por qué la gente desperdicia tanto tiempo, energía, pensamientos y dinero en muchas niñas y niños? ¿Correr por todas partes en un «ataví» tan gracioso, seguido de una Comunidad de Manada de niñas y niños gritando? Tal es la pregunta que nos viene a la mente en ocasiones, también es la pregunta que cada uno de nosotros podemos contestar especialmente cuando tenemos la oportunidad de conversar sobre las Lobitas y Lobitos. Las respuestas serán tan variadas como los individuos en la reunión. Todos, honestamente, contestaremos: «Por la satisfacción que nos brinda estar con Lobitas y Lobitos».

Por qué participamos con las Lobitas y Lobitos

Es verdad que «el juego» (y siempre debe permanecer como un

juego profundamente educativo) realmente nos trae satisfacción y emociones personales. Principalmente estamos en el Lobatismo debido a su método inspirado en la preparación de un modo tan absolutamente natural hacia el crecimiento y el desarrollo de los humanos. La base, el corazón, el fondo, el hilo dorado de todo «el juego» es la Ley, las Máximas y la Promesa de la Lobita o Lobito y sobre estas, la educación de los pequeños debe ser construida.

La vida es para todos nosotros un ejercicio tan maravillosamente difícil y complejo. De vez en cuando se nos viene a la cabeza la pregunta básica: «¿Para qué estoy en el mundo?» Echamos un vistazo a nuestra Comunidad de Manada y nos preguntamos, «¿Por qué tantas posibilidades?... ¿Por qué?»

Lo que hay dentro de una Lobita o Lobito

La niña o niño esencialmente es activo, nada, corre, lucha, ríe, se queja y forma amigos, hace travesuras una y otra vez. No se preocupa pensando en la vida; a la niña o niño sólo le importa vivir.

Dentro tiene inquietudes, juicios sobre la vida, una curiosidad infatigable, sensibilidad y gran afecto hacia sus compañeros y líderes⁷. Estos son los rasgos que lo hacen algo

⁷ Dos características de la afectividad infantil la hacen diferente con la del adulto:

- I. Es cualitativamente diferente al adulto porque al infante le afectan los mínimos acontecimiento; predominan las emociones, sus estados afectivos son más intensos; sus estados de ánimo son súbitos; lo afectivo predomina sobre los procesos de razonamiento; las situaciones rebasan la situación que las provocó.
- II. El fenómeno afectivo dominante es la ansiedad y cuatro son los factores que dan origen a esto:



fascinantemente, activo, con una personalidad en crecimiento de una identidad invaluable como un alma inmortal y una potencialidad de vida y liderazgo de un nuevo mundo.

La Ley, las Máximas y la Promesa; su respuesta

Sin hostigar a la niña o niño con teorías y preguntas, la Ley de la Manada, las Máximas y la Promesa son la respuesta construida con base en la naturaleza misma de la niña o niño a la pregunta básica de vida y objetivos.

LA PROMESA

Yo Prometo...

Las palabras de apertura de la Promesa son en primera instancia el reconocimiento de la subjetividad de cada niña o niño —en todas las generaciones de humanos de las que él se diferencia, que nunca ha habido nadie como ella/él y que nunca habrá otra persona como ella/él— y al mismo tiempo, estas palabras son el recordatorio para Akeelah que mientras puede ser líder de una Manada es a su vez líder de varios otros sujetos con una enorme importancia en su interior.

Hacer siempre lo mejor...

1. Miedo a perder la atención y cuidado del adulto del cual depende la satisfacción de sus necesidades. (miedo al abandono).
2. Su propia valoración depende de la valoración que le da el adulto. (hay que corregir la conducta, no al ser).
3. El pensamiento es subjetivo y centrado, y le hará pensar que cuando él tiene miedo también tienen los demás.
4. El límite poco preciso entre el Yo y el no Yo le hará sentir peligro de diluirse. (toma a la mamá como extensión de él, ella lo completa y si ella no está el desaparece).

Por ninguna coincidencia, suerte o circunstancia puede traer la perfección por la cual toda creación aparece esforzarse. El factor más grande en la vida de un sujeto es su desarrollo y este producirá su transformación en conjunto con el entorno; una vez lograda esa transformación incesante se perfilará hacia la trascendencia.

Un gatito hace su mejor esfuerzo posible para «matar» la pelota de lana, tal como la Lobita o Lobito busca participar en cada juego, completar cada colección, hacer cada modelo de la mejor manera; aprende sin saber que una de las lecciones de la vida le ofrece en su mundo es humanizarse.

Por desarrollarme...

La Lobita o Lobito se prepara para entrar en el mundo, han pasado muchos años, innumerables generaciones han trabajado para producir su herencia con regalos y posibilidades. ¿Lo aprovechará? «Para desarrollarme» significará reflexionar y criticar sobre los regalos de la historia, transformando a su vez el mundo por venir... una vida de acción, cosa que atrae demasiado al pequeño.

Personal...

El conocimiento de uno, el lograr conocerse a uno mismo es uno de los grandes retos en la historia de la humanidad, pocos logran llegar a ese objetivo, ya que el conocerse implica tener la posibilidad de decisión sobre la vida misma, descubrir los alcances, limitaciones y posibilidades. El llegar a conocerse



incluso nos permite tener ecuanimidad sobre los sucesos, sabiendo cómo actuar y cómo sobrellevar las adversidades, así mismo, lograr conducir la vida dentro de la posibilidad de factibilidades hacia la humanización.

Social...

Un ser humano es miembro de muchos grupos sociales y es importante que la Lobita o Lobito logren descubrirse como miembros de una comunidad mundial. El desarrollo social se plantea fuera de los límites convencionales hacia un compromiso de transformación social al descubrirse en el otro, construyendo una forma de pensamiento basado en la extensión de la familia a la comunidad local e internacional con un enfoque crítico, es decir, tratando de develar la realidad.

Gracias al avance beneficioso de las comunicaciones el contacto con el mundo externo (internet) permite promover el entendimiento, ayuda mutua y construcción de una mejor comunidad, sin embargo, esto también puede llevar otros problemas como la alienación o la adopción de esquemas que, si bien son atractivos, en ocasiones nos ensimisman y apartan del contacto directo con los demás.

Y espiritualmente; ...

En todas partes del Movimiento Scout es la creencia en el espíritu de la naturaleza del hombre y el universo; el reconocimiento de una parte espiritual que es el vínculo entre lo interno y el mundo que nos rodea. La concepción espiritual es aquella que nos permite construir y dar vida,

consecuentemente se le puede identificar como una fuerza interna volitiva (voluntad) que motiva a los sujetos para entrar en comunión con el cosmos, con lo que les rodea y hace plena la existencia humana. Así pues, la espiritualidad es alimentada con la observación de la naturaleza, la convivencia con amigas y amigos; es más, el ambiente dentro del cubil puede ser de gran espiritualidad en donde la Lobita o Lobito logra tener un remanso de paz y crecimiento sano.

Vivir la Ley de la Manada... (Se incluyen las Máximas)

La Ley de la Manada es una ley de vida, es una Ley que es profundamente espiritual, por consiguiente, más que un deber, es una aceptación interiorizada del compromiso hacia lograr la plenitud de vida. La ley de la Manada como es consecuentemente base fundamental en el desarrollo de los sujetos. La parte importante de la ley dentro del escultismo, es observarla como «a ley de la cooperación», ley vinculada al «trabajo comunitario». Este procedimiento de «trabajo comunitario» simplemente es expresado con dos palabras, **la observancia y la disciplina**, en un mundo en el cual el principio elemental es el «amor».

LAS MÁXIMAS

La Lobita o Lobito siempre piensa primero en los demás.

Una de las funciones del escultismo crítico popular, es lograr promover el encuentro con la/el otro, el descubrimiento o la develación interior, sin hipocresías o



intereses mezquinos. La base del escultismo es descubrir que en el otro hay un yo y que por consiguiente lo que hago es reflejo de lo que tengo en mi interior. El egoísmo es un extravío que se propugna para ser erradicada dentro de todo el movimiento scout.

La Lobita o Lobito siempre tiene los ojos y los oídos bien abiertos.

Y es que no es suficiente pensar cuando las situaciones son evidentes, es necesario estar alerta para saber cuándo brindar una mano, pero también para lograr verificar si alguna situación es peligrosa o no es adecuada para la Lobita o Lobito; incluso hoy en día, el desarrollo de la habilidad de observación es de vital importancia para asegurarnos que estén fuera de peligro ante las violencias que hoy en día se ejercen contra los niños. Lograr promover el estar siempre alertas y pendientes no sólo para proteger al otro, sino también para que logren identificar los momentos en que deben salvaguardarse.

La Lobita o Lobito siempre está limpio.

La promoción de la higiene es física, pero también mental, en ocasiones los grandes problemas psicológicos que atraviesan los adultos se deben a la poca salud mental que tuvieron en la infancia. Si bien una picadura de muela se puede prevenir con un buen cepillado, angustias y problemas para el manejo del estrés bien pueden ser llevados a efecto desde la infancia con ciertas habilidades de contingencia, apoyo, soporte o en su caso derivación

con las personas adecuadas.

Una Lobita o Lobito que se muestre sucio o desalineado, también implica ciertas alarmas de lo que sucede en casa, tal vez referentes a su estado económico o el lugar en donde viven los miembros de la Manada, es por ello necesario identificar para que la Comunidad de Manada sea la primera en brindar la ayuda necesaria para que los miembros que la componen disfruten de una vida sana.

La Lobita o Lobito siempre está alegre.

Si bien es imposible todo el tiempo estar alegre, es importante diferenciar la alegría de la felicidad, ya que la alegría son las pequeñas dosis de dulzura que va ayudando a lograr el gozo de vida. Una Lobita o Lobito que siempre ande triste, tarde que temprano influirá en su desarrollo, así pues, lejos de tratar de que esté alegre sólo porque se le pide, es necesario indagar qué es lo que acontece en la vida del sujeto en cuestión; en ocasiones las muestras de poca alegría o de aburrimiento pueden ser alarmas sobre la situación de la casa o del ambiente en la Comunidad de Manada.

La Lobita o Lobito siempre dice la verdad.

La sinceridad es una de las virtudes que son necesarias cuando uno intenta acercarse al otro sin intereses ocultos, así pues, en un infante le parecerá fácil eludir obligaciones o represalias ante cualquier situación si se le presenta como posibilidad de vida. Es por consiguiente muy importante que desde el inicio en la vida de un nuevo



amiguito que se le haga hincapié en la necesidad de moverse con la verdad, con certeza, no sólo para que los juegos y las actividades dentro de la Comunidad de Manada sean amenas, sino porque el sistema de relaciones dentro de ella sólo funcionan si cada uno hace su parte dentro de un ambiente de verdad y respeto, al ver que todos participan de esa manera, verán que el mundo sería más satisfactorio si fuese manejado de esa forma, así que son ellos ahora, pilares importantes en la transformación de su mundo.

La Ley de la Manada

La Lobita o Lobito siempre escucha, respeta, dialoga y discierne

A través de un trabajo dialógico educativo es como se promueve la ley, dicha forma se expresa mediante el *estilo de la Selva* (con el auxilio de las historietas) a quien la Lobita o Lobito ha puesto su confianza. Parte de la seguridad obtenida en el desarrollo psicológico de las niñas y niños se debe a la confianza que depositan en ciertos adultos, delegándoles decisiones trascendentes en su vida; de no hacerlo así, por la inmadurez emocional de su corta edad sólo haríamos que se agobiasen y alejaran del Lobatismo.

Esa confianza plena de las niñas y niños a los adultos es una gran muestra de la responsabilidad educativa que tenemos a cuestas, y lograr que ellos se posicionen con la Ley accedan a un proceso de liberación, así pues, no es de nuestro interés que las Lobitas y Lobitos **acaten todo a**

raja tabla si en la Comunidad de Manada no se les otorga la oportunidad de discernimiento, de ignorar esto, estaríamos matando la posibilidad de generar un espacio verdaderamente dialógico.

La Lobita o Lobito siempre se vence a sí misma/o.

Es el principio de disciplina y autocontrol que se debe promover en la medida de lo posible en el lenguaje de la Lobita o Lobito ya que, por su edad, es común la travesura y continua la curiosidad que le hace meterse en problemas, sin lugar a duda estas situaciones son parte de su desarrollo saludable como sujeto y como persona por lo cual debe más que ser sancionado, ser direccionado.

Es menester reiterar que la mejora del infante, el vencerse a sí mismo, debe estar proporcionado a su edad, la exigencia que llegue a causar exceso de estrés puede ser no sólo anti educativo, sino también incluso perjudicial en su salud y sano desarrollo.

La Lobita o Lobito siempre lucha para transformar el mundo desde el corazón y con la mente.

En esta ley se incluye el sentí-pensarse, el pensarse también desde los sentimientos, en la posibilidad de descubrirse holísticamente, en la total integridad, para que esté consciente que es una personita que, a pesar de su edad, al ser investido como Lobita o Lobito apela desde su nivel por la justicia, por la hermandad, por hacer que el mundo tenga posibilidades diferentes, con ello es



requerido el desarrollo de la empatía, de saber qué acontece con lo que se observa, con lo que se vive, de tal forma que logre incidir en la realidad inmediata.

¿Por qué ese chiquillo está vestido con harapos? ¿Por qué ella no quiere jugar? ¿Por qué ellos están ofendiéndole? etc., tal vez en un principio no podrá dar respuesta inmediata, pero si logra colocarse en el lugar del otro abrirá una primera puerta para cuando menos, entender lo que siente la otra persona y de ser posible, actuar.

Finalmente, estas guías deben ser consideradas por la Lobita o Lobito dentro de su tránsito en la Manada evitando a toda costa por parte de los Educadores del uso de métodos como la coerción, el desafío y la desconfianza; hay una sola cosa que realmente funciona para promover las Máximas y Ley en nuestra relación del uno con el otro, y esta es el amor al infante y a nuestro trabajo educativo.

Y hacer una buena acción a alguien cada día...

Aquí está la primera lección en la vida «La Regla de oro» en acción que nos humaniza, nos socializa y nos enfrenta a realidades diferentes, nuevos mundos y nuevas posibilidades. Hemos echado un vistazo a nuestra Ley, Máximas y Promesa para que planifiquemos los programas a realizar cada semana. Y decimos:

¿Cada día...?

Creemos que es verdad que la virtud más admirada en los seres

humanos es la fidelidad. Frecuentemente en la enseñanza de la Ley, las Máximas y la Promesa este hecho es pasado por alto y la mayor parte del valor de la Promesa «hacer siempre lo mejor» se pierde cuando no se percibe que cada día es un desafío nuevo y una nueva oportunidad de mejorar «el ayer».

Recordemos el hecho en las palabras de Jorge Eliot:

Si te sentaras ante un atardecer
y recontara los actos que has realizado,
y al repasarlos encuentras
un hecho que reafirme,
una palabra que alivie el corazón de quien la escuche;
O al repasarlos tengas vistazos dulces
que se sienten como rayo de sol,
entonces puedes contar tu día como plenamente vivido.
Y contar tu día como «plenamente vivido»
es el propósito de la Ley, Máxima y Promesa de las Lobitas y
Lobitos.

Enseñando, la Ley, las Máximas y la Promesa

Ningún Educador de Manada debería cometer el error de aceptar simplemente una mera memorización y repetición de La Ley, las Máximas y Promesa de la Lobita o Lobito como cualificación suficiente para la investidura. Hacerlo creará en la chica o chico una impresión confusa y superficial del significado, de la importancia y obligación que representa perdiendo la clave misma de la educación de Lobitas y Lobitos.

Así mismo, Akeelah nunca debería asignar a alguien



más el deber y privilegio de enseñar a un pequeño recién llegado el La Ley, las Máximas y la Promesa. Esto no es sólo para asegurar la aprehensión en la pequeña chica o chico el código de Lobitas y Lobitos, sino también, pero establecer una comprensión mutua entre Akeelah y la Lobita o Lobito.

Hay dos métodos de promover La Ley, las Máximas y la Promesa, ambos igualmente importantes: (a) Una conversación tranquila, con historias ilustrativas; (b) Demostración mediante el juego, en la que el nuevo amiguito participe.

¿Cuándo y dónde?

A causa de su gran importancia, la conversación entre Akeelah con el nuevo Lobita o Lobito no debería ocurrir en un momento al azar o apresurado, en una esquina en el punto de reunión; mientras que la Manada puede distraerlos con algún juego. Ni, tampoco, si el resto de la Manada está «escuchando». Se debe de encontrar un período y lugar tranquilo.

Reiterando, la diferencia entre pequeños es un factor. Unos serán tímidos, casi temerosos. En todo caso el primer pensamiento de Akeelah debe ser facilitarle las cosas a la pequeña o pequeño y ganar su confianza. Un líder experimentado admitió a veces usar una pequeña bolsa de caramelos de la cual tanto él como el nuevo amiguito o Cachorrito pueden comer mientras charlan.

Ejemplo de conversación

La Lobita o Lobito siempre escucha, respeta, dialoga y discierne

(Educador): En la selva cada Manada de lobos es encabezado por un Viejo Lobo que sabe muchos trucos de caza. Por lo que cada Lobita o Lobito siempre le escucha y tiene la confianza de preguntarle o dialogar cuando considera que una orden no se puede realizar. Los Viejos Lobos le dicen al pequeño que haga algo y el pequeño lo hace inmediatamente. No dice, «Espera un minuto» o «Le toca a alguien más»; simplemente corre y lo hace al instante, puede preguntar y tratar de resolver las dudas, pero en su interior sabe que lo que se solicita siempre es justo para toda la Comunidad de Manada.

Pero piensa que incluso cuando los Viejos Lobos están fuera de vista, aún se deben respetar los mandatos. Porque es deber de cada lobo en la Manada cumplir para «seguir el juego».

Por consiguiente, en nuestra Manada de Lobitas y Lobitos, la Lobita o Lobito debe escuchar al Akeelah, a los Viejos Lobo, Baloo, Bagheera, y a su Seisenero para hacer Siempre lo Mejor, preguntando si no se comprende algo o si se requiere una mejor explicación.

Y luego, en casa; una nueva Lobita o Lobito promete también ser respetuoso con su padre y madre, estén o no viendo lo que hace. La Lobita o Lobito más chico de la Manada siempre tendrá la confianza de que en cualquier momento dará lo mejor de sí siguiendo las indicaciones de su padre y madre, maestro o Akeelah.

La siguiente parte de la Ley...



La Lobita o Lobito siempre se vence a sí misma/o. Cuando la Lobita o Lobito en la selva caza un conejo la carne es para sí mismo y para su Manada; en un momento se siente cansado y con ganas de rendirse y parar. Pero si es una Lobita o Lobito, no cederá ante sí mismo continuará y seguirá persiguiendo al conejo hasta que lo atrape.

Así que, si en nuestra Manada se le da una tarea al Lobita o Lobito, como aprender a saltar o a nadar puede encontrarlo difícil o fatigoso, pero no cede ante sí; continua y lo vuelve a intentar, y al final tiene éxito. Esto es lo que significa «se vence a sí mismo».

¿Sabías que hay un pequeño dentro de ti? Una chica o chico, que a veces no quiere hacer las cosas o que, cuando le mandan a hacer una cosa, quiere hacer algo más. Bien, cuando haces cosas así quiere decir que no te vences a ti mismo. ¿Comprendes? ¿Puedes pensar en algunos ejemplos en que una Lobita o Lobito puede vencerse a sí mismo?

La última parte de la ley...

La Lobita o Lobito siempre lucha para transformar el mundo desde el corazón y con la mente. Seguramente ahora que has comprendido un poco más sobre lo que significa pertenecer a la Comunidad de Manada poco a poco has despertado tus instintos de Lobo y sabrás resguardar la Ley, pero la Ley no es algo inanimado, sino que es algo que se practica con los demás, alguna vez habrás visto a algún amiguito o amiguita que ha sido molestado por otro, o tal vez, has visto que alguien tira basura en donde no debe, o tal vez, que alguien desperdicia el agua y

así sucesivamente, pues bien, es tiempo de que empieces a demostrar que eres una buena Lobita o Lobito y que es necesario que todos compartamos el mundo de manera justa para que convivamos mejor.

Para que logres verificar lo que sucede, es necesario que en ocasiones te coloques en el lugar del otro, por ejemplo: ¿Cómo te sentirías si a ti te molestaran? ¿Qué piensas si fueras una tortuga que ha sido atrapado por alguna basura que alguien ha arrojado al mar y no te pudieses mover? o tal vez, ¿Qué no lograras tener agua en tu casa para bañarte o incluso beber? Pues bien, el que te puedas poner en el lugar del otro te ayudará a hacer mejores Buenas Acciones ya que lograrás algo muy valioso que se llama la empatía, pues lo que sufre la otra persona te puede pasar a ti y, por tanto, eso no es justo y algo que añoramos es que todos vivamos en el mundo de forma justa.

Las Máximas...

Aunado a la Ley contamos con las Máximas, estas son dictadas por Baloo para todos las Lobitas y Lobitos de la Comunidad de Manada, tal vez te cueste un poco de trabajo aprendértelas, pero puedes pensar en el orden como aparecen en tu rostro, hasta arriba está tu mente, la cual te permite *siempre pensar primero en los demás*; más abajo tenemos los ojos y los oídos, para que *siempre tengamos los ojos y los oídos bien abiertos*, y así logremos ver y escuchar a quien necesite de nuestra ayuda; más abajo está nuestra nariz, por lo que nos recuerda *siempre está limpios*, ya que eso impedirá nuestra máxima posibilidad de desarrollo para crecer sanos fuertes y así ayudar a más



personas; posteriormente más abajo esta nuestra boca la cual muestra una gran sonrisa porque *siempre estamos alegres*, nosotros no nos ponemos triste por perder un juego o nos enojamos con otro porque obtuvo un logro, al contrario, nos alegramos de que alguien más haya alcanzado sus metas, eso es más valioso cuando finalmente alegremente *siempre dices la verdad*, así pues, no valdría tanto estar por afuera alegre si por dentro sientes envidia, eso no sería muy honesto de una Lobita o Lobito, tenemos que decir lo que sentimos, tal vez esa envidia es también porque no hemos logrado comprender que todos tienen su camino y cada uno es diferente y no tenemos por qué ser como los demás. Sabes, incluso cuando tengas pensamientos o ideas diferentes, siempre exprésalas, aunque al principio de un poco de tristeza, al final *la verdad nos hará libres* y nos traerá un poco de paz y alegría.

Otra cosa que debes saber si serás una Lobita o Lobito, es la Promesa. Como en siempre ha sido en los Scouts, una chica o chico tiene que hacer una promesa antes de volverse una Lobita o Lobito.

La Promesa es:

Yo prometo,
hacer siempre lo mejor por:
desarrollarme personal, social y espiritualmente;
vivir la Ley de la Manada
y hacer una buena acción cada día.

Esa es la Promesa de la Lobita o Lobito y una promesa es una cosa muy importante. Bien, cuando una Lobita o Lobito

promete hacer una cosa debe asegurarse de dar lo mejor de sí para cumplirla. Y cuando crezca para ser una mujer u hombre hará lo mismo.

Ahora, la Lobita o Lobito promete dar lo mejor de sí, para: *Desarrollarse personal...*: Una Lobita o Lobito siempre está pendiente de aquello que le permite crecer como persona, ya sea en la casa, en la escuela, en la Comunidad de Manada o en los talleres que participa fuera de la escuela, sabe que cada cosa que va aprendiendo y desarrollando será abono para que en un futuro tenga todas las posibilidades y potencialidades de ser un gran ser humano.

Social...: Las Lobitas y Lobitos saben que no están solos en el mundo, que las cosas han sido creadas por alguien pensando en los demás, como la propia Comunidad de Manada, algunas incluso tienen varios años y la gente que pensó en el proyecto incluso ya han fallecido, sin embargo, viven en las cosas que nosotros construimos para los demás. La relación social, de convivencia y de hacer algo en comunidad es en muchos casos una forma de trascendencia que nos permite seguir viviendo incluso cuando nosotros ya no estemos, vivimos en los corazones de quienes amamos.

Desarrollo Espiritual: Una Lobita o Lobito siempre trata de hacer la clase de cosas que consideras buenas; siempre dice la verdad; nunca tomes cosas que no le pertenecen; es amable con otros, especialmente con niñas y niños más chicas y chicos y realiza una buena acción cada día, aprende a disfrutar del gozo de ser un sujeto activo y partícipe en su entorno.

**La siguiente parte de la Promesa es:**

Vivir la Ley de la Manada: Cada juego —el fútbol, la lucha, el ciclismo, etc.— tiene sus reglas o no podía ser jugado sin ellas. Una de las cosas más importantes que se debe de aprender es «jugar bien», jugar la vida y por lo tanto es necesario que la vida tenga reglas que nos permitan convivir, entonces una Lobita o Lobito siempre intenta dar lo mejor para jugar bien y cumplir la Ley de la Manada. Esta es la única forma de siempre pasar momentos agradables.

La siguiente Promesa es:

Hacer una buena acción cada día: ¿Sabías, que la gente más amorosa en el mundo es la que ayuda a otros siempre que se presenta la oportunidad? Y también son la gente más útil. Las chicas y chicos que aprenden a pensar en otros desde que son chiquitos son los más útiles cuando crecen.

¿Sabes dónde debemos comenzar a realizar buenas acciones? Así es. En casa. No sería lógico hacer cosas amables por la vecina y no hacer por algo por nuestra propia madre o padre, hermanos y hermanas. Trata de comenzar desde casa. Las buenas acciones no necesitan ser cosas muy grandes, a veces solamente pequeñas como subir las escaleras para traerle a tu madre algo que necesite. Ordenando tu habitación, lavando o secando los platos sin necesidad de que te lo pidan. Cosas así de simples.

Y otra cosa. Esto no es parte la Ley y Promesa, pero es muy importante para ser una verdadera Lobita o Lobito: «La Sonrisa

de la Lobita o Lobito»; cuando te pidan hacer algo que realmente no quieres hacer simplemente sonríte y hazlo. Y cuando una Lobita o Lobito se lastime, jugando o de cualquier otra forma, hazle la sonrisa de la Lobita o Lobito y verás que lo soportará un poco mejor.

Muchos Lobitas y Lobitos en la Gran Bretaña demostraron ser unos verdaderos Lobitas y Lobitos cuando se lastimaron durante los ataques aéreos alemanes. Durante un ataque aéreo Nazi en el Newcastle-Tyne, una Lobita de 8 años llamada Denisse Shipley fue encontrada colgada de cabeza en los escombros de su casa con ambas piernas rotas e incluso parecía muerta. Un militar finalmente pudo zafar a Denisse y mientras la sostenía en sus brazos vio como ella abrió sus ojos y le sonrió. ¡La Sonrisa de la Lobita!

«Eres una niña muy valiente», dijo el militar. Y esta verdadera Lobita respondió: «Desde luego, soy una Lobita».

Historias tradicionales de la Manada

Se pueden contar historias de coraje y fortaleza de antiguas Lobitas y Lobitos de la Manada, así como de Lobitas y Lobitos cuyo descuido condujo a desconcierto o desgracia. Deben seguir siendo contadas por esta razón. Gilcraft cuenta dos historias de tradición de una Manada de Calcuta. Uno era de un joven Seisenero llamado Mickey el cual se rompió un brazo jugando.

Soportó el dolor valientemente sin gemir ni gritar, mientras lo curaban en el hospital, por lo que el doctor



preguntó «¿Eres un Lobito verdad?» Dos años después una Lobita perdió a su abuelita. Cuando Akeelah la visitó la primera cosa que la Lobita dijo, «Le regalé una sonrisa a mi abuelita».

La otra historia trata sobre un Lobito que no podía aprender a atar sus zapatos correctamente. Una noche oscura de la Manada él volvía de una Cacería y cayó en lodo. Sus pies se hundieron profundamente en el fango y el Lobito desató sus agujetas de ambos zapatos. Nunca más tuvo problemas para atarse los zapatos.

Otras Fuentes de historias

El Manual de Lobatos, El Libro de la Selva, Cartas a un Lobito, El principito, Momo, El periquillo sarmiento, etc., etc., etc.

La Ley de la Lobita o Lobito sobre actuar y jugar

Akeelah no debería fallar en aprovechar el amor de la Lobita o Lobito **en imaginar y actuar** como medio para enseñarle la Ley y Promesa de la Lobita o Lobito. Algunos líderes sostienen que el juego y la actuación es la mejor ayuda para dar instrucciones al «representar» ideas en una forma que la Lobita o Lobito piense en imágenes mentales que asimile más fácilmente.

Si se hace muy a menudo, una Manada se elevará con entusiasmo a la invitación de actuar ante una idea para aplicar el significado «Cediendo ante la niña o niño en desamparo», «o no cediendo ante sí», etc. La participación del nuevo amiguito definitivamente ayudará a entender los principios

complicados.

En este mismo sentido se deberá ahondar toda la Progresión, que incluye entre otras cosas, el saludo, el lema, etc. la vinculación con los padres en el proceso es de suma importancia, más en estas épocas en donde ven al escultismo como una guardería en extensión. Ya en el libro de progresiones se proponen proyectos con los padres para el involucramiento educativo de sus propias hijas e hijos. Sin lugar a dudas, el escultismo, pero sobre todo el de perspectiva crítico popular, ahonda a ampliar las experiencias de vida entretejiéndose con la realidad de los infantes.

Ejemplo personal de un Akeelah

«Lo más importante, sin embargo, es el ejemplo personal de Akeelah», acentúa Gilcraft. «Una Lobita o Lobito instintivamente sabrá si tú mismo tratas de cumplir con la Ley que le pides cumplir y probablemente no lo tomará muy seriamente si ve que no lo haces».

En otras palabras, Akeelah debe mantener sinceramente la Ley y Promesa de la Manada desde la base, en su propia vida, cuando deba «jugar bien» con sus Lobitas y Lobitos.



17 Entrega de Promesa a Nuevos Lobitos.

CAPÍTULO XIV

Ceremonias de Lobitas y Lobitos

Tres ceremonias son perfiladas en el *Manual de Lobatos*: La Promesa del Cachorrito, la entrega de la Segunda Estrella y la graduación de la Lobita o Lobito hacia la Tropa, «la Senda de Enlace».

Muchas Manadas establecidas en el transcurso de los años han añadido otras ceremonias menores, como la instalación de Seisenas, la investidura del Seisenero de Seiseneros, la presentación de Especialidades y Estrellas de Especialidades y pequeñas formalidades en relacionadas con la apertura y el cierre a la hora de contar historias en la fogata.

Indudablemente todas tienen un gran valor para las Lobitas y Lobitos y también para los padres por ser prueba de

la naturaleza establecida y sustancial de la educación de la Lobita o Lobito. Por esta razón las ceremonias de la Manada, aunque sean simples, nunca deberían ser tratadas casualmente y deben ser conducidas sólo por Akeelah, con la excepción de la presentación de las Estrellas, cuando un papel prominente puede ser asignado al Educador encargado del Grupo.

Ceremonias y el nuevo Educador de Manada

En algunos nuevos líderes surgen dudas sobre las ceremonias de Lobitas y Lobitos, en particular la Investidura puede ser causa de preocupación e incluso agitación debido a las impresiones vagas de los rituales que deben ser dominados y realizados con gran puntualidad. Cuando en realidad todas las ceremonias de la Manada son básicamente simples.

Tomando en cuenta a una Educador de Manada aprensiva, una Señora occidental escribió, en términos culinarios: «Cuando una cocinera añade glaseado a los pasteles ya se preocupa poco por el resultado y todos disfrutan de él. Así es con las ceremonias de Lobitas y Lobitos. Simplemente son una añadidura a las aplicaciones del programa⁸».

El nuevo Educador de Manada puede manejar una Manada satisfactoriamente con un mínimo de ceremonias y estas deben de ser de forma simple. La experiencia tanto de Akeelah como de las Lobitas y Lobitos añade la belleza, las

⁸ Es importante destacar las partes del Programa.

- I. Marco Simbólico
- II. Estructura
- III. Adelanto Progresivo
- IV. Actividades



cuales con el tiempo se convierten en parte de la tradición de la Manada. Tal es la historia de la mayoría de las ceremonias de las Manadas. Los fundamentos desde luego no deben ser alterados o modificados como en la Investidura, en los términos de la Ley, las Máximas y la Promesa y no se deben hacer añadiduras hasta que sea en verdad necesario.

En cuanto a las variaciones de las ceremonias principales, el *Manual* acepta la «idea» de adherencias en las ceremonias principales y que cada cosa sea tomada en cuenta para las ceremonias dentro de la comprensión de las Lobitas y Lobitos. Y se añade la advertencia de que «la sobre elaboración generalmente significa dificultad» y que «la simplicidad y la solemnidad deberían ser incluidas en todas las ceremonias de Lobitas y Lobitos».

En el título general de ceremonias poco debe ser añadido a la Apertura y Cierre de Reuniones y **nada** en el Gran Aullido.

El Gran Aullido

Esta es la primera ceremonia que aprende una nueva Manada, es otra de las grandes inspiraciones del fundador; observa Gilcraft, «Se representa por sí misma, aparte de todo en la vida prosaica de hoy. Para alguien de fuera supongo que es sólo ruido al parecer sin significado, o un solo grito».

Para cualquier miembro de la hermandad de Selva esto significa mucho más de lo que se puede describir. Creo que es una justa prueba de cuán grande puede ser una Lobita o Lobito. Estoy bastante seguro de que todo Lobita o Lobito ama y usa

para expresar una clase de emoción que no puede realmente expresar: La lealtad al Akeelah, la alegría de estar vivo, agradecimiento por ser Lobita o Lobito y la nostalgia al partir.

El Gran Aullido específicamente se usa como:

- Saludo a Akeelah y expresión personal de lealtad;
- Renovación de la Promesa de la Lobita o Lobito;
- Saludo o tributo a un amigo o visitante a la Manada.

Significado para la Lobita o Lobito del Gran Aullido

Para ilustrar del significado del Aullido al Lobita o Lobito, Gilcraft realiza el Aullido de su Manada al final de cada actividad y finalmente el último Gran Aullido cuando nos separamos después cazar juntos durante cinco años.... Después de haber realizado el Aullido no hay más que decir.

«He trabajado en este punto», concluye Gilcraft, «porque quiero demostrar cómo debemos amar y disfrutar el Gran Aullido, tanto Akeelah como las Lobitas y Lobitos. ¡De ser enseñado del modo correcto, cada Lobita o Lobito lo tomará seriamente y lo dirá con el corazón y pulmones! Hay momentos en los que se debe regañar al chico si falla en esto en una forma gentil pero firme».

La forma del Gran Aullido

Aunque el procedimiento del Gran Aullido es bastante simple, sus detalles se reproducen a continuación y debe ser estudiado estrictamente. Es importante notar que es un «aullido y no un



grito».

Akeelah se coloca en el centro del círculo girando para observar a los ojos a todas las Lobitas y los Lobitos con la mano levantada y haciendo la seña del Lobito indicando con ello atención, firmes y silencio.

Las Lobitas y Lobitos permanecen en firmes en su lugar. El círculo debe estar comprendido únicamente por Lobitas y Lobitos. **Las Cachorritas y los Cachorritos no participan en el Gran Aullido y permanecen de pie.**

Akeelah se detiene cuando ha elegido a una Lobita o un Lobito que, por su vestimenta, porte o característica especial, dirigirá el Gran Aullido, mirándolo fijamente y bajando la seña. En ese momento la Lobita o el Lobito elegido tomará simbólicamente el control de la Manada y elevará su mano con la señal para indicar atención, firmes y silencio, observando a la Manada hasta que esté en perfecto orden.

Cuando considere la Lobita o el Lobito elegido que hay suficiente seriedad, bajará la mano y todos los demás al unísono deben saltar como si fueran a atrapar a una presa colocándose en cuclillas automáticamente. En este proceso la Lobita o Lobito que dirige el Gran Aullido a la hora de saltar grita fuertemente «¡Manada!».

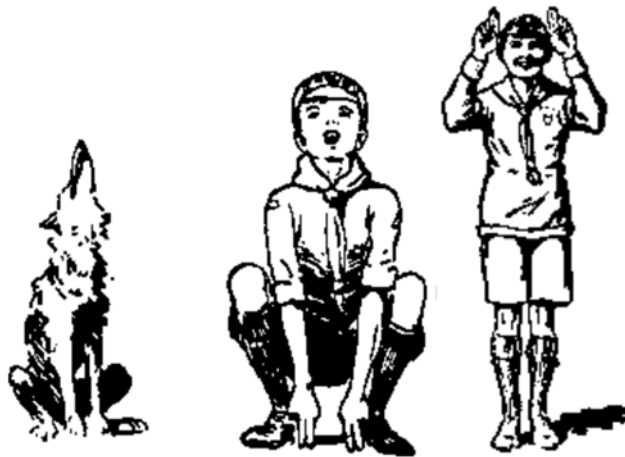
Las Lobitas y Lobitos en cuclillas dan un fuerte aullido «¡Auuuu!» y dicen en coro: «¡Akeelah, haremos...!» —**Haremos** debe ser un poco alargado—. Y en ese momento todos saltan clocándose las dos manos haciendo la señal, pero a la altura de las orejas con los dedos juntos a modo de extensión de sus

orejas de Lobo y gritando «¡Lo mejor!»

La Lobita o Lobito que dirige el Gran Aullido baja la mano izquierda y coloca su mano derecha en posición de saludo y dice «Haremos lo Mejor» en voz alta y clara, respondiendo toda la Manada: «Sí, haremos lo Mejor» mientras bajan su mano izquierda y colocan su mano derecha en posición de saludo.

Al terminar se colocan en posición de firmes y no debe haber ruidos o movimientos.

Gran énfasis es puesto para su correcta realización; lamentablemente algunos Educadores de Manada convierten el Aullido en algo más parecido a un grito escolar o en su defecto lo omiten totalmente.



18 A semejanza de los lobos, las y los Lobitos se deben colocar sobre sus talones, con las manos entre los pies y las rodillas hacia fuera tocando el suelo.

Aullido elaborado de apertura

Lo siguiente es un ejemplo de un Gran Aullido de apertura de reunión elaborada para dar tanto Akeelah como Baloo una parte, una fácil la transición mental de la atmósfera del corazón

Por la construcción de otros mundos posibles



de la selva. Incorpora versos del Libro de Selva.

Baloo: —¡Manada!... ¡A sus Seisguaridas!—

El cubil vacío y reinado por el silencio... El Tótem es traído al centro del cubil.

Baloo camina hacia el final del pasillo se agacha y hace la llamada: ¡Manada, Manada, Manada!—

Hay silencio por un momento, entonces los Seiseneros comienzan a avanzar como lobos⁹ lentamente hacia lo que será el Círculo. Girando a la derecha, acercándose al círculo en una tangente.

La Manada (gruñendo mientras avanzan lentamente): —*¡Somos la Seisena Café! ¡Somos la Seisena Roja!*— (Cada Seisenero diciendo su propio color y el gruñido continua hasta que el círculo este completo.)

El círculo formado, con las Lobitas y Lobitos mirando hacia adentro y Baloo afuera del círculo.

Baloo (impresionantemente): —*Esta es la Ley de la Selva, tan Antigua y Verdadera como el cielo; y el lobo la mantendrá en camino próspero, Pero el lobo que la quebrante debe morir.*—

Las Lobitas y Lobitos aún agachados, avanzan a la derecha a

⁹ A cuatro patas.



gatas hacia sus Seisguaridas.

Akeelah dice: —*Sus pies en la Selva no deben dejar huella.*—

Las Lobitas y Lobitos responden: —*Sin huella.*—

Akeelah: —*Ojos que ven en la oscuridad.*—

Las Lobitas y Lobitos acercándose de nuevo dicen: —*¡La oscuridad!*—

Akeelah dice en tono fuerte: —*¡Lengua, saquen la lengua, escuchen, escuchen!*—

Las Lobitas y Lobitos encojen los pies, y gritan: —*¡Una vez, dos veces y otra vez!*— y forman el círculo.

Akeelah pone a la Manada en alerta y traen el Tótem al centro. Akeelah da el comando para que lo sostenga el Seisenero de Seiseneros y dice: —*Ahora Ikki trae la noche que libera al murciélago Mang. Las manadas son encerradas en establos y chozas, para ser liberados después. Es momento de orgullo y poder, de garra, colmillo y pata. ¡Escucha el llamado, buena caza a todos! Mantengan la ley de la Manada.*—

Inmediatamente el Seisenero de Seiseneros da la señal y la Manada realiza el Gran Aullido. Como conclusión Akeelah pregunta: —*El lema de la Manada de Lobos.*—

Las Lobitas y Lobitos contestan: —*Siempre lo mejor.*—

Akeelah continúa: —*Esta es la Ley de la Selva, tan antigua y verdadera como el cielo; y el lobo la mantendrá en camino próspero. Pero el lobo que la quebrante debe morir.*—

Las Lobitas y Lobitos contestan: —*La Lobita o Lobito siempre escucha, respeta, dialoga y discierne. La Lobita o Lobito siempre se vence a sí misma/o. La Lobita o Lobito siempre lucha para transformar el mundo desde el corazón y con la mente.*—

El Tótem es regresado a su lugar y la Manada entonces está lista para continuar con la reunión.

El aullido de cierre

Hay muchas variaciones en los aullidos de cierre tal como en el de apertura, Akeelah comienza de forma simple y añade los detalles según la experiencia de las Lobitas y Lobitos. Se puede adoptar lo siguiente, desarrollado por una Manada: La Manada en el círculo, en Alerta.

Akeelah: —*No hay otro como yo, dice el Lobito con orgullo. Pero la Selva es grande y la Lobita o Lobito es pequeño: Debe pensar tranquilamente.*—

Las Lobitas y Lobitos se quitan sus gorras y repiten: —*Fui creado, ágil y ligero/a, con elementos de libertar, correr, montar, nadar; no sólo en los sentidos débiles, sino de corazón y alegría, por lo que lo recordaré y agradeceré a la vida.*—

Se vuelven a poner sus gorras y Akeelah dice: —*Madera y*



agua, viento y árbol, sabiduría, fuerza y cortesía, a favor de la Selva.—

Y saludando a las Lobitas y Lobitos: —*¡Buenas noches Lobitas y Lobitos!—*

Los pequeños devuelven el saludo, —*¡Buenas Noches, Akeelah!—* El procedimiento a variar es comenzando o concluyendo con el Gran Aullido susurrado.

El final animado de una Manada fue descrito así: La Manada, incluyendo al Akeelah y a los otros Viejos Lobos se colocan en círculo y agachados. De repente todos saltan al aire gritando, —*¡Buena Caza, Akeelah! ¡Buena Caza Lobitas y Lobitos!—* y así termina.

La Investidura de un Cachorrito

Esta es la más importante de todas las ceremonias de Lobitas y Lobitos y aunque debe ser lo más impresionantemente posible, también debe ser simple para que el pequeño candidato pueda entenderla e involucrarse a fondo. Generalmente se pondrá nervioso y olvidará su parte, por lo que Akeelah debería estar preparado si fuera necesario y decir la Promesa con él.

La ceremonia es mejor si se realiza al principio de la reunión inmediatamente seguida del Gran Aullido. Hay varios motivos para esto: La Manada estará lista mental y físicamente durante unos minutos para poner atención, estarán ordenados y el candidato tendrá menor probabilidad de sufrir pánico escénico que lo que estuviera después de un intervalo largo de

anticipación. También hay más valor en la Cachorrita o Cachorrito sabiendo que ahora es totalmente una Lobita o Lobito y por fin participará en todas las actividades de la Manada.

Teniendo en mente la importancia de la tranquilidad y la rapidez con la que los chicos se distraen, es lo mejor realizar la Investidura con la presencia únicamente la Manada. Algunas Manadas hacen guardias en todas las entradas para prevenir interrupciones.

De vez en cuando invitan a padres y parientes, pero esto debería ser hecho sólo si la Cachorrita o Cachorrito lo solicita y si lo desea. Después de dar la bienvenida a los visitantes, Akeelah debe explicar brevemente la importancia de la ocasión y pedir que no se hagan ruidos o movimientos durante la ceremonia.

El número de chicas y chicos a investir nunca debería exceder de dos y nunca son al mismo tiempo. Ninguna Manada promedio puede mantener el silencio necesario durante un período más largo y evitar las risas o contorsiones de una Lobita o Lobito inquieto lo que puede estropear el efecto de la ceremonia.

Es mejor hacer una ceremonia para cada chica o chico. Esta práctica también añade importancia para la Lobita o Lobito.

La ceremonia puede ser anunciada por Akeelah después del Gran Aullido de apertura con una declaración simple: —



Ahora vamos a añadir a un nuevo hermano a nuestra Manada. ¡Manada, Alerta!— En este punto el Seisenero del candidato toma al nuevo amiguito de la mano y le conduce; la niña o niño lleva su gorra y su pañoleta en la mano. Él los coloca en el suelo a los pies de Akeelah o al pie del Tótem y el Seisenero da un paso atrás. La ceremonia entonces procede.

Cuando el candidato comienza a repetir la Promesa la Manada saluda. Al concluir bajan las manos. Cuando Akeelah le ha colocado la gorra y la pañoleta al nuevo Lobita o Lobito le da sus Insignias mientras se las explica y va exponiendo su nuevo compromiso.

Posteriormente le da un saludo con la mano izquierda; la nueva Lobita o Lobito lo saluda de vuelta y saluda a la Manada. La Manada devuelve el saludo y el Seisenero toma de la mano al nuevo Lobita o Lobito y lo lleva a su lugar en el círculo.

La bandera de la Manada es usada al repetir la Promesa colocándola de forma horizontal y sobre esta la pañoleta del grupo.

Un ensayo real de la investidura no es necesario. En el caso de algunos pequeños puede darles una impresión excesiva de la formalidad de la ocasión lo que ocasiona aprensión y nerviosismo. Por lo general será suficiente explicarle al Seisenero y al candidato el procedimiento.

A los que vayan a experimentar la ocasión, los Akeelahs deben darles detalles incluyendo sus propias líneas para evitar duda o trabas.

El nuevo amiguito obtiene su uniforme antes de que sea admitido, pero desde luego no se le da su Insignia de Promesa, su Lobo de Gorra o insignias de identificación faltantes, etc., antes de su investidura. Está de más decir que Akeelah también estará totalmente uniformado.

La ceremonia de Investidura Cachorrito. Se realiza como un recordatorio tal y como fue instituida por el Fundador y como lo dice el *Manual de Lobatos*.

El Nuevo recluta (o nuevo amiguito) es llevado ante Akeelah de la Mano por su Seisenero. Su gorra es puesta a los pies de Akeelah el cual está parado en lado opuesto al chico.

Akeelah: —¿Conoces la Ley y Promesa de la Manada de Lobitas y Lobitos, el Gran Aullido y el Saludo?—

Cachorrita/o: —Sí Akeelah los conozco.—

—

Akeelah: —¿Cuál es la Ley?—

Cachorrita/o: —*La Lobita o Lobito siempre escucha, respeta, dialoga y discierne. La Lobita o Lobito siempre se vence a sí misma/o. La Lobita o Lobito siempre lucha para transformar el mundo desde el corazón y con la mente.*—

Akeelah: —¿Estás list@ para hacer la solemne Promesa de Lobitas y Lobitos?—

Cachorrit@: —Sí Akeelah, lo estoy.—



Akeelah: —Atención, seña.—

Cachorrit@: —*Yo prometo, hacer siempre lo mejor por: desarrollarme personal, social y espiritualmente; vivir la Ley de la Manada y hacer una buena acción cada día.*—

Akeelah: —Firmes. Confió en que cumplirás la Promesa. Ahora eres una Lobita o Lobito y miembro de la gran hermandad de Scouts—. Le das sus Insignias, le pones su gorra «bien derechita» y lo saludas con la mano izquierda.

Entonces la Lobita o Lobito voltea y saluda a la Manada. Se detiene en estado de «Alerta» mientras que la Manada regresa el saludo dándole la bienvenida a la Manada. Y su Seisenera/o le toma la mano y lo conduce a la Seisena.

La ceremonia termina con el Gran Aullido en el cual el Cachorrito puede participar por primera vez.



19 Otro gran momento en la vida de un chico. Note su pañoleta blanca «abrigo de pintura blanca», que pronto será remplazado por la pañoleta de Grupo.

Añadiduras a la Investidura

Mientras que las modificaciones de la forma simple del Fundador de ceremonia no son aconsejadas, ciertas adiciones desarrolladas por las Manadas establecidas tienen mérito para el posible empleo por las Manadas de al menos un año completo de experiencia. Una de estas adiciones es usada por algunas Mandadas en los cuales el nuevo amiguito usa una pañoleta blanca, su «abrigo de pintura blanca» (la prueba del chico zulú del *Manual de Lobatos*) hasta su investidura. Esto requiere del retiro del pañuelo de pintura blanca y la sustitución por la pañoleta del Grupo, conociendo el hecho de que la chica o chico, tal como zulú, se ha demostrado a si mismo ser digno de hacerse un miembro de la tribu o Manada.

Otra adición a veces usada ocurre inmediatamente después de que el Seisenero lleva el candidato al centro del círculo. Akeelah dirigiéndose a la Manada dice, «Miren bien. Miren bien, Lobos; de modo que cada uno de ustedes puedan conocer al nuevo hermano de la Manada en cualquier momento».

Con la idea de acentuar el espíritu de lealtad y amistad mediante es importante la asignación del nombre de Selva durante la ceremonia, dicho nombre es sacado del *Libro de Selva* o en el apéndice de este libro, en donde los lobos de la Manada del Seeonee son descritos con cuidado y el estudio de Akeelah en cuanto al aspecto de cada Lobita o Lobito es importante de modo que pueda ser reconocido como un amigo cuando se le vea en la selva.



Ciertas Manadas tienen su investidura a la luz de una «Luna» artificial, otros en un proyector enfocado al Akeelah y al candidato. La experiencia de la Manada determinará si esta estrategia escénica es deseable, siempre desde el punto de vista del pequeño candidato.

La experimentada de una Manada que con regularidad usa una Luna para la investidura comienza habitualmente: «bajo la Luna» y entonces conecta la Luna. «Este tipo de ceremonia», escribió en el *The Scout Lieders*, «tiene dos propósitos: Acentúa a las Lobitas y Lobitos la importancia y solemnidad de la ceremonia y esto ayuda a prevenir que la Investidura se convierta meramente en demostración».

Investidura de un Seisenero

Aunque es opcional, la investidura formal de un Seisenero en la presencia de la Manada –comúnmente se hace en un Consejo de Roca– generalmente es reconocida con gran valor, añadiéndole importancia al rango y la ayuda a crear un sentido de responsabilidad en la Lobita o Lobito.

En la mayoría de los casos el Seisenero ya es un Subseisenero. Preferentemente debe de ser una Lobita o Lobito de Segunda Estrella. Esta regla es necesaria para organizar una nueva Manada.

En preparar la ceremonia tres puntos deberán ser cubiertos: Primero, una plática corta de Akeelah dirigida en al prospecto de Seisenero y a sus Seisena; segundo, realizar la

Promesa especial de Seisenero y tercero, dar al nuevo Seisenero toma formal de la Seisena y algún acto simple de aceptación de su liderazgo por las otras Lobitas y Lobitos de la Seisena. Esto podría ser con un apretón de manos y la promesa a cada Lobita o Lobito, «Ayudar a hacer de esta Seisena lo mejor en la Manada.»

Después recita la Promesa de Seisenero:

*Prometo dar lo mejor de mí
Para ayudar a los Viejos Lobos de la Manada
y a las Lobitas y Lobitos de mi Seisena;
y dar a los Lobos el mejor liderazgo que pueda.*

Es mejor si se realiza la ceremonia al final de la reunión.

Investidura de una Lobita o Lobito Segunda Estrella.

El Fundador no hizo ninguna sugerencia en cuanto a la ceremonia de presentación de la Primera Estrella de una Lobita o Lobito o «la apertura» de su «primer ojo».

Dejó esto como el paso inicial hacia el objetivo que debería ser realizado por cada Lobita o Lobito, el logro de los «dos ojos abiertos» del Lobito totalmente capacitado con su Segunda Estrella.

La importancia puesta a este logro por Lord Baden-Powell está detallada en una Investidura de Segunda Estrella en el *Manual de Lobatos*, incluyendo sugerencias y comentario para comentarios para Akeelah con la finalidad de dar importancia a la ocasión.



Para preparar la Investidura Akeelah debe leer este formato.

La presentación de la Primera Estrella

Aunque como está descrito anteriormente, el fundador no sugiere una ceremonia para la concesión de la Primera Estrella de la Lobita o Lobito, pero es acostumbrado hacer la presentación con formalidad. Esto puede ser al llevar a la Lobita o Lobito al círculo quitándole su gorra y colocando la pequeña estrella u «ojo» (a la derecha de su Insignia de lobo en la gorra) poniéndole de nuevo su gorra, estrechándole su mano y con la frase: «Ahora tienes un ojo abierto, ya puedes ver a la mitad de que un Lobito debería ver. Trabaja ahora en tu Segunda Estrella, para que puedas abrir el otro ojo. ¡Buena Caza!»

Otorgando Insignias de Habilidades

Para recompensar, animar y marcar la importancia de obtener cada Insignia de habilidades es deseable realizar ceremonias de presentaciones de Insignias. Por ejemplo, las especialidades pueden ser colocadas en la cabeza de lobo de Tótem y tomadas por la Lobita o Lobito; otra vez bajo la Roca de Consejo de dónde Akeelah en el tiempo apropiado las presenta con un comentario conveniente.

Ceremonia de ascensión

Ser Scout es el último objetivo de una Lobita o Lobito. Cualquier Educador de Manada que haya educado a una Lobita o Lobito

que ya tenga la edad de ser Scout y por alguna razón no haya sido posible ascenderlo a la Tropa ha tenido un trabajo incompleto.

Referencias previas apuntan a la importancia de mantener contacto con la Tropa para que los chicos no duden en dejar la Manada y unirse a la Tropa. La práctica de la ceremonia de ascensión es de gran ayuda para este objetivo.

Claro que se deben realizar arreglos con el/la Educador/a de Tropa debido a la importancia del papel que realizará porque su futuro ahora es con la Tropa.

Naturalmente es un acontecimiento triste para la Manada y particularmente para Akeelah y se deben considerar las emociones del chico. El objetivo es darle un emotivo ¡adiós! de la Manada, una sonrisa y cariñoso golpe sobre la espalda por Akeelah. Gilcraft sugiere una narración corta como el último acontecimiento antes de la ceremonia.

Para ver la ceremonia de Ascensión de acuerdo con el Fundador –ver el *Manual de Lobatos*–. Tanto Akeelah como el/la Educador/a de Tropa deben estudiar esto para su preparación y para analizar detalles.

La mayoría de las Manadas y Tropas han realizado la ceremonia de Ascensión a través de los años por lo que se ha convertido en una tradición de Grupo. Sugiriendo que la Manada y la Tropa que se coloquen formaciones adyacentes, con una división de una línea hecha con gis.

Akeelah se dirige a la Manada: —Nuestra Manada se ha



reunido para hacerle honor a la promoción de la Lobita o Lobito Mang a nuestra Tropa. Mang se unió a la Manada en.... (Fecha, el breve bosquejo de su historia en la Manada, Insignias ganadas, promociones si es un Seisenero, etc.). Sentimos perderlo, pero nos alegramos de que ahora sea un/a Scout, tal como todas las Lobitas y Lobitos desean ser en algún momento y le deseamos la mejor de las cazas y el que sea un buen Scout.—

Se hace un Gran Aullido de despedida y Akeelah entonces lo toma de la mano y le conduce a la línea en el suelo que separa la Manada de la Tropa.

Dirigiéndose al/la Educador/a de Tropa dice: — Hermano/a, tengo gran placer en presentarte a la Lobita o Lobito Mang como candidato para unirse a la Tropa. Ha sido una buen Lobita o Lobito y estoy seguro de que demostrara la misma calidad como Scout.—

El/la Educador/a de Tropa tomando la mano a la Lobita o Lobito: —Hermano Akeelah, me es de gran placer de parte de nuestra Tropa, dar la bienvenida al Lobita o Lobito Mang, ahora ——— (menciona su nombre civil). Nos alegramos en aceptarlo como un candidato Pie tierno, como nos alegramos en aceptar a cada Lobita o Lobito de su Manada al tener edad de unirse a la gran familia Scout.—

Akeelah da un fuerte apretón de manos a la Lobita o Lobito, y dice un último –Buena Caza y Buen Campamento, Mang–.

El/la Educador/a de Tropa frente a la Tropa dice: —¿Cuál es el/la Guía de Patrulla tomará a la pequeña/o ——— en su Patrulla?— (El asunto debe haber sido discutido antes en una Corte de Honor.)

El Guía de Patrulla se aproxima, Saluda y dice: —La Patrulla se alegra de tomar al Lobita o Lobito ——— como candidato a Scout—. Se aproxima a la Lobita o Lobito, le saluda de mano y le conduce a la Patrulla. Y refiriéndose a la Patrulla dice: —¡Tres hurras para el Pie tierno! —

Akeelah a la Manada: —¡Tres hurras para la Tropa!—

El/la Educador/a de Tropa: —¡Tres hurras para la Manada! —

Las Lobitas y Lobitos pueden retirarse y la Tropa se marcha.

La ascensión es una ceremonia en la cual de manera apropiada se pueden invitar a padres y parientes.

La ascensión debe ser realizada antes de 12 años.

La Lobita o Lobito que no quiere ascender

Otro problema es cuando una Lobita o Lobito, frecuentemente un Seisenero de Seiseneros, no quiere dejar la Manada al haber cumplido 12 años. La siguiente historia sugiere una respuesta.



No se debe culpar al Akeelah por que Safed no quiera unirse a la Tropa, ¿Y quién querría? Siendo el muy inteligente Seisenero de Seiseneros y el líder de los Rojos de la mejor Seisena; ¡y teniendo casi todas las insignias! ¿Quién querría dejarlo todo y comenzar otra vez en el inferior como un Pie tierno de la Tropa?

Pero Akeelah era un Viejo Lobo sabio y así es como lo manejó cuando tuvo la oportunidad en la investidura de un nuevo Cachorrito de la Seisena Roja.

En la ceremonia el chico nuevo se encontraba frente al Akeelah, detrás del Seisenero de Seiseneros, Safed. Al terminar la ceremonia cuando el Cachorrito fue recibido en la Manada. Akeelah le comentó al chico nuevo: —Voltea.—

El Cachorrito lo hizo y se paró frente a Safed.

—*¿Quién es ese chico?*— Preguntó Akeelah. —*Safed.*— respondió.

—*¿Y cuál es su puesto?*— Volvió a preguntar Akeelah.

—*Es Seisenero de Seiseneros de la Manada.*— Respondió —*¿Y qué más?*— Dijo Akeelah. —*El Seisenero de los Rojos*— Respondió el Cachorrito.

—*Exactamente, es Seisenero de los Rojos y él los ha convertido en los mejores de la Manada. Desde luego él piensa, y con bastante acierto, que es la mejor Seisena. Y él es Seisenero de Seiseneros y nunca hemos tenido otro mejor. Y mira todas las*

Insignias que ha ganado.

Pero Safed se acerca a la edad de Scout y desde luego «ascenderá» para convertirse en un Scout. Lo echaremos de menos. Pero este es el asunto: Después de que él ascienda a la Tropa él volverá aquí para ver como siguen los Rojos y ver si eres un buen Rojo. Y en el próximo año o en dos él será un Scout de Primera clase, con muchas Insignias en su brazo y luego él volverá otra vez para ver como los viejos Rojos siguen. ¡Y ver si has trabajado hasta ser un Subseisenero bueno o Seisenero Rojo!

Como veras debes ser un buen Lobito y no decepcionara Safed. ¿Puedes intentarlo?—

*—Sí Akeelah—*susurro el Cachorrito, admirando al gran Seisenero de Seiseneros.

Algunas tardes después, caminando a casa con Akeelah, el Seisenero Safed con la mirada perdida dijo: *—Akeelah acerca de ascender a los Scouts. Lo he estado pensando y creo será buena idea.—* Tras ello Akeelah sonrió.

Ceremonia para otorgar el Lobo Rampante

La presentación de la Insignia del Lobo Rampante es la máxima Insignia que puede obtener una Lobita o Lobito, para ello requiere cumplir con los requerimientos puestos en la Guía de Progresión correspondiente a la Comunidad de Manada en donde Akeelah va anotando los avances y otorgando las Insignias respectivas.



Una vez cubiertos los requisitos es necesario informar en el Consejo Pedagógico del Grupo de la entrega de la insignia, debido a que es un acontecimiento muy especial, no sólo para la Lobita o Lobito, sino para todo el Grupo en su conjunto. Para ello se pedirá incluso la participación de su familia y más que una entrega ceremoniosa, esta incluirá una pequeña fiesta.

No hay un protocolo estipulado, ya que es algo más interno al ambiente del Grupo y de la Comunidad de Manada, lo importante es que haya varios pronunciamientos a favor de la Lobita o Lobito que ha obtenido la Insignia, deben ser cortos y emotivos para que no aburran a los demás, de preferencia de sus Educadores de la Comunidad de algunas Lobitas y Lobitos, así mismo, de sus familiares presentes.

Se puede añadir algunos presentes, y tal vez algún pastel e incluso, mezclarlo con alguna actividad especial como el Día del Scout o el Día del Lobito para que engalane; algunas actividades integradas con todo el Grupo y los asistentes externos serán más que excelentes.



20 La disciplina es esencial no sólo para la organización de la Comunidad de Manada, sino para dar un ambiente de seguridad emocional a las Lobitas y Lobitos.

CAPÍTULO XV

La disciplina de la Manada

Obviamente sin la adecuada disciplina en la Manada se puede hacer poco o ningún progreso en el Programa de Lobitas y Lobitos hacia el desarrollo y construcción de su carácter. Mientras que el espíritu «de la familia amorosa» como ideal de proyecto de la Manada debe ser buscado; esto no evita la necesidad de mantener una buena disciplina en la Manada en todo momento. Esto, sin embargo, excluye métodos dictatoriales o militares como el «ladrar» las órdenes. La actividad en la manada permitirá por analogía, que los niños ubiquen que muchas veces el otro se equivoca y eso no tiene que ser tragedia, que hay una diferencia entre la Ley de la Comunidad de Manada y cuando alguien pretende imponerse a otros sin límites a la manera de Shere Kan, que muchas veces uno actúa como Tabaqui y otras como Kaa, la familia amorosa por consiguiente, es una extensión de posibilidades de vida, que ayudan a que la Lobita o Lobito descubra nuevas y

enriquecedoras formas de vida más allá de su círculo familiar.

Recursos para la disciplina

La mayoría de los problemas de disciplina tienen su origen en la energía natural agitada de las pequeñas y pequeños para quienes la cosa más importante en la vida es el juego. Otras razones son: Una Manada muy grande, demasiadas «Lobitas y Lobitos en la etapa de divergencia de Estrellas e Especialidades», Viejos Lobos insuficientes o inexpertos, asistencia irregular, falta de cooperación de sus padres o tutores, programas de reunión pobremente preparadas o varias combinaciones de estos factores.

Asegurando la disciplina

El método principal de asegurar una buena disciplina de la Manada es una buena planeación del programa de reunión que no permita momentos flojos para «el ocio». Más allá de esto, el desarrollo de la disciplina debería ser pensado básicamente como el desarrollo en el pequeño Lobita o Lobito dentro de un espíritu personal de trabajo en equipo, de ser un «jugador de equipo». En otras palabras, el espíritu de un juego limpio y consideración con otros de modo que la chiquilla o chiquillo desee hacer lo que esperan como una buena Lobita o Lobito.

El ejemplo de Akeelah y de los Viejos Lobos

Antes que nada, Akeelah debe poner ejemplo constante en «obedecer las reglas». No se debería esperar que las Lobitas y Lobitos obedezcan ciertas reglas de reuniones en las que los Educadores de la Manada de vez en cuando las ignoren. Por



ejemplo, si cualquier parte del edificio está fuera de límites para las Lobitas y Lobitos también debería estar fuera de límites para los Viejos Lobos.

Si las Lobitas y Lobitos deben guardar silencio durante la ceremonia o en alguna parte del programa, los Educadores no deberían susurrar en las esquinas.

Y el mayor de los ejemplos: Los Viejos Lobos de apoyo no deberían cuestionar las instrucciones de Akeelah frente a los chicos. Resumiendo, Akeelah y los Viejos Lobos deben comportarse en la misma forma en la que les exigen a los chicos.

Humor y disciplina

«No hay nada que una más a un Akeelah y a las Lobitas y Lobitos como el divertirse juntos», escribió un Educador de Manada que durante algunos años satisfactoriamente encabezó una Manada ya establecida. Si Akeelah tenía problemas con una chiquilla o chiquillo severo, que no le gusta el deporte y es mal portado, la única forma que conozco para hacerlos olvidar de esa conducta es divirtiéndose. «La diversión absorbe este comportamiento disolviéndose en risa».

Utilizando la Ley de la Manada

Después dar el ejemplo, se debe explicar y hacer énfasis en la importancia de la Ley de la Manada como elemento primordial en la disciplina que se desarrolla. Akeelah debe procurar causar una buena impresión en cada nuevo integrante de que

la Ley es un asunto muy serio, en particular la obediencia a los Viejos Lobos; también «ceder ante los Viejos Lobos» lo cual no significa sólo obedecer al Akeelah, sino a quien tenga el derecho de exigir a la Lobita o Lobito hacer cosas. En la Manada, sus Viejos Lobos y su Seisenero; en casa, sus padres; en escuela, sus profesores; en un juego, un árbitro, etcétera.

Ayuda en las danzas de la Selva

La coordinación y distribución apropiada del tiempo son esenciales en la eficacia de las danzas de Selva y el autocontrol de las Lobitas y Lobitos durante las danzas al hacerlos sensibles a diferentes formas de disciplina durante los períodos del programa.

Disciplina a través de juegos

Con la disciplina apropiada los juegos son un medio eficaz de crear disciplina. Las Lobitas y Lobitos como un juego de forma inconsciente reconocen que la obediencia es necesaria para la diversión, así como para lograr el éxito de su Seisena.

Este buen resultado de juego en equipo puede ser enseñado a los nuevos amiguitos y de vez en cuando usarse en beneficio de las Lobitas y Lobitos más viejos. Y aún más, Akeelah puede indicar que los Viejos Lobos se encarguen de una esquina de tráfico en la calle y que se le debe obedecer en los movimientos de tráfico. Pero si una sola persona no hace caso de las señales se generarán embotellamientos.

La competencia interna y la disciplina

Sabiamente manejado, la competencia entre Seisenas puede



ser usada como una ayuda eficaz de llamar la atención cuando es necesario. Durante las reuniones se le puede quitar puntaje a las Seisenas debido a la conducta inapropiada de uno o varios de sus miembros. Pero Akeelah debe tener cuidado al quitar puntos por ofensas en todas las Seisenas.

Utilizar el Gran Aullido

De vez en cuando, abra la reunión con el Aullido Nocturno. Lo que ayuda a calmar espíritus exuberantes.

La señal de congelados

Esto es un medio excelente para desarrollar sensibilidad y responsabilidad ante una orden mientras es considerado por las chicas y chicos como un juego si no es repetido demasiado a menudo. Quizás dos veces o no más de tres veces durante una reunión Akeelah usa una llamada particular que consiste en pitazo muy largo y fuerte en el cual cada Lobita o Lobito, en cualquier parte donde esté y sin importar lo que hace, instantáneamente de «congela», es decir, es incapaz de moverse «como un animal asustado en el bosque». Las posiciones extrañas en las cuales las chicas y chicos se quedan son el rasgo de diversión. Se le pueden dar puntos a las Seisenas en los que las chicas y chicos se congelen al instante.

La Señal del silencio

El empleo ocasional de una señal del silencio también ha sido eficaz al asegurar el control de la Manada. Un Viejo Lobo levanta la mano derecha con la señal del Lobito dando al mismo tiempo un fuerte pitazo.

La Sonrisa de la Lobita o Lobito

Si un chico en algún juego se lastima y llora, debe «morder su pata, como lo hace una Lobita o Lobito» pidiéndole que ría para que pueda controlarse así mismo, dándole la atención requerida sin inconvenientes.

Algunos inconvenientes específicos.

Asistencia Irregular.— Siempre ha habido Lobitas y Lobitos que de vez en cuando faltan a reuniones sin explicación, incluso cuando se han entrevistado a sus padres y ha acentuado que la regularidad es necesaria para asegurar resultados buenos en la educación de la Lobita o Lobito.

El primer paso para solucionar esto hacer reuniones tan atractivas que la Lobita o Lobito no quiera perderse ninguna. Se deberían animar el «Espíritu Seisena» de modo que las Lobitas y Lobitos que pertenecen a cada pequeño grupo sientan que están todos de pie o caen juntos.

Anímelos a juntarse entre reuniones y donde las Lobitas o Lobitos puedan quedarse a dormir en casa de sus demás camaradas.

Un método de tratar con la inasistencia es la asignación temporal de la Lobita o Lobito descuidado a otra Seisena temporalmente. Allí él participará en juegos y trabajará como Akeelah crea conveniente, así se observará cómo se desarrolla adecuadamente con otras amigas y amigos.

Lobitas y Lobitos en distintas etapas de Progresión.— Hay



una amplia diferencia entre las etapas de Progresión de las Lobitas y Lobitos de la Manada lo cual es otra fuente de agitación de las chiquillas y chiquillos ansiosos por avanzar. Pocas cosas son más desalentadoras para un pequeño entusiasta que completar el trabajo de alguna prueba, o tener su revisión aplazada semana a semana.

Referente a este problema un experimentado Akeelah escribe:

He tratado de superar la dificultad de reorganizando las Seisenas de vez en cuando teniendo algunos Cachorritos, algunos Lobitas y Lobitos de Una Estrella y algunos de Dos Estrellas que trabajan en sus Insignias de Habilidades. Entonces, cuando llega el período de capacitación, las Especialidades son tomadas cuidadosamente por Akeelah, los Cachorritos por Baloo, las 2as Estrellas por Bagheera y la 1ra Estrella por Kaa. A veces esto varia, el Seisenero toma mando de las Seisenas y dándoles algo que sabe les gustará a todos, Akeelah supervisando o haciendo pruebas mientras Baloo ayuda a Lobitas y Lobitos atrasados y Kaa realiza algún trabajo rutinario.

Una Manada muy grande.— Cada Educador de Manada exitoso en una comunidad moderadamente grande tarde o temprano afronta presión en incluir en su Manada a más de los que pueda manejar con eficacia. Y a menudo la presión viene de fuentes con una fuerza innegable, no obstante, esto se puede explicar; la Manada crece y crece inevitablemente, en la mayoría de los casos, el progreso de las Lobitas y Lobitos tiene problemas y la disciplina se deteriora.

Si los líderes necesarios se encuentran disponibles y si se tiene acceso a una hora más durante las reuniones, se puede solucionar este problema dividiendo a la Manada en dos grupos: A y B.

El plan adoptado por algunos líderes ha sido un acuerdo para seguir como Akeelah si se tiene más de seis Seisenas contando con al menos un ayudante por seisena. Un valor definido disciplinario de este plan es que las Lobitas y Lobitos de la Manada naturalmente ven a los recién llegados como candidatos a sus sitios, si ellos fallan en atender con regularidad pueden terminar asignados a otra Seisena.

Puede ser definida como regla que un Educador de Manada no maneje a más de seis Seisenas. Ya que obviamente es mejor dar a 36 Lobitas y Lobitos un cuidadoso «buena caza», que darlo a 40, 46, o más, dando como resultado, que muchas de las chicas y chicos pierdan el interés y fallen en ascender a los Scouts para la culminación de su educación en buena ciudadanía.

Una vieja manada que se vuelve inquieta.— Un Educador de Manada escribió:

Cada que siento que mi Manada se vuelve rebelde, los llevo hacia los principios: *La Lobita o Lobito siempre escucha, respeta, dialoga y discierne. La Lobita o Lobito siempre se vence a sí misma/o. La Lobita o Lobito siempre lucha para transformar el mundo desde el corazón y con la mente.* y añadido una conversación sobre la Promesa.



A veces conversamos sobre: ¿Cómo sería nuestra Manada si cada Lobita o Lobito fuera exactamente como yo? Esto siempre da buenos resultados en la Manada.

Creo que si le dedicáramos más tiempo a la correcta enseñanza de la Promesa tendríamos menos problemas disciplinarios.

Disciplina en una Manada establecida.— La disciplina por lo general es un problema especial en una Manada establecida. La autodisciplina o el dominio de sí mismo con el objetivo de «no estropear el juego» es algo nuevo para las Lobitas y Lobitos «Pero una vez que la tradición es establecida», escribe Akeelah: «las generaciones sucesivas de Lobitas y Lobitos seguirán con la tradición continuando con el resto de su educación».

A veces las Lobitas y Lobitos son tan sofisticados y su vida ha sido tan dura que construyen una gran imaginación. Y es difícil de introducir este elemento en su educación. Pero su vida después sería aún más pobre si la disciplina no es cultivada.

Casos problemáticos particulares

Una Lobita o Lobito que pierde el Interés.— Sobre este problema un Educador de Manada acertado escribe:

Si una Lobita o Lobito comienza a mostrar falta de interés dale atención inmediata. Intenta una o varias de las siguientes ideas: Ponlo con otra Seisena. Pon a un Seisenero como su amigo para que le levante el ánimo y

construya el interés de nuevo. Ten una conversación con la Lobita o Lobito. Habla con sus padres.

Si no bastan sus esfuerzos y la Lobita o Lobito realmente abandona la Manada, examine su caso a fondo para descubrir la razón. Y no te sientas mal si has hecho todo lo posible. Para objetivos estadísticos **haz un registro de los motivos de abandono.**

Una chica o chico cruel.— Muchas chicas y chicos al tener edad de Lobita o Lobito pasan por una etapa mental en la que muestran crueldad hacia animales o chicos más pequeños que ellos. Generalmente esta etapa no dura más de un año. El individuo en cuestión, generalmente hijo único, muestra una continua tendencia a molestar a otras chicas y chicos.

Un buen antídoto para esto es juegos o deportes que les agoten y en los que reciban buenas críticas.

Cuestionamiento sobre castigos.— Aunque la solución lógica para una Lobita o Lobito con mal comportamiento es sacarlo de la Manada, algunos de nuestros experimentados líderes consideran que nunca se debe dar por vencido con una niña o niño después de haber sido investido «ya que uno no puede predecir las grandes cosas que puede hacer un niño o niña al final o el gran daño que se le puede causar al echarle.

Puede que la niña o niño cambie su comportamiento, algo muy satisfactorio al final».

Hay que tomar en consideración el efecto que estos



hechos tendrán en la Comunidad de Manada.

Probablemente la mejor práctica disciplinaria es la retención de ciertos privilegios, —como ser excluido de juegos para una tarde o en casos más serios, de un paseo.—

Algunos Educadores de Manadas grandes han encontrado la respuesta en crear Seisenas «Ocasionales» usadas principalmente para capacitar a los nuevos integrantes en los que chicos estrepitosos pueden ser asignados temporalmente.

El asignar a estos chicos dentro de la Seisena ocasional de nuevos por lo general tiene un efecto muy saludable sobre las Lobitas y Lobitos «difíciles».

Finalmente, comenzar con el pie derecho

Después de haber dicho lo necesario, la mejor forma de asegurar una buena disciplina en la Manada es «comenzar con el pie derecho» al inicio de la temporada con una bien planeada reunión y con actividades que en ningún momento resulten aburridas incluyendo juegos animados, buen humor, entendimiento y paciencia hacia la gran energía de la Lobita o Lobito.



21 La buena portación del uniforme es el reflejo externo de lo interno, parte del uniforme es la sonrisa de la Lobita.

CAPÍTULO XVI

El Uniforme de Lobito

¡No hay nada más placentero que tener a una Lobita o Lobito Inteligente!

Muchos Educadores de Manada han pronunciado estas palabras y a menudo con alguna chica o chico en particular, una pequeña o pequeño que en algún momento haya sido un bribón sucio, descuidado, mal portado y ahora sea un Seisenero simpático, limpio y directo. Esta es una de las verdaderas recompensas del liderazgo.

Para tal realización se necesitan factores importantes, físicos y mentales, como lo es el usar uniforme; ya que cada Lobita o Lobito gusta de llevar un uniforme y pronto desarrolla un sentido de obligación de mantenerlo limpio, con ayuda si fuera necesario, de otros miembros de sus Seisena debido «a los puntos» que puede ganar en la competencia mensual.

Limitaciones del uniforme para una nueva Manada

Se ha hecho gran referencia al uniforme para una nueva Manada, su gorra y la pañoleta blanca para el primer mes o seis semanas, luego camisa, etcétera.

Independientemente de estas limitaciones temporales, los artículos que visten deberían ser de estándar oficial y la necesidad de mantenerlos limpios y aseados debería ser acentuada. Los pañuelos en particular requieren mucha atención. La mayor parte de las Lobitas y Lobitos fácilmente aprenden a lavar y planchar los pañuelos ellos mismos cuando es necesario.

El uniforme completo de la Lobita o Lobito



El uniforme completo de la Lobita o Lobito consta de una gorra de seis gajos color marino con vivos amarillos, camisa escolar blanca, suéter azul marino escolar cuello en v, cinturón amarillo, pantalón tipo jeans elástico negro y zapato negro con agujetas.

Las insignias comúnmente son adquiridas por algún Educador del Grupo encargado de proveerlas.

La Primera y Segunda Estrella.— son llevadas al frente de la gorra y citando el *Manual*, «los dos ojos brillantes del Lobito que consigue antes de convertirse en Scout significan que nada



está fuera de su vista, sobre la tierra, en el aire, lejos o cerca».

La concesión de las Estrellas y su colocación en la gorra se conoce como «la apertura de los ojos del pequeño». Se le «abre» un ojo cuando ha completado la Primer Estrella «y ambos ojos se le abren» cuando él satisfactoriamente ha pasado la Segunda Estrella.

El Lobo Rampante.— Esta Insignia es entregada cuando se ha terminado la progresión y que cada Educador de Manada espera un día fijar en el pecho de sus Lobitas y Lobitos de Segunda Estrella, totalmente capacitados y con la certeza de que pasarán a la Tropa. La Insignia se mantiene en el uniforme aún como Scout. La Insignia es un Lobo amarillo saltando sobre un fondo marino.

Brazaletes del Seisenero y Subseiseneros.— Brazaletes amarillos cosidos en la camiseta, en la orilla de la manga del lado derecho, lo que distingue a un Seisenero. Cuando un Seisenero es el Seisenero de Seiseneros de la Manada se le da un tercer brazalete rojo delgado que va en medio de los dos amarillos. El Subseisenero sólo usa un brazalete Amarillo. Cuando el Subseisenero asciende a Seisenero, el segundo brazalete es añadido.

No se permiten adiciones al uniforme.— Al uniforme nada se le debe añadir. «El uniforme correcto debe ser usado en público. Insignias no autorizadas, cinturones no oficiales, decoraciones de fantasía y adornos personales no deben ser usados».

Las Lobitas y Lobitos en campamentos, a discreción del Akeelah, pueden añadir cualquier ropa conveniente, pero «siempre que aparezcan en público fuera del campo deben vestirse con el uniforme oficial».

El uniforme de Akeelah y de Lobitas y Lobitos

La relación entre el uso del uniforme entre Akeelah y las Lobitas y Lobitos es obvia; la importancia del ejemplo es evidente aunado a los factores psicológicos como asegurar disciplina, sobre todo con las Lobitas y Lobitos nuevos acentúa el orgullo de la Manada en su líder y la importancia particular de hacer de la ceremonia de investidura algo impresionante y oficial. Un nuevo Educador de la Comunidad de Manada, por lo tanto, debería adquirir un uniforme completo cuanto antes después de asumir el liderazgo de una Manada, sino es que antes de que ello ocurra.



22 Las Cacerías son un espacio espectacular para lograr avanzar en sus progresiones personales.

CAPÍTULO XVII

Trabajo de la Primera Estrella

La mayor parte del trabajo progresivo de la Manada de Lobitas y Lobitos se centra alrededor de la Primera y Segunda Estrella. «Sus pequeñas pruebas pueden sonar casuales», citando a Gilcraft, pero en realidad han sido escogidas con mucho cuidado para ayudar a la educación y al mismo tiempo capturar el interés... La Lobita o Lobito debe disfrutar trabajar por ellas y una vez que es un gran Seisenero le gusta enseñarlas a otros.»

A través de historias, juegos y competencias

Se puede enseñar mucho a través de historias, juegos y competencias, úsalas como «caza tesoros» apasionantes para las Lobitas y Lobitos y además de que les sirve como «escape» de la atadura de algo difícil, «y como un código para comunicarse con Akeelah». Este es el método verdadero de las

Lobitas y Lobitos.

Hay que saber que nunca se tienen «demasiadas historias o juegos», asegura Gilcraft; haz pruebas como punto de partida para todas las clases de características de la Lobita o Lobito. Desarrolla saltos mortales en ruedas de carro, trucos usando acrobacia simple. Usar juegos e historias para hacer nudos. Pasa las tardes enteras haciendo juegos instructivos... Incluye pruebas cooperativas en las Seisguaridas.

No hay límites en las actividades divertidas que se pueden realizar para trabajar en las Estrellas.

Por momentos durante las reuniones

La mayor parte de las pruebas de la Primera Estrella son realizadas en breves períodos durante reuniones de Manada regulares. El Nuevo Educador de será capaz de dar capacitación con la ayuda de Seiseneros —antes capacitados— y para el crecimiento de la Manada se deben añadir uno o varios Viejos Lobos y Educadores Scouts.

Como precaución: El trabajo no debe ser tomado tan seriamente ya que puede matar el espíritu de la familia amorosa en las reuniones. Los períodos de capacitación tranquilos no deberían durar más allá de diez minutos en un momento dado.

Temas dados por Akeelah

No debería haber ningún problema en que Akeelah maneje cuentos en los paseos; en la mayoría de los casos puede



encontrar algún modo de capturar el interés de las Lobitas y Lobitos. Para las pruebas pueden ser enseñadas con la ayuda de tarjetas ilustrativas; algunas historias para aprender a hacer nudos. En ambos casos la supervisión de los esfuerzos de los principiantes está a cargo de los Seiseneros. Entonces al final, se puede llamar a la Manada para juegos que requieran trabajo como saltos o relevos, etc.

Esquinas de capacitación de pruebas

Un Educador de Manada con experiencia ha ofrecido esta sugerencia: Nombrar esquinas para capacitarse sobre temas en particular. Durante la reunión en un momento determinado, las Lobitas y Lobitos se dispersan a las esquinas especiales para saltar, gritar, hacer nudos, etc.

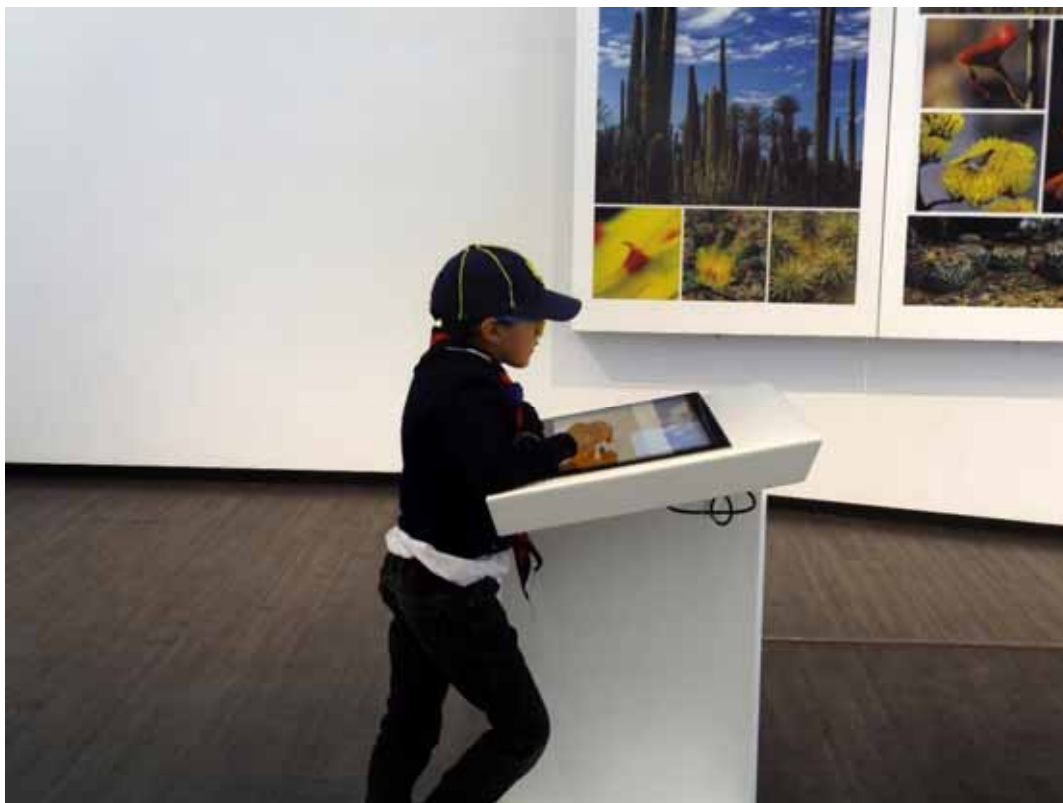
Orden en la capacitación de pruebas

Uno de nuestros más reconocidos líderes, D. R. Kennedy, aconseja capacitar a las Lobitas y Lobitos con las pruebas más difíciles en vez de las fáciles:

Saltar, contar historias, balancear un libro son tan simples que las Lobitas y Lobitos pueden completarlos rápidamente, como consecuencia cuando llegan las tareas más difíciles como hacer nudos y se ven obligados a quedarse en esa prueba semana tras semana y pierden el interés. Y dado que las tareas más fáciles han sido completadas, no hay nada que se les pueda proveer como un sustituto para que siga avanzando.

Es un buen sistema, por lo tanto, al comenzar con las

pruebas más difíciles, si se atora en alguna prueba, cámbiala a algo más fácil y más tarde regresen a la difícil. Así su interés se mantiene y siente que avanza.



23 Los museos siempre brindan la oportunidad de completar algunos de los proyectos planteados en las Dentelladas.

CAPÍTULO XVIII

Trabajo de Segunda Estrella

Una precaución.— Un buen plan para el progreso sistemático de una Lobita o Lobito en las Estrellas y de Insignias de Habilidades es mediante la creación de una ruta crítica que le conducirá desde los siete años a través de sus pruebas, iniciando como Cachorrito y posteriormente en la primera Estrella durante sus dos primeros años, sus pruebas de Segunda Estrella durante su tercer año y se extenderá hasta las Insignia de Habilidades el resto de su estancia con la Manada.

Para chicas y chicos que entran a los 9 o 10 años el

itinerario es reducido de modo que puedan ponerse al corriente para después seguirles el paso a otras Lobitas y Lobitos de su edad.

Una precaución.— Como en el caso de la Primera Estrella es aconsejable iniciar al Lobita o Lobito con las pruebas más difíciles y guardar las más fáciles como «motivación» opcionalmente ya que puede desanimarle si se hace de otra forma. Esto también evitará la posibilidad de que una Lobita o Lobito termine todas las pruebas, menos una, ocasionándole un gran problema que con el tiempo se sentirá seriamente desalentado.

Otra sabia precaución es el mantenimiento de una lista de las pruebas que no permiten que la Lobita o Lobito complete la Segunda Estrella antes de su 11vo o 12vo cumpleaños respectivamente. Con muchas Lobitas y Lobitos es difícil que completen el trabajo de Especialidades los dos últimos años en la Manada y se hace difícil mantener su interés una vez que las Insignias de Habilidades han sido adquiridas. Este problema ha sido un factor que impide asciendan a la Tropa.

A diferencia del empleo frecuente de Seiseneros como capacitadores en la Primera Estrella las pruebas de Segunda Estrella, declara Gilcraft, se deberían enseñar personalmente por Akeelah, con la ayuda de los Viejos Lobos y algunos otros Educadores Scout. Se aconseja la educación personal en las pruebas físicas por Akeelah ya que, «de ser inadecuadamente enseñado, se le puede hacer daño físico al Lobita o Lobito».



24 Pasando Dentelladas.

CAPÍTULO XIX

Experimentos de trabajo en Estrellas

El siguiente experimento de un año en el progreso de trabajo de Estrella de la Manada fue presentado por la Educadora de Manada Irene H. Ingham. La Comunidad de Manada con el cual fue hecho el experimento era una Manada que hacia sus reuniones en una escuela tomando el cargo de Akeelah en septiembre de 1936. Consistía entonces de 18 Lobitas y Lobitos en tres Seisenas, 10 Cachorritos y 4 Primeras Estrellas.

MONTHLY RECORD OF STAR AND BADGE WORK										
	First Star	Second Star	House Orderly	Athlete	Team Player	Artist	Collector	Homework	Observer	First Aider
October	2									
November	2									
December	1	1	4	4	1	1	4		1	
January	2	2	2	3	2	1	1			
February	1									
March	4		1	1	2	3	6	3	1	7
April			1		1					
May										
June	12	9	8	7	8	6	10	6	4	8

25 Cuadro de Adelanto.

Plan de progreso

El Distrito había sugerido a la Sra. Ingham un mayor progreso en el trabajo de Estrellas e Insignias de Habilidades si presentaban sus programas de reunión con este objetivo. Ella intentó demostrar esa posibilidad y al final de junio del año siguiente la lista de la Manada mostró a 35 Pequeños con las categorías siguientes:

14 Cachorritos.

12 Lobitas y Lobitos de Primera Estrella.

9 Lobitas y Lobitos de Segunda Estrella.

De estos:

2 Lobitas y Lobitos con 12 Insignias cada uno.

2 Lobitas y Lobitos con 11 Insignias cada uno.

1 Lobito con 10 Insignias.

1 Lobita con 9 Insignias.

1 Lobita con 6 Insignias.

1 Lobito con 5 Insignias.

1 Lobita con 4 Insignias.

Un plan definido fue seguido. Antes de la primera reunión Akeelah realizó pláticas a su Manada y explicó «exactamente lo que una verdadera Lobita o Lobito debería alcanzar antes de ascender a la Tropa». Como resultado descubrió que la ambición de cada Lobita o Lobito era «al menos tener la Insignia de Lobo Rampante antes de ascender».

La experiencia anterior de Akeelah consistía en que era prácticamente imposible realizar el trabajo de Segunda Estrella o de Especialidades en reuniones de Manada además



de las pruebas de Cachorrito y la Primera Estrella. A las Lobitas y Lobitos se les dificulta concentrarse mientras otro grupo trabaja en otra parte de la Selva.

Por lo que se decidió que las Lobitas y Lobitos que habían completado sus pruebas de Primera Estrella debían reunirse en otro día en el Cubil de Manada o en un lugar que les fuera más conveniente para trabajar durante una hora en su Segunda Estrella. Este sistema fue recibido con gran entusiasmo por las chicas y chicos y se incluyó una competencia entre las Seisenas. Se produjo un gran progreso y se obtuvieron las pruebas de Primera Estrella y se dieron Especialidades.

La hora era interrumpida por un receso. Las sesiones eran más exitosas cuando el número de chicos que asistían se limitaba a seis.



26 Las insignias de Habilidades permiten el desarrollo hacia intereses particulares.

CAPÍTULO XX

Trabajo de Insignias de Habilidades

El objeto de las Insignias de Habilidades dice el Fundador para Lobitas y Lobitos en *Manual de Lobatos*, es ayudar a remediar defectos y desarrollar carácter y salud física. Sin embargo, no deberían ser consideradas de la misma manera que las Estrellas. Las Especialidades son actividades que las Lobitas y Lobitos individualmente pueden realizar para progresar en su camino como Lobita o Lobito y les debería motivar hacia el autodesarrollo.

Estándares

Al examinar a las Lobitas y Lobitos se debería recordar que las chicas y chicos jóvenes pueden ser nerviosos e incoherentes y el examinador debería tener una comprensión de los funcionamientos de la mente del pequeño, así como los detalles

de las pruebas. El aprobar las pruebas debería estar basado no solo en lo que el pequeño sepa del tema, se deberían dar al crédito al esfuerzo y en el caso de ejercicios físicos, si él los ha estado realizando con regularidad.

Al mandar a una Lobita o Lobito con un examinador, Akeelah puede darle a la Lobita o Lobito una carta explicando sus características y dificultades —si es lento, o rápido, etc.—

No aceptes desorden

Los Viejos Lobos no deberían pensar: «Bueno, es sólo una niña o niño» y dejar pasar su desorden. Debido a estos descuidos el entusiasmo de una chica o chico en el trabajo se evapora. Si se espera mucho, se obtendrá mucho.

No se debe tener miedo en indicar un error, o desorden y requerir que sean corregidos antes de que el examinador vea su trabajo. El fervor de la Lobita o Lobito no será apagado al hacer las cosas correctamente, explicándole como el desorden arruina el aspecto del trabajo entero y también alabar el mérito mostrado en otra parte.

Alaba lo bueno

«Puedes hacerlo correctamente y limpio, como lo hiciste aquí, ¿esto no es lo mejor que puedes hacer o sí? Lo único aceptable es lo mejor.»

De ser abordado así la chica o chico no «cederá ante sí» por el desaliento, sino que volverá a la tarea con el interés fresco.



«Varias veces he pedido a un Lobito que arregle su trabajo, después de algunos meses, he visto cosas mal hechas y apresuradamente me he reunido en un espíritu de caza para desarrollar un buen trabajo. Y aún más importante, la agudeza de aquel chiquillo de ganar la Insignia entrenándole en hábitos de cuidado y perseverancia.»

Después de otorgar la Insignia de Habilidad

Es muy importante mantener el interés de las Lobitas y Lobitos después de que han ganado la Especialidad. A veces, en la junta de Padres pueden realizar una exposición con listones de colores para los ganadores.



27 Las manualidades deben ser incluidas dentro del proyecto.

CAPÍTULO XXI

Manualidades

Los rasgos particularmente interesantes y valiosos de la vida en la Comunidad de Manada y de la atención personalizada de la Lobita o Lobito son encontrados en el trabajo de manualidades. Gilcraft describe este valor «enorme» dándole al infante alcance a la autoexpresión y preparación en virtudes como paciencia, cuidado, pulcritud y constructivismo, como un antídoto a la travesura, la destructividad, descuido e impaciencia.

También las manualidades pueden ayudarle a encontrar un pasatiempo útil en su vida e incluso descubrir talento latente que tarde o temprano pueda determinar su trabajo de por vida. La Lobita o Lobito aprende a producir obsequios y descubre la alegría de hacer algo con sus propias manos para

alguien más; también artículos que pueden ser vendidos en beneficio de la Manada o para algún fondo especial.

Demostración de manualidades

Lo mencionado antes y otras posibilidades son ilustrados en *The Scout Lieders*. Un informe de la Primera Conferencia de Lobitas y Lobitos Internacional de 1938 opina sobre una demostración:

La demostración de manualidades incluyó trabajo en cuero, tejido, el trabajo de bambú y madera. Una atractiva demostración francesa demostró el empleo de material natural como cacahuetes para la fabricación de figuras de caricatura. La exhibición de una Comunidad de Manada inglesa contaba con artículos «fáciles de vender» hechos del cartón, papel pintado, piñas, cocos, cajas de cerillos y pedazos de madera. La Jefa de Manada guio las ventas de los artículos, «y todavía tuvo tiempo para las actividades de Manada ordinarias».

Como demostración varias materias primas fueron repartidas a pequeños grupos y en media hora produjeron algunos artículos excelentes. Uno de estos era una caja de cuerda de coco en forma de cabeza; para la fabricación Japón aportó el coco, Gran Bretaña y Nueva Zelanda los ojos y Suiza hizo la cubierta.

Un comentario de uno de los delegados canadienses fue que un Educador de Manada debería asegurarse de que el trabajo de artesanía no estuviera demasiado enfocado



sobre el estilo precolar.

Venta de manualidades

En una venta para reunir fondos en Londres una Comunidad de Manada fue presentada por Bagheera:

Todos los artículos fueron hechos durante noches especiales aparte de las reuniones regulares, una vez a la semana dos Seisenas a la vez. Descubrimos que esto era lo que se requería hacer para realmente lograr algo trascendente. El plan era que cada Lobita o Lobito asistiera a dos reuniones de manualidades por mes.

Una pequeña sección de su sótano fue ajustada como un taller. Las Lobitas y Lobitos trajeron sus propias sierras, martillos, reglas, etc. La madera fue comprada de los fondos de la Comunidad de Manada, así como las lijas y pintura.

Un miembro de su grupo de apoyo de padres de familia, un carpintero, asistió a varias tardes para darles sugerencias a las Lobitas y Lobitos. Él y Akeelah se encargaron de serrar y cortar las formas. Raksha cuidó del trazado y patrones y Bagheera de la pintura.

Escogieron los artículos moderadamente clasificados que podrían ser completados en una o dos noches. Las Lobitas y Lobitos están ansiosos por crear y les gusta terminar las cosas rápido.

Lograron mucho más concentrándose en los artículos

más pequeños. Los artículos incluidos: Soportes de cortina, casas de pájaro; ornamentos de jardín en varios diseños; soportes de cocina; estantes y topes de puerta.

Las noches de trabajo se realizaron de enero hasta finales de mayo y su venta de manualidades se hizo a principios de junio. La venta fue anunciada en varias reuniones y los padres de todas las Lobitas y Lobitos fueron informados que el dinero ganado sería usado para enviar a sus infantes de campamento.

La venta fue un éxito, lo único de lo que se arrepintieron es no haber tenido más artículos ya que se hubiesen vendido fácilmente. Las Lobitas y Lobitos se reunieron una noche antes de la venta para colocar los precios en los diferentes artículos.

Durante la venta las Lobitas y Lobitos fueron los vendedores; Raksha y Bagheera estaban en «la caja registradora». Cada mesa era cuidada por dos para que todos tuvieran oportunidad de vender. Después de cada venta se retiraba el precio del artículo y se llevaba el dinero a la «caja». Las Lobitas y Lobitos disfrutaron la venta tanto como disfrutaron el hacer los artículos y sintieron que sus esfuerzos tuvieron gran éxito.

Ideas de manualidades

Los proyectos siguientes han sido realizados satisfactoriamente por Manadas en varias partes del mundo:

- ✓ Tallar jabón.



- ✓ Tableros de ajedrez hechos de fibra de madera o cartón y piezas de un palo viejo de escoba serrada suavemente, lijado y pintado.
- ✓ Floreros de jarrones de café, clavijas y pintura.
- ✓ Figurillas de madera.
- ✓ Calendarios hechos de tarjetas de navidad pasadas: Atando los bordes de la tarjeta con papel, adjuntando un calendario con cinco centímetros de cinta brillante y en lo alto un lazo para colgar.
- ✓ Camas para muñecas.
- ✓ Topes para puertas hechos de pequeños frascos llenos de arena y adornados con fotos pegadas.

Para un proyecto semanal.— Akeelah hizo una lista (sugerida por las Lobitas y Lobitos) de las cosas que necesitaban y en la siguiente reunión varios de estos artículos fueron traídos. Los mejores fueron escogidos y colocados en el modelo y sacados de la lista.

«El Teatro» de una Lobita fue construido con una caja de cartón con un agujero al final. La escena representada era un pueblo repleto con viviendas, fuego en un recipiente sostenido en un trípode, indígenas, todo alumbrado por una vela.

Y un proyecto de invierno.— Cada Lobita o Lobito crea una bolsa para él mismo con un simple papel de sobre. Finalizado con brillo y tachuelas como broches y una correa, estas bolsas serán de gran ayuda para llevar su comida en las Cacerías, etc.

También la puede usar para llevar a casa lo que haya encontrado en los arbustos del bosque. Estas pequeñas bolsas

lucen mejor que las de las bolsas de plástico.

Instrucción

Tiempo y Lugar.— La artesanía es una actividad que se realiza entre reuniones o después de ellas y las Manadas lo llevan a cabo en varios sitios y circunstancias. Un espacio en la casa de Akeelah es mejor si es disponible y conveniente; llevando unas cuantos Lobitas y Lobitos a la vez. Nunca a la Manada entera. En algunas Manadas el trabajar con este sistema de una hora en casa de Akeelah es un gran privilegio y a veces se ofrece como recompensa en las reuniones.

Instructores.— La ayuda en la instrucción es necesaria para la gran mayoría de Educadores de Manada de Lobitas y Lobitos y no es difícil asegurar que sea propiamente buscado. Por lo general un estudio del círculo amigos de Akeelah inmediatamente te recordará el interés y habilidad en ciertas aficiones de algunos y en la mayoría de los casos la preparación para instruir y animar el interés hacia una afición personal. Los arreglos para la instrucción desde luego serán hechas acorde a la conveniencia de cada instructor en cuanto a tiempo y lugar.

Libros

Sugerencias excelentes e instrucciones para el trabajo de artesanía pueden ser encontradas en libros que deben estar incluidos en el estante de Akeelah.



28 No siempre es posible hacer fogatas, estas les encantan a las Lobitas y Lobitos, más si en ellas se realizan actividades propias de la Comunidad de Manada.

CAPÍTULO XXII

Fogata bajo techo

Indudablemente el final más popular y eficaz para una reunión de Comunidad de Manada es la hoguera de campamento (artificial) de interior con una pequeña ceremonia de apertura, sus canciones en conjunto con historias contadas «a la luz de la lumbre» produce un ambiente romántico muy especial. Con el resto del cuarto en la oscuridad el efecto de la fogata será mucho más realista y la mayor parte de los Viejos Lobos realiza un final tranquilo; un himno, cuentos quizás «el Aullido Nocturno», lo cual proporciona el más satisfactorio cierre.

Cómo hacerla



29 Fogata interna pequeña.

Bajo el cuidado de Akeelah los Seiseneros y las Lobitas y Lobitos más grandes reunirán el material necesario para hacer la fogata. Primero se necesita una docena de palos gruesos arreglados en una caja (ver la ilustración) clavados por las orillas.

Para el «fuego» se instala un foco centrado con un cable de tamaño apropiado en la caja, conteniendo los focos un ventilador e incienso.

El aire del ventilador realísticamente abanica papel rojo «flamas» y el agradable incienso (en cono o en vara) completa la ilusión de una fogata de exterior. Aunque estas adiciones no son necesarias realmente causan un mejor efecto. En tiendas de artículos de discoteca venden algunos artilugios similares, así mismo, peroles colgantes que simulan calentar algo con el fuego sin duda se verán estupendos bien acomodados en la fogata.



30 Las mejores historias es cuando se les deja a las Lobitas y Lobitos interpretarlas.

CAPÍTULO XXIII

Contar historias exitosamente

El período de contar historias en la Manada puede ser uno de los más excepcionales y esperados acontecimientos de la semana de cada miembro de una Manada de Lobitas y Lobitos, ya que a pesar de la «diversión» de la televisión aún persiste en la pequeña o pequeño un amor penetrante en los cuentos directamente contados.

«¡Pero nunca he contado cuentos!» dirás. «Cualquier persona con inteligencia media que pueden manejar el lenguaje para ser entendida», declara a una de nuestras experimentadas Akeelahs en contar cuentos, y concluye «puede contar al menos algún tipo de historia».

En otras palabras, el nuevo Akeelah verá que contar historias no es difícil y que una preparación simple pero perseverante lo hará aún más diestro. Además de que lo disfrutará junto con su círculo de atentos oídos.

La historia debe «continuar de persona a persona» cuando se cuenta con un buen nivel para involucrar a la Manada entera.

El propósito

El propósito de contar historias no es sólo para entretenimiento. Es una característica muy importante de desarrollo de la Lobita o Lobito, se promueve el ejemplo de principios y hábitos para posiblemente plantar semillas de ambición.

El contar historias nuevas creará en los infantes ambiciones las cuales en algunos se «fijaran» para toda la vida.

Usa un método en la preparación de historias

- a) Lee la historia seleccionada, la trama o serie de eventos. Ten claro el esquema general y atmosfera en que ocurren los acontecimientos.
- b) Vuelve a leer, esta vez para localizar: personajes, para describir los acontecimientos, lugares, incluyendo características que consideres importantes como el clímax tomando notas en tu «Libreta de Historias».
- c) Selecciona una apertura de historia que llame la atención, si es posible con algo de movimiento o una introducción de personas y lugares. Construye la historia hacia el punto culminante y al final. No elabores la «lección» o moraleja más allá de un pequeño énfasis, siempre proponiendo un análisis que rompa con los esquemas tradicionales y presenta el punto principal de tal forma que esté a la



altura de las Lobitas o Lobitos.

- d) Ahora cuenta la historia en voz alta para ti mismo. Habla lento y claro. Usa lenguaje simple pero adecuado; nunca caigas en lo vulgar. Sé natural; evita la rigidez.
- e) Repite la secuencia de actos y detalles (no es necesario que repitas las mismas frases) hasta que las hayas dominado. Entonces olvida todo lo demás para adentrarte totalmente en la historia. ¡Como si contaras algo que te haya pasado a ti mismo!
- f) Repite la historia hasta que la sepas de memoria, tan bien que ninguna distracción te pueda hacer equivocarte o perder la secuencia de la trama.

Al contársela a las Lobitas y Lobitos

- a) Tanto narrador como audiencia deben estar cómodamente sentados.
- b) Haz uso del suspenso mientras transcurre la historia «haz suya la historia». (Para esto estudia las pausas y silencios de las conversaciones en obras teatrales.)
- c) Apégate a tu plan original de como contar las historias. Resístete a cualquier repentina tentación de añadir detalles o cambiar la trama, porque rara vez eso sale adecuadamente.
- d) ¡Detente al terminar la historia! Por sobre todas las cosas, no «señales la moraleja». Las Lobitas y Lobitos ya la habrán comprendido, al menos inconscientemente. Permite momentos para los suspiros, risas o aplausos y reflexión para posteriormente preguntarles que piensan de lo relatado y auxílios en el sentido pedagógico de la historia para asegurarse un fin educativo, posteriormente

cambia al siguiente punto de la historia o programa de fogata.

Probando otra historia

Algunos Educadores de Manada han hecho la práctica de presentar una historia con el Consejo de Roca o con algún otro grupo de infantes y han comprobado que, aunque las historias sean atractivas para ellos, no siempre son atractivas para las Lobitas y Lobitos.

El hecho de que los Seiseneros conozcan una historia no afectará el placer de una segunda narración. Todas las niñas y niños disfrutan de una historia «narrada por segunda vez».

Fuentes de historias

Primero las historias de Mowgli de Kipling, ya que son la base de las Lobitas y Lobitos, aunque estas ya se cuentan alterándolas entre actividades realizadas en las Juntas, Cacerías, etc. Después historias sacadas de diferentes libros, preferentemente libros de bolsillo para niños, pero con gran contenido. Las historias se pueden contar en «serie» y en orden cronológico.

Historias de Mowgli

Cronología para contar el Libro de la Selva:

1. En la Guarida de los Lobos
2. Los hermanos de Mowgli
3. El Banderlog y la Ley de la Selva
4. Baloo y Bagheera consiguen ayuda de Kaa

Por la construcción de otros mundos posibles



5. El rescate de Mowgli (La caza de Kaa)
6. Mowgli y Kaa Visitan las Guaridas Heladas
7. Rastro de Muerte (El Ankus)
8. La Roca de la Paz
9. Como Consiguió el Tigre sus Rayas
10. La Flor Roja
11. Mowgli en la Choza de Messua
12. Mowgli mata a Shere Khan
13. Una Manada de Hombres se Lleva a Mowgli
14. Buldeo Caza a Mowgli
15. Messua y su Esposo Escapan
16. Hathi y sus Hijos Destruyen la Villa
17. Wontolla Llega y Mowgli Decide Luchar Contra los Perros
Rojos
18. Mowgli y Kaa Planean la Pelea
19. Mowgli Guía al Perro Rojo hacia Waingunga
20. La Pelea y la Muerte de Akeelah
21. La hora de una Nueva Plática
22. Mowgli Corre hacia la Choza de Messua
23. Mowgli Regresa a ser Hombre al Final
24. Mowgli Va al Bosque
25. El Inspector General Conoce a Mowgli

Canciones y dichos de la selva

26. Canción de la Mañana en la Selva
27. La Ley de la Selva
28. La Canción de la despedida
29. Canción de la Noche de la Selva
30. Canción de Caza de la Manada Seeonee
31. Dichos de Baloo

32. Canción de Viaje de Banderlog
33. La canción de Mowgli en el Escondite de Shere Khan
34. La Foca Blanca
35. Rikki Tikki Tavi

Otras historias para ejemplificar carácter

36. El Milagro de Purun Bhagat, Tommai y los Elefantes.

Otras fuentes de historias

37. El Libro de Acciones Nobles, de Younge.
38. Libro de Hermosas Leyendas, de Chaundler.
39. Libro de Leyendas, de Scudder.
40. Historias del tío Remus.
41. Historias de Dickens, de Ford.
42. Historias de la Naturaleza y sus Secretos, Los Hijos Salvajes (incluyendo Al Oso y el árbol de abejas), etc., de Roberts.
43. Animales Salvajes que he Conocido (incluyendo la favorita de los niñas y niños, la Historia de Raggylug), de Seton.
44. Shasta de los Lobos, de Baker.
45. Derry, del valle de la Frontera, de Evans. Jock del Bushveld, de Fitzpatrick.
46. Smoky la Vaca-Caballo, de James. Historias de Blackfoot Lodge, de Grinnell.
47. Ruby Libro de Historias, de Coussens.
48. Historias del Cuenta Cuentos, de Coe.
49. El Príncipe y el Pobre, de Twain.
50. Libros Rojos de Héroes, de Lang.



51. Las Aventuras de Billy Topsail, de Duncan.
 52. Shen del Mar (divertida historia China), de Chrisman.
 53. Historias preservadas y los libros de Danny, de Barclay.
- (Muchos de estos libros se pueden encontrar en la biblioteca pública.)

Inventando historias

Estas sugerencias para la invención de historias fueron ofrecidas por un Baloo; uno de los mejores narradores canadienses de historias de fogata:

Debemos recordar que las Lobitas y Lobitos viven en gran parte en el reino de la imaginación. Es importante ser capaz de contarles historias no olvidando las características que deseas desarrollar en tus chiquillos. Uno de los muchos artificios que debes usar como escritor para crear la trama es utilizar a dos o tres Lobitas y Lobitos de la Comunidad de Manada como personajes.

Algo así: —¿Cuántos años tienes, Mor?—

—Once—. Contestó Mor.

—Bueno, en la historia tienes quince (cada chico desea ser mayor), y eres un gran corredor. Puedes «mantenerle el paso» a un Scout por kilómetros sin cansarte.—

—¿Cuántos años tienes Dipti? —.

—Diez—. Contestó Dipti.

—Bueno, tienes catorce en la historia, y eres una gran nadadora. Puedes nadar bajo el agua y mantener la respiración por casi un minuto.—

Uno entonces comienza la historia describiendo a un naufrago en una isla desierta, encuentras gente extraña, algunos resienten tu presencia, pero somos salvados por el gran corredor y el nadador.

Es siempre divertido cuando las Lobitas y Lobitos descubren que se encuentran con gente tan diferente que las cosas ordinarias de sus vidas son extrañas y maravillosas a ellos y viceversa.

A veces nuestros héroes, en otro tipo de historia, huyen de los malos en una casa que tiene muchos pasadizos secretos, quizás cada pared es construida de tal modo que sólo una chiquilla puede pasar a gatas. Tal vez la casa tiene un túnel que lleva a una escalera que baja hasta la pared del ático. Este túnel, que tiene varias puertas de acero, termina detrás de un árbol sobre un acantilado. O la entrada está debajo del agua y sólo puede ser alcanzada por nuestra nadadora experta.

A veces cuando somos perseguidos huimos a una cueva que hemos cavado antes detrás de una cascada. Quizás este escondite de cueva se encuentra a cincuenta metros encima de una roca y se puede llegar sólo por un árbol hueco; o podemos encontrar una trampa bajo la raíz de un gran árbol; o una roca está tan bien equilibrada que puede girarse con facilidad revelando la escalera oculta. A veces podemos descubrir un río



subterráneo que fácilmente puede ser navegado porque el túnel es muy alto y con la ayuda de uno de nuestros expertos hundimos nuestra canoa y dejamos que la corriente nos lleve a la entrada submarina al maravilloso túnel. Entonces mostramos nuestras habilidades, salimos del agua y comenzamos nuestro viaje de kilómetros y kilómetros. El techo del túnel puede estar cubierto de piedras brillantes, etc., etc.

En ocasiones contamos historias que son bastante fantásticas y son enormemente disfrutadas por las Lobitas y Lobitos. Los héroes, Lobitas y Lobitos, (tal vez Akeelah y toda la Comunidad de Manada) llegan a una isla perseguidos por los hombres malos y mientras escapan, se cansan cada vez más.

Uno de las Lobitas y Lobitos más jóvenes descubre un árbol con dos clases de fruta. Él toma una mordedura y se vuelve muy pequeño, aproximadamente treinta centímetros de alto. Todos los demás rápidamente hacen lo mismo y los hombres malos se siguen derecho. Sin ver a la gente pequeña oculta. Entonces comen la fruta del otro lado del árbol y Akeelah y las Lobitas y Lobitos se vuelven gigantes, veinte metros de alto. Persiguiendo a los bandoleros y sin miedo los someten.

A veces usamos a nuestra vieja amiga la «Capa de oscuridad», que ha sido dada por un enano con quien habían hecho amistad cuando el enano estaba en gran angustia.

«Las sandalias voladoras» son también muy útiles. Uno se las pone, recita un pequeño poema y es llevado cualquier lugar que desee ir. Situaciones absurdas se han dado por gente que

se las pone sin saber su poder.

Con el «Cuerno de discordia» hemos tenido mucha diversión. La Lobita o Lobito más travieso sopla un extremo y todo el que lo escuche comienza a pelearse con aquellos a su alrededor. Charlie, el dueño del cuerno, una vez lo tocó con mucho cuidado en su asiento en la escuela. Todos en el salón lo escucharon; el profesor alzó la vista y de pronto el espacio era una bulla. Por la desesperación corrió con el director y tan pronto entró al cuarto Charlie tocó el otro extremo. ¡Al instante los alumnos se abrazaban y palmeaban la espalda y el director incluso besó al profesor!

También está el «La vara de tocar piedra». La vara le pertenece a Frida. Todo lo que se debe de hacer es tocar lo que sea o a quien sea y decir, «Toco Piedra» y el objeto inmediatamente se convierte en piedra. El otro extremo de la vara, desde luego hace que la persona regrese a la vida o hace que el objeto regrese a su forma original. Se pueden tener momentos muy emocionantes con este juego, fuera y dentro del cubil.

Otro buen juego es «Mirando cristal». Cuando algo se pierde, le preguntamos a Montse si nos presta su cristal y así pronto encontramos el objeto perdido.

Billy posee un par de «Alas de plata» que se colocan parecidas a una mochila y con las cuales puede volar a voluntad. Lo que es muy útil cuando estamos en situaciones difíciles y sólo eso puede salvarnos.



Finalmente, Ainslie tiene un monedero que siempre cuenta diez pesos cada día. Él trata de no gastar su dinero, pero nunca puede aguantarse a la hora de comprar comida por lo que siempre le quedan diez pesos en su monedero.

Hay veces en que Akeelah solo puede describir detalladamente lo que ocurrió en la última cacería de la Manada, incluyendo tantos nombres como pueda y buscando ayuda de las Lobitas y Lobitos.

Usualmente resulta que en realidad ocurrieron más cosas de lo que el Viejo Lobo sabía y las Lobitas y Lobitos disfrutarán revivir lo que para muchos fue una aventura.

Un libro de historias

Además de un Libro Historias de tamaño de bolsillo cada Manada debería hacer un Libro de Historias de Lobitas y Lobitos «Libro de Oro». Hecho de historias de la propia manada en donde todos los Lobitos participen. Además de las historias apropiadas, los recortes incluirán noticias interesantes sobre animales y pájaros, ejemplos de servicio público o heroísmo de las Lobitas y Lobitos, etc. combinando, cuando se desee, ilustraciones de estos temas.



31 Jugando en el cubil.

CAPITULO XXIV

Juegos de Lobitas y Lobitos

Es necesario acentuar la importancia de los juegos para mantener el interés de las niñas y niños durante las reuniones de la Comunidad de Manada. Para el nuevo Akeelah será necesario que advierta a los chicos que para jugar se necesita control y disciplina.

Para una nueva Manada los juegos deben ser fáciles y deben explicarse claramente. Se debe tener en mente que los juegos siempre tienen un objetivo **educacional** incluyendo el desarrollo de trabajo en equipo y deportividad.

Existen tres tipos de juegos, los que requieren ejercicio

físico, juegos divertidos y juegos de Estrella y de Especialidades, los cuales incluyen instrucción o conllevan la práctica de actividades de Especialidades.

Para la reunión habitual de las Lobitas y Lobitos de tres horas o tres horas y cuarto, dos periodos intercalados de diez minutos son necesarios.

Los primeros juegos usualmente incluirán uno o más concursos rápidos difíciles y ruidosos, algo que haga que los chicos se cansen lo suficiente para asegurar silencio para el próximo intervalo y después en la reunión, cuando se encuentren demasiado cansados, un animado juego de relevo. (Ver periodos de juego en los programas, Capítulo XXX.)

Eligiendo los juegos

La ayuda para seleccionar juegos puede ser encontrada en las librerías en el área de actividades lúdicas. Existen variaciones en la práctica entre Educadores de Manada y el número de juegos usados. Algunos líderes se limitan a una lista repitiendo el juego más popular mientras las Lobitas y Lobitos lo disfruten; otros incluyen un nuevo juego en el programa de cada reunión; otros presentan una programación de juegos para toda una estación por adelantado, y usan nuevas competencias en cada reunión.

El mejor plan para el nuevo Akeelah es seleccionar tres o cuatro juegos simples y fácilmente controlables y después varias reuniones, experimentar con ellos con el deseo de comenzar a probar y añadir nuevos juegos después de haberlo



discutido con el Consejo de Roca.

Una tarde con todos los juegos

Ocasionalmente se puede tener una tarde con todos los tipos de juegos lo cual es práctica común de algunas Manadas bien establecidas. A veces como recompensa por el trabajo extra puesto en las pruebas de Estrella.

Disciplina en los juegos

«Es muy fácil juzgar el estándar de disciplina de una Manada mirándola en juegos», dice Gilcraft; «La Manada con indisciplina discutirá y se saldrá de control y hará ruido en los momentos menos precisos, no como lo haría una buena Lobita o Lobito.... Nuestro objetivo es de animar un espíritu de disciplina y de buena deportividad».

Un método para lograr esto es el insistir en las reglas de los juegos de las reuniones, hasta que se conviertan en una tradición de la Manada:

- Que se guarde absoluto silencio y se preste mucha atención mientras se explican las reglas del juego.
- Que cada juego sea jugado justamente de acuerdo con las reglas.
- Que las órdenes y decisiones de quien esté a cargo sean obedecidas sin dudar o discutir.
- Que, aunque se haga ruido al animar a los competidores cuando es necesario, también debe haber un ambiente de tranquilidad.
- Y como procedimiento: Cada Seisena entra en alerta y

silencio por sí sola cuando termina la competencia. Los mismos estándares aplican para competencias fuera del cubil.

Historias de deportividad

Acerca de la deportividad, para su primear reunión el nuevo Akeelah debe leer la referencia del difunto Lord Baden-Powell en el *Manual de Lobatos*. Los siguientes ejemplos de historias de deportividad se pueden contar a los chicos:

Hace algunos años había una carrera de campo traviesa, en los campos y bosques, subiendo y bajando colinas, por 10 o 12 kilómetros. La carrera era de personas que representaban la Universidad de Toronto y la Universidad Mc. Gill, y fue realizada cerca de Montreal. El corredor estrella de Mc. Gill era un estudiante llamado Wiggins.

Wiggins había corrido varias veces y sabía todos los atajos y vueltas. Bien, él corría cuando un corredor de Toronto lo pasó y le adelantó. Wiggins llegó a un lugar donde el camino se dividía. Y se dio cuenta por las huellas de que el corredor de Toronto había tomado una vuelta incorrecta.

Dijo él, «¡Hurra, ahora puedo ganar!», pues no; Wiggins se detuvo y gritó al ' corredor de la Universidad de Toronto que volviera; que había ido por el camino incorrecto. El corredor regresó y se dirigió por el camino correcto. Y luego Wiggins esperó hasta que el chico estuviera igual de adelantado como antes y comenzó a correr detrás de él. Y el corredor de la Universidad ganó la carrera.



Como verás Wiggins no quiso ganar la carrera sólo porque otro corredor fue por el camino incorrecto. Él quiso ganar sólo si él podía mostrar que realmente era el corredor más rápido. Era es la idea de una carrera. Eso es ser un deportista.

Esta es una historia de deportividad en un juego de futbol.

Una vez los equipos de Queens y Toronto jugaban el último partido que decidía el campeonato del año. El juego era en Toronto y cerca del final de Queens ganaba por dos puntos. Pero la Universidad tenía una posibilidad de anotación y ganar. Durante el juego Batstone, uno de los mejores jugadores de Queens tenía rasgado uno de sus zapatos.

Según las reglas, esto no pararía el juego. Batstone se marcharía y un jugador sustituto sería enviado. Era seguro que el sustituto no sería un jugador tan bueno como Batstone, entonces Toronto tendría una mejor posibilidad de ganar. Pero el capitán de equipo de Toronto no quiso ganar así. Él paró el juego hasta que Batstone pudiera ir y conseguir otro zapato. Queens ganó el juego y el campeonato. El capitán de Toronto era un verdadero deportista.

Es el tipo de deportividad que se espera de una Manada. Siempre jugamos duro para tratar de ganar, pero solo queremos ganar si es un juego limpio y justo.

Y debemos siempre jugar un juego justo y limpio incluso si los otros no juegan así.

La Universidad Monte de Alison de Nuevo Brunswick se ha ganado un buen nombre entre los colegios del este debido a su deportividad. Una vez, hace algunos años su equipo de rugby jugaba con otro equipo. El juego comenzó a ir en contra del otro equipo y ellos comenzaron a perder el temperamento. Inmediatamente los estudiantes de Alison se acercaron y gritaron a su equipo, «¡Jueguen como una pelota del Monte de Alison, chicas y chicos! ¡Como una pelota del Monte de Alison!» Lo que significa, «Jueguen justo y limpio, sin importar lo que los otros hagan».

En cada conversación de deportividad se pueden incluir las líneas de Grantland Rice antes citadas.

Chicas y chicos que no quieren jugar

Para mayor parte de las Lobitas y Lobitos el período de juegos es la esencia del programa, pero de vez en cuando Akeelah puede encontrar a un nuevo amiguito que pide ser excluido. Akeelah debe averiguar si es debido a alguna debilidad física, timidez, miedo a salir lastimado y actuar en concordancia con las necesidades de la chica o chico.

Un médico puede prohibir que juegue debido a algún daño y en tal caso Akeelah querrá averiguar con los padres si es posible para la Lobita o Lobito entrar en algunos juegos más tranquilos, indicándoles que en la Comunidad de Manada de Lobitas y Lobitos los juegos son supervisados.



Se puede obtener permiso para que la Lobita o Lobito pueda entrar en los juegos menos vigorosos y Akeelah integre juegos calmados de vez en cuando así permitiéndole participar ocasionalmente de modo que se sienta incómodo cuando los demás juegan, logrando que participe para que no quede fuera de lugar cuando los demás se divierten.

La chica o chico retraído

A veces una Lobita o Lobito no desea participar en los juegos porque es tímido o retraído. Puede poner como excusa que no sabe jugar. Akeelah por lo general puede contestar que la mayor parte de los otros tampoco han jugado el juego demasiado. La dificultad por lo general puede ser vencida pidiendo a una de las chicas y chicos mayores cuidarle siempre que sea posible. La timidez desaparece muy rápidamente en el calor de juego y a menudo la Lobita o Lobito que era retraído al principio de su carrera como Lobita o Lobito al final es quien siempre roba cámara

La chica o chico tímido

En el caso de una Lobita o Lobito tímido debe comenzarse con un juego que no requiera ningún contacto personal con los demás. La mayor parte de los relevos son ideales. Observándolo y cuidándolo, la Lobita o Lobito tímido puede ser llevado con pasos progresivos desde los juegos tranquilos a aquellos un poco más activos y dentro de poco se unirá sin reservas en todos los juegos.

Akeelah requiere advertir a los otros que comprendan la atención especial de la Lobita o Lobito en particular y que

cualquier otro que puede tener miedo de los juegos violentos. Las chicas y chicos siempre serán iguales —aun cuando sean Lobitas y Lobitos— al ser muy desagradables con una persona que consideran nerviosa o asustadiza.

Juegos para relajarse

Tormenta.— La Manada en un círculo, gira a la derecha y comienzan a caminar. Cuando Akeelah grita «¡Tormenta!» las Seisenas corren a sus guaridas. La primera Seisena en la que todos estén sentados y quietos gana puntos de competencia. Al decir ¡Círculo! Regresan al círculo y vuelven a marchar. Para confundirlos Akeelah puede usar «falsas alarmas» tales como «¡Rayo! ¡Lluvia! ¡Llovizna!»

Vacía la cubeta.— Una cubeta o cesta con varias pelotas de goma se coloca en el centro del piso. La chica o chico escogido como «Eso» debe vaciar «la cubeta» lanzando las pelotas a diferentes lugares del cuarto el resto de la Manada debe recuperar y devolver las pelotas a la cesta evitando que el chico la vacíe.

Relevo de elevación.— Las Seisenas se sientan en una fila con los brazos estirados a los lados. Al decir «Vamos» el No 6 toma al No 5 bajo los brazos y le levanta los pies. El No 5 hace lo mismo con el No 4, etcétera hasta que esté de pie. La Seisena entonces se sienta en sus posiciones originales, excepto el Seisenero que va detrás del No 6 y comienza el proceso otra vez. Hasta que el Seisenero esté otra vez hasta el frente.

Relevo de tijera.— Las Seisenas se paran en fila india y los



Seiseneros sostienen una pelota. Aproximadamente diez metros antes de la línea de partida un pequeño círculo se marca. Todos excepto el Seisenero están de pie a horcajadas. A la señal el Seisenero corre al círculo y deja la pelota y vuelven con su Seisena. La pelota pasa por un túnel. Cuando cada Lobita o Lobito ha pasado la pelota se arrodilla. La última Lobita o Lobito que tome la pelota intenta llegar hasta adelante de su Seisena y repite lo que realiza el Seisenero. El juego termina cuando el Seisenero está otra vez al frente.

Patear el corcho.— Las Seisenas se colocan en fila india y delante de cada Seisena se dibuja un círculo hecho con gis con un corcho en el centro; se dibuja un segundo círculo de gis en posición opuesta a cada Seisena, aproximadamente cuatro metros después del primer círculo. Al decir «Vamos» El No. 1 de cada Seisena salta y patea el corcho de un círculo al otro, luego regresa al final de la línea. El No 2 salta y patea corcho de regreso al primer círculo y así sucesivamente.

Saltar la cuerda.— Esto es un juego popular de la Manada de Burwood Seeonee en Sídney, Australia. La Comunidad de Manada forma un círculo grande y se numeran en dos. Los numero Uno constituyen un equipo, los Dos el otro. Los Viejos Lobos están de pie en el centro del círculo sosteniendo la mitad de una cuerda larga y los dos extremos se extienden fuera del círculo. Al silbatazo corto los líderes de cada equipo recogen un extremo de la cuerda y corren alrededor del círculo en direcciones opuestas sosteniendo la cuerda lo más cerca del piso posible. Cada Lobita o Lobito salta sobre las dos cuerdas. Cuando los corredores se cruzan cada uno salta sobre la cuerda del otro. Cuando regresan a sus lugares, los corredores le dan

los extremos de cuerda al siguiente miembro de sus equipos. Esto continúa hasta que cada Lobita o Lobito haya corrido alrededor del círculo. El primer equipo que termine es el ganador.

Juegos tranquilos

Luz verde, luz roja.— Las Lobitas y Lobitos se separan en equipos al final del pasillo y Akeelah se coloca en el otro extremo llevando un disco rojo al frente y un disco verde atrás. Cuando Akeelah voltea y muestra el verde, las Lobitas y Lobitos pueden caminar adelante. Si los ven moviéndose cuando Akeelah voltea les muestra el rojo y tienen que volver al final del pasillo y comenzar otra vez.

Encuentra el Reloj.— Un pequeño reloj como un despertador es colocado donde pueda ser alcanzado y tocado. Un jugador de cada Seisena es sacado del cuarto y se le vendan los ojos. Los jugadores entran y deben de localizar el reloj por su tictac. Al tocarlo se quitan vendas y se unen con su Seisena. La Manada guarda silencio hasta el último jugador haya tocado el reloj. Y envían al siguiente grupo de jugadores, etcétera, hasta que todos hayan participado. Es una competencia entre Seisenas.

Contando los chicos que pasan.— Un jugador de cada Seisena es vendado y se coloca en el centro del cuarto todos mirando hacia la misma dirección. El resto de la Comunidad de Manada, uno a la vez, pasa de puntitas, unos por la izquierda, otros por la derecha. El chico debe escuchar cuantos pasaron por la derecha y cuantos por la izquierda. Es una competencia entre Seisenas.



¿Qué se movió?— Por Seisenas se paran mirando hacia la pared. Akeelah y los Asistentes cuidadosamente mueven un objeto. Al decir «Miren» las Lobitas y Lobitos voltean y lo buscan por un minuto. Al decir «Volteen» de nuevo miran hacia la pared y las Seisenas anotan los objetos que han sido descubiertos. Es una competencia entre Seisenas.

Juegos de pruebas para Estrellas

Nudos de relevo.— Diferentes nudos que sirvan para hacer un lazo, pasa un aro, el que la Lobita o Lobito debe atravesar. Entonces lo desata y pasa la siguiente cuerda.

Semáforo de relevo.— Una o varias letras del alfabeto son asignadas a cada miembro de cada Seisena. Akeelah está de pie en un punto visible y señala varias letras. Cuando sus letras sean señaladas, las chicas y chicos corren al final del cuarto y el que toque la pared primero gana un punto para su Seisena.

Cambiar lugares.— Sólo puede ser jugado si la Comunidad de Manada no contiene más chicas y chicos que las letras del abecedario. La Manada se coloca en un círculo y alguien es nombrado «Eso» en el centro. A cada chica y chico se le asigna una letra del abecedario. Akeelah se coloca donde todos lo puedan ver claramente, señala dos letras y las chicas y chicos a esas letras han sido asignadas deben tratar de cambiar sitios. En cuanto ellos se mueven «Eso» intenta llenar uno de los huecos: el que quede fuera se convierte en «Eso».

Mensajes escondidos.— Antes del juego Akeelah oculta una

docena de mensajes escritos en palillos. Un plazo límite es puesto y las chicas y chicos comienzan la caza. Se conceden puntos para cada mensaje descubierto más puntos adicionales si tienen una traducción correcta.

Nombra las letras.— Este juego conlleva señalización y lectura requiriendo vigilancia y concentración. Las Lobitas y Lobitos se agachan en un círculo frente al Akeelah. Antes del comienzo del juego, cada chica y chico dice su nombre. Akeelah entonces señala una letra y dentro de un plazo límite todos Lobitas y Lobitos cuyo nombre o apellido contengan aquella letra deben ponerse de pie y levantar su mano. Cualquier Lobitas y Lobitos que confunda las letras o se olvide de levantarse en el momento oportuno, pierde «una vida». Tres vidas perdidas y la Lobita o Lobito se retira.

Relevo de mensajes.— Es un buen juego para hacer una prueba más atractiva. Akeelah junta a los Seiseneros a su alrededor y les da un mensaje repitiéndolo cuantas veces sea necesario. En cuanto el Seisenero piense que lo sabe perfectamente corre y lo susurra al siguiente Lobita o Lobito de sus Seisena, etcétera hasta que alcance al Subseisenero, quien lo anota y lo se lo da al Akeelah.

Con frecuencia el primer mensaje dado será bastante ridículo y gracioso. Esto le dará al Akeelah la oportunidad de acentuar la importancia «de entender un mensaje correctamente» antes de que sea dado. Algunos Educadores de Manada dan el primer mensaje sin demasiada instrucción, para asegurar que el mensaje sea mal entregado y sirva como un ejemplo horrible.



«Supongan» les piden, «enviar un mensaje a un médico para que venga rápidamente por una persona que ha sido envenenada y ustedes entendieron mal el mensaje y dijeron que la persona se había roto la pierna». El médico probablemente no habría traído la medicina indicada y la persona envenenada podría haber muerto. ¡Todo debido a un mensaje incorrecto!

Al jugar relevo de mensajes los Seiseneros, y cada Lobita o Lobito de cada Seisena, deben colocarse espaciados para evitar la posibilidad de que el mensaje sea escuchado por casualidad durante la transmisión.

Como una variación y para hacer el juego más difícil, se le puede pedir a cada Lobita o Lobito que realice alguna tarea o truco —como el quitarse sus zapatos, dar un salto y volver a ponerse sus zapatos— antes de pasar el mensaje.

La Brújula O ‘Grady.— Durante la brújula O ‘Grady los chicos deben encontrar varios puntos de la brújula. Los que se equivoquen se van saliendo.

Agujas de la brújula.— Las chicas y chicos se paran uno detrás del otro con los brazos alrededor de la chica o chico de frente. El chico del centro actúa como el pivote y no se mueve de un punto fijo. Las otras chicas y chicos representan la aguja y giran sobre el pivote en una línea recta.

La chica o chico de al frente es el Indicador. Cuando Akeelah dice varios puntos de brújula se gira alrededor y se

para en el punto que dijo Akeelah.

El cambio de la brújula.— Se juega con nueve Lobitas y Lobitos. Uno elegido en el centro es «Eso», los otros ocho se colocan alrededor del círculo para representar los ocho puntos de la brújula. Akeelah les pide a dos puntos que cambien de lugar y «Eso» trata de llenar uno de los puestos vacantes y así hacer que uno cambie de lugar y se convierta en «Eso». Los puntos en el círculo permanecen fijos y las chicas y chicos deben recordar sus nuevas posiciones al trasladarse.

Brújula de relevo.— Si es usado como parte de las competencias entre Seisenas, el Seisenero y el Subseisenero deben correr dos veces. Delante de cada Seisena se colocan tarjetas de cartón perforados por un pequeño agujero en la parte de arriba. Los puntos de brújula se imprimen en estas tarjetas. Al fondo del cuarto se cuelga una pizarra para cada Seisena, en la cual ocho ganchos han sido atornillados. Cada Lobita o Lobito, a su turno, recoge una de las tarjetas perforadas, corre a la pizarra de su Seisena y la coloca sobre el gancho apropiado. Se conceden puntos por la velocidad en la que las colocan y puntos extras si colocan todas correctamente.

Relevo de balanceo y salto.— Los Seiseneros se colocan delante de cada Seisena. Colocan un bloque de madera (o libro) sobre sus cabezas. Al silbatazo corto caminan una distancia hasta llegar a una pelota. Todavía balanceando el libro recoge la pelota y la bota tres veces. Deja el libro y corre hacia una cuerda de saltar y salta un número determinado de veces. Regresa corriendo con su Seisena recogiendo el libro en el camino y se lo da al siguiente participante.



Volando por el mundo.— Para este juego de saltar se dibuja en el suelo una línea en zigzag y líneas dividiendo la pista en países, mar y campos de aterrizaje. Las Lobitas y Lobitos comienzan su turno volando (saltando) «alrededor del mundo», saltando de cuadrado a cuadrado. No pueden cambiar de pie y si tocan una línea abandonan el juego o pierden un punto. Deben saltar bien sobre los cuadros del mar o se ahogarán. Se les permite descansar sobre los campos de aterrizaje, pero debe marcharse en cuanto otro avión llegue. Si llegan a su destino sin haber tocado una línea o haberse ahogado puede reclamar el país (el cuadro) como suyo y ponerle sus iniciales. Sobre su próximo vuelo pueden descansar en su propio país, pero deben volar sobre cualquier país reclamado por otro Lobita o Lobito. El juego es vigoroso y excitante y aumenta su dificultad mientras el juego avanza.

Un juego de observación.— La Manada se forma en filas por Seisenas y se dibujan dos círculos con gis. En uno de cada par de círculos se colocan artículos mixtos como una botella, un libro, un cuchillo, un silbato. Al silbatazo corto, los Seiseneros corren y recogen artículos del primer círculo y los colocan en posiciones idénticas en el segundo círculo. La Siguiente Lobita o Lobito corre y regresa los artículos al primer círculo. Etcétera. Se cuenta la precisión de posición y la velocidad al finalizar los relevos.

Juegos divertidos

El dolor de muelas del tío José.— La Manada se forma en círculo. Una Lobita o Lobito camina al centro y dice: «El tío José

tenía dolor de muelas y lucía así» y hace la cara lo más graciosa posible. Los otros chicos deben evitar reírse. Los que se rían saldrán del círculo.

No te muevas.— Todas las chicas y chicos excepto «Eso» se colocan en intervalos irregulares en el piso. A «Eso» le vendan los ojos y es enviado a caminar entre el grupo. Las chicas y chicos de pie no deben moverse o reír si «Eso» pasa junto a ellos y les toca, tratará de que hablen o rían, si adivina su nombre se van retirando del juego.

Copien al arrebatador.— Es una combinación de dos viejos juegos, «arrebata el pañuelo» y «sigue al líder». El pañuelo es colocado en el centro del modo habitual pero el segundo «arrebatador» debe seguir y hacer todo lo que haga el primer «arrebatador» hasta que haga un movimiento directo para tomar el pañuelo.

Encuentra al director.— Una Lobita o Lobito sale del cuarto. Otra Lobita o Lobito, el «director» debe hacer movimientos que el resto de la Manada imite, cuando el «Detective» regresa al círculo debe descubrir quien dirige los movimientos, los cuales siempre son hechos cuando el detective da la espalda. Cuando el director es atrapado se convierte en el detective.

Relevo de bebidas.— Un juego práctico y divertido. Se realiza aproximadamente durante una reunión cuando las chicas y chicos desean una bebida por lo que son alineados para un «Relevo de bebidas», es decir, son enviados corriendo a tomar una bebida.



Juguetes en venta.— La Manada se coloca en un círculo mientras hay un «comerciante» afuera de la tienda. A cada jugador se le da el nombre de un juguete —soldado, trompeta, payaso, caja sorpresa, etc.—, sacados de una lista del comerciante el cual camina alrededor del círculo y dice los nombres de los juguetes en cualquier orden; ellos dejan el círculo y lo siguen, imitando al juguete representado hasta que haya una gran línea que caminando por el cuarto. En este momento el comerciante grita «¡Vendido!» y las chicas y chicos regresan sus sitios y se sientan. El primero en sentarse se convierte en el Comerciante.

El comerciante del rey.— Una Lobita o Lobito es rey sentándose sobre una caja o tronco. El resto de la Manada se retira y decide qué tipo de comerciante desean ser. Habiendo decidido forman una fila larga y avanzan hacia el Rey.

La gente separa y se inclina. El Rey hace una reverencia y dice, «Bueno, ¿Qué sabes hacer?» Nadie dice nada, pero empiezan a comerciar.

Si el Rey adivina, lo dice y comienza a perseguir a la gente.

Si adivina correctamente, cualquier persona que sea atrapada debe sentarse junto al Rey y ayudarlo a perseguir.

Si el Rey adivina incorrectamente y ha perseguido a la gente, ellos gritarán «¡No!» y el Rey y cualquiera que esté con él deben retroceder y sentarse o arrodillarse en el piso hasta que hayan adivinado correctamente. Dos errores y se nombrará a un nuevo rey.

Juegos de campamento

Historia sorpresa.— Se le da a cada Seisena una bolsa de papel con seis artículos diferentes. Se les da a las Seisenas unos minutos para que inventen una historia para que sea contada por el Seisenero, dándole un uso a cada artículo o instrumento dentro de la historia.

Un dulce si aciertas.— Se necesita una bolsa de dulces y se pasa alrededor de un círculo, de mano en mano hasta parar por un «Alto». Y se le hace una pregunta a la Lobita o Lobito que esté sosteniendo la bolsa. Si contesta correctamente puede tomar un dulce. Y la bolsa continúa alrededor del círculo.



32 Utilizar un escenario siempre llama la atención de la audiencia.

CAPITULO XXV

Entretenimiento y Demostraciones

Los entretenimientos y demostraciones de las Lobitas y Lobitos pueden ser divididos en dos clases generales: Aquellos para el entretenimiento de la Comunidad de Manada y aquellos durante las juntas de Padres o el público en general. Es importante ver que los actos pueden ser importantes para la promoción de nuevos valores y rompimiento de esquemas tradicionales en la familia, sociedad, escuela, etc., con el ánimo de generar opciones de cambio en la vida de las Lobitas y Lobitos. Es muy importante proponer obras de teatro que rompan estereotipos y eliminen patrones de felicidad basados en el dinero y la familia y se centren en un desarrollo y construcción de los individuos con la sociedad.

Obras en las reuniones de la Manada

La actuación para Lobitas y Lobitos no ha recibido la atención dentro de los programas de la Manada cómo debería, la razón es que posiblemente muchos Educador de Manada se sienten desiguales en cuanto a la preparación que ellos creen es necesaria.

Para aquellos que tengan esta actitud se les debería decir que «la interpretación en el escenario» no requiere ni maquillaje, ajustes complicados, ni voces entrenadas. El objetivo «de la interpretación de obras» en una Comunidad de Manada es el de estimular la imaginación, animar la observación y mejorar la memoria. La interpretación debe ser una reconstrucción, algo que se disfrute.

Aquí unos cuantos puntos simples que requieren atención:

Lo más importante es que la Lobita o Lobito afronte a su audiencia (el resto de la Manada) y que la audiencia pueda ver y entender todo lo que sucede. Por lo tanto, debe usar el centro del cuarto; no debe hacer actos en las Seisguaridas o esquinas o en las paredes.

Actos de Seisenas enteras es lo más preferible

- Anímalos a sobreactuar en vez de hacer una interpretación indiferente; los actores deben tener movimientos definidos, sin importar si estos son los correctos o no. Después de todo, la audiencia de Lobitas y Lobitos sólo conoce lo que se le muestra.
- Haz que las Lobitas y Lobitos hablen claramente y no



demasiado fuerte, preferiblemente no griten. No te preocupes demasiado por la calidad de la voz en un principio, eso se va logrando con el tiempo.

- Instrúyelos para que mantengan la mirada al nivel de los ojos de la audiencia y no hacia el suelo.
- En situaciones divertidas deja que la escena tenga su propio humor.
- Observa cada acto y anote puntos positivos y a mejorar. Lo deficiente por lo general es el resultado de falta de comprensión u observación. Da sugerencias correctivas, pero se amable y generoso al alabar los puntos positivos.

Algo en lo que requerirá ser muy firme es en la atención dada por la audiencia. Las Lobitas y Lobitos deben aprender a estar tan interesados y atentos como si hubieran pagado una admisión al espectáculo. Esto es muy difícil cuando las Seisenas actúan una tras otra, pero la insistencia en la atención es valiosa para lograr el control y la cortesía.

Todo equipo de Manada debe incluir material mixto con el cual se puedan improvisar disfraces; viejos sombreros, mantas, faldas, abrigos y cosas por el estilo.

Deje a las más pequeños usar algo de la selva para dar un paisaje y otros «apoyos» necesarios. Algunos de los mejores actos se han realizado con nada más que sillas algunos pedazos de cuerda y una pañoleta.

Sugerencias para actos

Hojas para los actos.— Se les dan hojas de papel a las Lobitas

y Lobitos para realizar actos como, «Papá cocinando», «Mamá trabajando», etc. La Lobita o Lobito debe actuarlo. Los demás deben adivinar lo que hace.—Recuerda romper esquemas.— Imitaciones.— Adivinar mediante movimientos qué sé imita. Fútbol. Tejados. Libreros, etc. Se puede hacer una lista fácilmente. Sugíerale a las Lobitas y Lobitos actuar las palabras en tres partes.

Actuando dichos.— «Del dicho al hecho hay mucho trecho.», «Aprovecha mientras puedas.», «Escoba nueva siempre barre bien.», «Llueve sobre Mojado», etc.

Episodios famosos.— Nelson y su telescopio. La invasión estadounidense a México. La Manzana cayendo sobre la cabeza de Newton.

Otras Fuentes.— Desde luego actos del Libro de Selva, las historias que se le cuentan a las Lobitas y Lobitos o historias que ellos mismos leen ofrecen ideas. Historias de «Buenas acciones» proporcionan una buena fuente.

Ideas Mixtas.— Un barco choca con una roca y se rescata a los pasajeros. Se quema una casa y salvan a un bebé.

Son piratas, capturen un barco y hacer que la tripulación camine por la borda.

Un hombre está enfermo en el polo norte a 500 kilómetros de la ciudad más cercana; es invierno. Un mensajero llega en trineo para ayudar. Un médico le busca y lo conducen al hombre a la ciudad.



Un barco zarpa en la niebla choca con una roca. Los pasajeros y empleados son rescatados con salvavidas. (No olvides que el capitán siempre sale al final.)

Noches de Comunidad de Manada especiales, la Noche de Lobos.

Son noches especiales, una vez al mes que realizan algunos Educadores de Manada de Lobitas y Lobitos con intervalos de tiempo necesarios para asegurar novedad, interés y deleite de la Manada y lo cual provee un buen «cambio».



33 Una noche de Comunidad de Manada, una «Noche de Lobos».

Un viaje a la tierra esquimal.— Un viaje a la Tierra Esquimal por la 3ra Manada de Guelph fue tan alegre que este informe

fue escrito como guía a otras Manadas que deseen usarlo: Antes de comenzar por el viaje, las Lobitas y Lobitos fueron cuidadosamente inspeccionados.

Primero cazamos el ciervo de nuestro viaje (con el baile de Bagheera, el ciervo es una bolsa de dulces). Entonces juntamos más comida (cacahuates). Desde luego usamos ropa abrigadora (vistiendo por relevos a un maniquí, las Lobitas y Lobitos deben poner una prenda de ropa al «maniquí» que se encuentra a un final del cuarto).

Después llegamos a un río y tuvimos que cruzarlo sobre hielo (pedazos de cartón bajo los pies). Jugamos con bolas de nieve (arrojando de bolsas de frijoles). Cuando comenzaba a anochecer nos tuvimos que armar de valor silbando (relevos de galletas; las Lobitas y Lobitos corren al fondo del salón, comen una galleta, silban y regresan corriendo). Al contar Akeelah se da cuenta que falta una Lobita (se apagan las luces, una Lobita o Lobito se retira y Akeelah debe adivinar quién falta).

Finalmente llegamos a la Tierra Esquimal. Hicimos un campamento y terminamos con una fogata.

Una noche de piratas.— Todas las Lobitas y Lobitos se visten de piratas. Al Akeelah se le nombra «Capitán», y así se le debe llamar toda la tarde. A Bagheera se le nombra «Cabecilla».

Al llegar a las Seisguaridas se les da a los piratas un sobre misterioso con un mensaje cortado como rompecabezas. Con mensaje lee:



«Vamos al puerto donde se tiene la bandera pirata. Vuelen esta bandera y conviertan su guarida en un barco.» (Al hacer esto cada Seisena ha hecho su barco, llega el capitán y les dice que ha encontrado una pizarra y que todo individuo que desee ir a una aventura debe alistarse y pagar una cuota.)

Los piratas se alinean y el «Cabecilla» toma una moneda (la cuota) de cada pirata. Entonces el capitán inspecciona a la tripulación (inspección).

Los barcos de cada Seisena ahora se convierten en galerías a bordo del barco y el pasillo es un barco grande. A cada Seisena se da un mapa de la isla. (Un mapa con descripciones fotográficas y deben leer direcciones de brújula y flechas, etc., y descifrar el código de semáforo para encontrar el punto.)

Antes de llegar a tierra comemos. (Juego de comida, ya sea imaginario o manzanas, arroz con palillos, cacahuates, palomitas, etc.)

Entonces buscamos el tesoro. El capitán indica una dirección y el jefe otra y para el deleite de la tripulación la mitad se va hacia una dirección y la mitad hacia la otra. (Entonces tenemos un relevo de cavar en ambos lados llevando agua con una cuchara abajo de una taza a otra)

¡Esto es serio! El jefe lleva su cuadrilla a planificar una incursión sobre los demás o un juego similar, la mitad el equipo contra la otra mitad.

Entonces en una carrera regresamos al barco. La tripulación se alinea atrás. En el centro hay dos sillas y en el suelo entre ellas una cuerda. Sobre cada silla hay un palo. Los dos equipos numeran a sus elementos. Se menciona un número y dos chicas y chicos indicados corren y el toman la cuerda con una mano y con la otra toman el palo de una de las sillas.

¡Por ninguna razón todos los miembros de la tripulación deben caminar por la borda!

El jefe y el capitán deciden hacerse amigos. Reúnen a la tripulación en un círculo y les dicen que es mejor ser amigos y compartir el tesoro. (Aquí se concede un premio a los dos mejores disfraces). El capitán dice que es más divertido ser un equipo alegre y ayudarse el uno al otro de modo que en el futuro ayuden a otros barcos. (Solemnemente baja a la bandera y saca la Bandera de la Manada.) Todos se sientan y el capitán les cuenta una aventura del mar.

Mediante este programa se realzan pruebas o capacitación en una forma disfrazada para nudos (haciendo barcos), puntos de brújula, semáforo, caminar por la borda y de ser deseado casi todas las pruebas de Estrellas podrían ser incorporadas. Todo de acuerdo con las necesidades de la Manada e inspeccionando limpieza como parte del romance.

Una tarde sorpresa

Se les dice a las Lobitas y Lobitos que vengan listos para «algo diferente» pero no se dan más pistas. Ellos llegan con un brillo



en los ojos y uno que otro prudente trae linternas. Menos mal porque se necesitarán más tarde.

Al llegar se dieron cuenta de que no podían entrar al pasillo porque no había ningún pasillo... se había convertido en un nuevo país interesante que debíamos explorar juntos. Se hace una inspección antes de comenzar el viaje y las raciones (imaginarias) fueron repartidas. Se les dijo que para entrar en esta tierra deben cruzar un río y el puente bastante estrecho por lo que debían ser muy cuidadosos (al caminarlo). Después se debía cruzar un pantano por lo que debían seguir las pasaderas (gis en el suelo).

¡Habiendo llegado seguramente entonces fuimos a un túnel en el cual vivía un gato salvaje! (un Seisenero usando una máscara de un gato la cual conservará el resto de la tarde para hacer el Gran Aullido).

El pasillo estaba a media luz lo que hizo cosas mucho más emocionantes y se trajeron antorchas para juego y había etiquetas con advertencias e instrucciones al principio de todas las diferentes aventuras. Había una meseta (mesa) que conducía «a un puente peligroso» y de ahí fuimos a la tierra Walla-Walla, pero antes de que se nos permitiera la entrada tuvimos que asegurarnos que podíamos tocar nuestros dedos de los pies porque si conocíamos al Rey ese era el modo apropiado de saludarle. El Rey de Walla-Walla era Akeelah usando una corona de papel. Él no podía hablar nuestra lengua en absoluto. Tuvimos que adivinar lo que deseaba mediante gestos y ver quién podía entender primero.

La siguiente parte de la isla estaba llena de enemigos, así que mandamos a Viejos Lobos a investigar y ver que estuviéramos a salvo. Los Viejos Lobos hicieron una señal a la Manada de como entrar sin ser vistos por el enemigo. Se coincidió en que la letra V significa «¡Volver—Vuelvan!», G—«Gatear», C—«Correr», D—«Detenerse», etc. (Si se usan pocas letras toda la Manada se las aprenderá.) Habiendo viajado seguros por una tierra hostil decidimos acampar y al terminar Baloo les dio una fruta que había recogido de un árbol en el viaje. (Esto se logra ofreciendo un dulce añadiendo papel verde para simular hojas o un cable como tallo).

El programa tarda una hora, pero Akeelah debe llegar temprano y arreglar el pasillo para el paseo, etc. Se tiene suerte si se cuenta con una cierta cantidad de equipo de gimnasia, también se adapta un el pasillo para que pueda oscurecerse con facilidad y ahí es donde vivía el gato salvaje y también el pájaro Walla-Walla (una esponja mojada sobre un palo, el cual causó mucha diversión.) —las Lobitas y Lobitos continuaban regresando al túnel por más diversión—. El «puente peligroso» colocado sobre dos escaleras con un cocodrilo debajo ¡Un Viejo Lobo!).

Las Lobitas y Lobitos la han pasado tan bien que creemos muy importante compartir la idea y desearles a nuestros hermanos una Buena Caza en cualquier extraño país que su Manada decida descubrir.

Carnaval de la Manada

Esta reunión de Manada especial tiene gran mérito. Es fácil de



organizar, se le pueden hacer infinitas variaciones y puede ser usada para reunión o competencia.

Se le llaman una Feria o Carnaval o el nombre de espectáculos locales. La idea es que haya un número de atracciones. Cada uno debe tener oportunidad en una atracción y por suerte no hay ningún precio por cambiar. Los equipos realizan cada atracción por turnos y trabajan como vendedores. Ellos llevan su cuenta en una tarjeta firmada por cada vendedor.

Los temas de las atracciones son casi inagotables. Primero casi todas las pruebas de Estrella, con muchas oportunidades de cazar la pelota, saltos en dos intentos, llevar libros sobre la cabeza a la señal, clasificar tarjetas de banderas en un tiempo límite y atar nudos contra reloj.

Hay trucos físicos como lanzar pelotas a un cesto dar saltos hacia atrás, lanzando frijoles y finalmente hay trucos que se realizan simplemente por diversión. Es muy importante que los puntos sean asignados y que el proceso sea equitativo, así como también puedan ser fácilmente modificados.

Las Seisenas formarán equipos. Es de gran ayuda si hay un instructor o si los Viejos Lobos están al lado, pero si esto no es posible, se le permite a las Seisenas estar a cargo de su Seisenero. Cuando una Manada visita a otra en una pequeña reunión, las Seisenas son las mejores unidades para formar equipos.

Ideas para entretenimiento y demostraciones

Las siguientes noticias fueron recibidas de las noches de Padres, noches Abiertas, demostraciones y otros entretenimientos aparecen de vez en cuando en las columnas del *The Scout Lied*er:

* * *

Una Noche Abierta bien planeada y concurrida realizada por Lobitas y Lobitos y Scouts en el ayuntamiento fue patrocinada.

* * *

Las demostraciones de todas las pruebas de Primera y Segunda Estrella y cuatro danzas de la selva entretuvieron a cincuenta padres de las Lobitas y Lobitos de una Manada. Los Scouts se unieron a las Lobitas y Lobitos en el escenario para enseñar algunos primeros auxilios y para el «melodrama».

* * *

Bajo una buena presentación, las mejores parodias de varias Comunidades de Manadas combinadas como entretenimiento especial para el beneficio de un fondo de apoyo. Las madres de las Lobitas y Lobitos contribuyeron con dulces para vender con un resultado de 2800 \$.

* * *

Una obra inédita «Los diez pequeños Lobitos», fue presentada para un grupo de padres. Las Lobitas y Lobitos intentaron demostrar que pueden hacer cosas tan bien como los Scouts. Cada vez que una Lobita o Lobito intenta hacer una prueba Scout, se ve en grandes dificultades. Los Scout realizaron un número de comedia «La peor clase de primeros auxilios».

* * *



Como un rasgo de diversión de la noche de padres las Lobitas y Lobitos deben estar en un cuarto adjunto, bien uniformados, preparándose para una entrada de desfile formal y de repente entran precipitadamente como vagabundos. Continúan haciendo trucos divertidos, como equivocarse al hacer primeros auxilios con música de armónica de un cuarteto de vagabundos. De repente a una señal secreta todos terminan sus actividades y se van tan bruscamente como entraron. Unos momentos después hacen su entrada formal, en uniformes, «como si nada hubiera pasado»; continúa el resto del programa de la tarde.

* * *

Estas sugerencias fueron ofrecidas en una presentación de Manada:

Se puede presentar cualquier juguete o maqueta ya que es decisión de la Lobita o Lobito.

Modelos de aviones, barcos, maquinaria, trenes, casas de muñeca, fogatas miniatura, Tótems, pequeños muebles, muñecas, hilo, etc., dibujos, pintura, plastilina o arcilla imágenes, estampillas de colección, postales, cajas de cerillos, etc.; tejidos, rafia, modelos como canoas, vajillas, objetos tallados en madera o jabón.

Se estipula que cualquier material incluido debe ser realizado por la Lobita o Lobito siendo de una medida razonable para que no ocupe mucho espacio.

Los Educadores de Manada verán que esta demostración de entretenimiento es muy efectiva para explicar lo que son las

Lobitas y Lobitos al público. Fue desarrollada por la Akeelah G. O. Skuce. La Manada y fue presentada ante una gran audiencia en la escuela local seguida de años de increíble apoyo por el público.

La Comunidad de Manada se sentó en un círculo alrededor del escenario. Cada que llamaban a una Lobita o Lobito se sentaba en una silla y afrontaba a la audiencia presentándose. (Lo cual era una entrada muy al estilo Lobita o Lobito). Concluyendo su parte volvía corriendo a su lugar en el círculo.

Akeelah subió a la plataforma e hizo esta introducción:

Soy Akeelah, el Viejo Lobo de la Manada. Juego con las Lobitas y Lobitos. Mi trabajo es el de promoverles una educación usando su deseo natural de hacer ruido, su amor por la imaginación, su cariño para hacer cosas con sus manos y recolectar cosas. Sus ganas de hacer ruido se promueven mediante juegos. Ya verán un poco de nuestra imaginación en las danzas de la selva. Las cosas que han hecho se mostrarán. Nos divertimos mucho juntos y esperamos que al crecer sean verdaderos ciudadanos del mundo.

Voltea hacia las Lobitas y Lobitos: «Mang». El Lobito Mang rápidamente subió a la plataforma.

Yo soy Mang, soy un Lobito de la Seisena café. Antes de dejar de ser un Cachorrillo tuve que cumplir siete años, saber el gran Aullido, La Ley de la Manada, el saludo de la



Lobita o Lobito. Cuando aprobé estas pruebas hice la Promesa de Lobita o Lobito y fui investido como Lobito y pude usar la pañoleta.

Siguió la Lobita o Lobito No. 2.

Yo soy Darzee, una Lobita de la Seisena café. Conozco el Gran Aullido. En el que decimos:

Auuuuuuuuuuuuu, Akeelah, Haremos lo mejor.

El que dirige menciona: «Haremos lo mejor»

Y nosotros respondemos, «Sí, haremos lo mejor».

La Ley la Lobita es: 1. La Lobita siempre escucha, respeta, dialoga y discierne. La Lobita siempre se vence a sí misma/o. Lobita siempre lucha para transformar el mundo desde el corazón y con la mente.

Lo que significa, que una Lobita atiende a lo que le diga su mamá o papá, profesor, su Seisenero o su Educador de Manada de Lobitos. Y no se rinde ante un trabajo difícil. Siempre lo intenta otra vez para que el mundo sea mejor.

Lobito No. 3.

Yo soy Paco, un Cachorrito de la Seisena amarilla. Conozco la Promesa del Lobito: Yo prometo, hacer siempre lo mejor por: desarrollarme personal, social y espiritualmente; vivir la Ley de la Manada y hacer una

buena acción cada día.

Este es el Saludo de la Lobita o Lobito (saluda), usado cuando me encuentro con Akeelah, nuestro Educador de Manada o Baloo u otro Lobito, o un Scout o Educador de Tropa.

Lobita No. 4.

Yo soy Alma, una Lobita en la Seisena Blanca. Soy una Lobita porque al no conocer todos los trucos de una Lobita, me lastimo fácilmente. Mi próximo paso es convertirme en una Lobita de Primera Estrella. Para ganar mi primera Estrella debo conocer la a la Bandera Nacional y cómo izarla.

Ko, tú di la forma correcta de izarla.

Lobito No. 5.

Yo soy Ko, un Lobito de la Seisena Amarilla. La forma correcta de izar la Bandera es después de rendirle honores mediante una escolta; se hace un recorrido mientras se le saluda y después de izarla en una asta se canta el himno nacional.

Lobita No. 6.

Yo soy Safed, Seisenero de los Blancos. Antes de la concesión de mi Primera Estrella tuve que saber, entre otras cosas, el uso y como atar el nudo Rizo, Vuelta de



Escota, Ballestrinque y As de guía. Esto (demostrándolo) es el nudo Rizo y es usado para atar carga y atar vendas. Este es la Vuelta de Escota, usado para unir dos cuerdas de gruesos diferentes y para adjuntar una cuerda o una línea a un lazo. Este es el As de Guía, un lazo atado con un nudo que no resbalará y puede ser usado para tirar a un chico encima de una montaña o de un pozo. Este es el Ballestrinque y es usado para atar un final de una cuerda a un poste.

Jacala, Subseisenero de la Café, con una introducción similar, demostró el salto mortal, el salto del tigre, el salto de resorte, cachar y lanzar.

Mao, Subseisenera de los Rojos, saltó hacia atrás 30 veces, comentando: «Este es trabajo difícil después de haber comido».

Mor de los Cafés comentó sobre la prueba de la pulcritud.

Shada de los Rojos explicó la prueba de conocer la hora. Para convertirme en una Lobita o Lobito de Primera Estrella tuve que saber la hora del reloj.

Sé que hay 60 segundos en un minuto, 60 minutos en una hora, y 24 horas hacen un día, Y ya que cada Lobita o Lobito ha prometido hacer una buena acción cada día. (Viendo el Reloj.) Son seis para las ocho. Y espero que todos estén pasando un buen momento.

El Seisenero de Seisenero llegó para introducir las danzas de la Selva. Y dijo:

Soy Kala, Seisenero de Seiseneros de la Comunidad de Manada y Seisenero de la Negra. Ya he visto y oído algunas cosas que un Lobito debe saber y hacer para ayudar a un nuevo amiguito, Cachorrito y Lobita o Lobito de Primera Estrella. Aunque gran parte de nuestro tiempo es usado para el estudio de estas pruebas, la mayor parte de nuestro tiempo es dedicado a «jugar». Los Lobitos no juegan de una forma ordinaria. Un Lobito sabe cuándo perdió sin que se le tenga que decir. A veces tenemos danzas de la selva. Ahora les mostraremos algunas. (Regresa al círculo.)

La primera es la de Baloo... Baloo es el Oso que le enseña al Lobita o Lobito la Ley de la Selva. Se realiza la danza.

La siguiente es la de Bagheera. Bagheera es la pantera negra, quien le enseña a las Lobitas y Lobitos a cazar. Se realiza la danza.

La siguiente es la de Shere Khan y Tabaqui. Shere Khan es el tigre de la selva y Tabaqui son los chacales. Son parásitos, nunca cazan, pero dependen de otros para conseguir comida. Claro que ningún Lobito es un Tabaqui, excepto en el baile. Se realiza la danza.

La última es la de Kaa la pitón y los Banderlog. Los Banderlog son los monos. Ningún buen Lobito es un Banderlog excepto en los juegos. Se realiza la danza.

Bjura, Seisenero de los Cafés, demostrando el abecedario



de Semáforo menciona todas las letras y explicó que para la prueba de Segunda Estrella tuvo que saber los ocho puntos de la brújula:

Ahora estoy de frente al Norte: el Sur está directamente detrás de mí. Mi mano derecha indica el Este, mi izquierda al Oeste. Otros cuatro puntos están a la mitad (señalando) el noreste, el sudeste, hacia el sudoeste, el noroeste. Si deseas saber alguna dirección primero encuentras y te colocas frente al Norte.

La Lobita Ikki de los Blancos explicó las pruebas de economía mostrando un libro bancario y explicó «el dinero debe ser ganado por el esfuerzo. Una Lobita nunca recibe dinero por una buena acción».

El Lobito Ferao le siguió,

Ahora voy a recitar:

El Cachorrito

*Akeelah dice que soy un Lobito,
El Educador de Tropa también lo dice,
Pero nadie más lo cree,
Así que ¿qué debo hacer?
Mi padre dice que soy un «Toro»,
Mi tío también lo dice,
Pero mi madre cree que soy un corderito.
Así que ¿qué debo hacer?
Mi hermano me escribió desde la universidad
para preguntarme si era verdad:*

*¡Que me había unido a un grupo de monos,
y me había ido a vivir al zoológico!
¿Creen que falte mucho para que los demás descubran
que el parecer mono, toro y lobo,
son formas de ser Scout?*

La Subseisenera Rama de los Blancos explicó que para su prueba de Segunda Estrella recitó dos estrofas del Himno Nacional.

El Seisenero Pila de los Amarillos mostro «un artículo hecho por él mismo» de una mesa rota hizo un estante para libros.

La Seisenera Sleki de los Grises dijo que para su prueba de Primeros Auxilios hizo un buen vendaje a una «cortada» de un hermano Lobito. El cual después en el pasillo mostró a la venda.

El Lobito Chuchundra de los Rojos anunció que «Durante las reuniones cantan», a lo cual le siguieron varios coros mientras la Manada marcha en círculo.

La Lobita Nag de los Cafés añadió lo siguiente: «De vez en cuando jugamos. Cuando una Lobita lo Lobito juega siempre trata de seguir las reglas y no se le tiene que decir cuando perdió pues lo sabe. A una Lobita no se le debe decir algo dos veces. Ahora vamos a jugar la Pelota de Globo».

Poemas

La poesía bien enseñada y manejada en niños brinda un



elemento muy importante de desarrollo intelectual. La poesía con sus elementos figurativos crea atmósferas que sin duda coadyuvan a promover el romanticismo en las Lobitas y Lobitos. La creación de sus propias obras como las aquí expuestas contienen una gran descarga de desarrollo y promoción de consciencia.

Mis sueños

Ellisyem Díaz Méndez, 10 años, Venezuela.

*Mis sueños se han perdido
y no los he de encontrar
mi madre me ha dicho
que uno de ellos se fue por allá.*

*Me siento tan triste
cualquiera los puede agarrar,
sólo pude agarrar dos de ellos
los cuales fueron
tener una familia y una mascota,
los otros diez no los pude alcanzar.*

*¡Qué pena, qué dilema,
lo que a mí me ha de pasar!
lamentablemente
no los pude agarrar
si tú ves uno de esos sueños
tráemelos para acá
porque si ellos no regresan,
nada se cumplirá,
aunque a ti no te importe*

*si ves uno de mis sueños
tráemelo para acá,
punto y final.*

Mi padre decía...

Carla Carrillo Tessada, Tijuana, México.

*La Noche era fría
la lluvia caía
y al escuchar el llanto
mi padre salía...*

*Con mi madre en sus brazos
la prisa lo urgía
en sus ojos se veía
una enorme alegría.*

*Y es que ese mismo día
un ángel le dijo en melodía
que esa noche sería
la que yo a su vida llegaría...*

No me dejan gritar

Alejandra Guerra Villa, 10 años, Guadalajara, Jalisco, México.

*¡No me dejan gritar!
¡No me dejan hablar!
No me dejan manejar porque soy menor de edad,
así que decidí, mi guitarra hacer sonar.
Por la calle voy pasando,
a una señora hago cantar,*



*a un viejito hago reír
y a las flores hago florecer
así que todos van a cantar, bailar y escuchar
al ritmo de mi guitarra, la, la, la.*

La marioneta

Allison Jadany, 11 años.

*Ella iba caminando,
pensando,
cómo sería la vida
sin estar atada a unas cuerdas.*

*Los árboles dicen que la vieron
otros que le hablaron
y otros que no vieron nada.*

*Ella pasó por un río
cuando de repente desapareció.
Unos dicen
que fue por arte de magia,
otros que fue brujería
y otros que no vieron nada.*

*Ella quería escapar
de las cuerdas que la ataban
y de ella sólo quedaron
las cuerdas que la ataban...*



34 Siempre al finalizar una Reunión las Lobitas y Lobitos están deseosos de Cantar, es parte de su espíritu dentro de la Comunidad de Manada.

CAPÍTULO XXVI

Música de las Lobitas y Lobitos

La música puede ser usada para muchos objetivos en la Manada: entre dos actividades, en un momento libre, durante visitas de otras Manadas y para entretenimiento. Por lo que debe considerar que algunas Lobitas y Lobitos pueden tener voces bastante buenas lo que les dará una oportunidad de ser el centro de atención.

El entorno también ha sido un impedimento para algunos miembros de la Comunidad Manada. Aquellas Lobitas y Lobitos que viven en casas sin pianos y donde los padres no cantan no desarrollan una buena voz. En el preescolar cuando han tenido a una educadora adecuada ha sido en particular beneficioso en su desarrollo musical; algunos niñas y niños de cuatro años pueden ser capaces de cantar bastante bien, pero otros, por la falta de oportunidad no han desarrollado la capacidad y esto se puede reflejar al estar en contacto con la música. La realidad es

que en el preescolar el desconocimiento del canto infantil es total teniendo como resultado situaciones totalmente desastrosas, especialmente cuando se les pone a los pupilos a gritar desaforadamente sin tomar en cuenta que eso afecta profundamente en sus habilidades musicales.

Conozco a un chico de edad de Lobito de una casa no musical que al principio del año escolar sacaba 6 en canto. Al final del periodo sacó 10.

Así que, el Akeelah que le enseña buena música a la Manada le proporciona a una Lobita o Lobito la oportunidad de sacar a la luz su talento escondido.

Para ayudar a una Lobita o Lobito nervioso

Una Lobita o Lobito nervioso tiene la posibilidad de vencer su nerviosismo aquí. Tengo un ejemplo reciente de esto. Uno de los solistas estuvo ausente durante una práctica y se le pidió a una de las chicas más sensibles en la Manada tomar su lugar. Lo hizo bien para sorpresa de todos y desde entonces se le dan canciones como solista.

Entonces Akeelah puede ayudar a las Lobitas y Lobitos a tener una mayor apreciación de la música. Es asombroso como la mayoría de las chicas y chicos naturalmente reconoce el valor de la música. Demuestran incluso ser bastante críticos si se le brinda la oportunidad.

Todas las chicas y chicos deberían tener la oportunidad de cantar ya que la música es una gran alegría. En ocasiones



deja a la Manada entera cantar, incluso el chico que zapatea probablemente la disfrutará y pensará que lo hace bastante bien, sólo pide que no griten, especialmente si no cantan bien, ya que eso puede reeditar en su salud vocal o incluso en una mayor dificultad de mejorar su habilidad de entonación y empostado.

La alegría de la música

«La música es una ley moral», dijo Platón, «Le da un alma al universo, alas a la mente, el vuelo a la imaginación, un encanto a la tristeza, alegría y vida a todo. Es la esencia de orden y conduce a todo lo bueno, justo y hermoso que es invisible, pero sin embargo deslumbrante, la forma apasionada y eterna».

«La alegría y vida a todo»; entonces la música es el tipo de cosa que puede tener un gran empleo con las Lobitas y Lobitos. Deja a la Manada ser trovadora a la alegría de la vida, más que en los juegos de Lobitas y Lobitos, introduciéndoles la alegría de la música.

Introduciendo a la música

La Música es fácil de introducir. Puede que las Lobitas y Lobitos piensen que es un poco tonto al principio, pero pronto se volverán entusiastas y terminarán por disfrutarlo.

La música no tiene que ser limitada al canto. A las Lobitas y Lobitos que gusten del sonido les apasionaran los instrumentos en general, «y algunos instrumentos son baratos». No compres los instrumentos de percusión usuales, encuentra los substitutos que suenen igual. Buenos tambores

pueden ser hechos de macetas del mismo tamaño con un corcho en el interior y con grueso papel marrón atado por encima.

El ritmo de palos suena con eficacia. Para triángulos hicimos amistad con el herrero del pueblo y aseguramos las herraduras de modo conveniente golpeándolas con clavos largos.

Los requisitos para el éxito en la música son:

1. Gran entusiasmo. Este es el secreto para tener éxito en todo. Akeelah puede inspirar a los demás. El entusiasmo se da con alegría y paciencia. Sobre todo, motivación.
2. Se necesita alguna idea de lo que es la música, lo suficiente para conocer el ritmo. Si Akeelah no es una persona musical pide ayuda a un padre o un amigo. Se necesitan dos para manejar un coro con piano.
3. No gritar. Lamentablemente se da en muchas organizaciones escultistas el gritar como forma de demostrar el Espíritu Scout, cosa que es falsa en todos los sentidos, ni gritar demuestra Espíritu Scout ni el espíritu Scout se reduce sólo al gritar y estar alegre. Lo que sí, es que es el reflejo de un abandono de la música en nuestra sociedad, el gritar por cantar no permite escuchar a los otros y el poder de la música en conjunto o coral, es que nos importa escucharnos a nosotros, en conjunto, no quien grita más fuerte, sino que desde donde estoy pueda escuchar al más lejano del grupo.
4. Las Lobitas y Lobitos. Unas cuantas buenas voces es mejor que muchas para aprender nuevas canciones.
5. La música. De preferencia sacado de una buena película o



referentes directos como inicio.

No siempre se tiene acceso a un piano o teclado y en esta circunstancia será más difícil de intentar con música desconocida, Akeelah entonces tendrá que saber más sobre música, pero no es imposible trabajar aún bajo esta dificultad; buena música y pistas pueden ser encontradas en la internet.

Seleccionando las canciones

Deja a un lado las canciones de pop «y la última canción de éxito» ya que «pasan de moda» y las canciones «sin propuesta».

Selecciona canciones tradicionales que han resistido el paso del tiempo, simples y llenas de acción, y no sentimentales. Si el sentimiento no apela a la Lobita o Lobito no sigas, menos con canciones que no les gustan ya que nunca serán cantadas con espíritu, trata de promover la razón de aquellas que tienen cierta profundidad, eso permitirá comprenderlas en mayor profundidad.

Mucha acción y diversión es necesario. Algunas canciones pueden ser representadas para entretenimiento haciéndolo con un paisaje simple de modo que el énfasis esté en la canción.

Y la chica o chico que no le guste la música puede actuar. Si un «accidente» ocurre durante el canto detenga la canción hasta que la audiencia haya recuperado la calma de modo que la letra de la canción no se pierda.

Canciones por voces

Las canciones se pueden cantar por voces si hay buenas

voces en la Comunidad de Manada, pero es difícil en una primera etapa. Tales canciones deben ser rítmicas y simples pues si son difíciles las Lobitas y Lobitos pueden desmotivarse. Y después de todo, este cuidado aún puede ser que el espectáculo no se pueda realizar ni se pueda tener un coro muy conocido, pero si se tiene una Comunidad de Manada que disfruta el cantar una buena canción o mejor todavía, si ha sido responsable de abrir las puertas de la música a alguien, ya has hecho mucho por tu Manada y has ayudado a hacer aquellas sonrisas de las Lobitas y Lobitos más brillantes, más habituales y sinceras.



35 Las Cacerías de Manada son siempre una clave de cohesión y hermandad dentro de la Familia Amorosa.

CAPÍTULO XXVII

Cacerías y paseos

La Comunidad de Manada promedio lamentablemente realiza menos salidas de las que debería perdiéndose de mucha diversión y de beneficios. Una razón puede ser la impresión de que las Cacerías y los paseos son asuntos muy elaborados y necesitan planificación complicada. En realidad, pueden ser ajustados y son muy simples de planear.—Emparedados por almuerzo llevados por cada chica y chico; unos cuantos juegos de Lobitas y Lobitos; encontrar algo en la naturaleza; preparar algo de comida en una pequeña fogata de campamento y una historia, y a casa—.

O con una programación más extensa para un sábado completo con los detalles previstos previamente en el Consejo de Manada.

El comienzo

El nuevo Akeelah puede hacer tal comienzo y adquirir la experiencia y confianza para alguna Cacería de fiesta; quizás un fin de semana en una casita de campo por el día de muertos.

Desarrollo espiritual

Aparte de las ventajas materiales de las Cacerías de las Lobitas y Lobitos hay un grupo entero de valores espirituales: Estímulo de un amor por espacios al aire libre y a la naturaleza, apreciación de las bellezas naturales, un interés por la vida de pájaros y los animales salvajes que conducen a la comprensión y a la bondad y finalmente a una comprensión creciente de la sabiduría y amor a la vida.

Cacería, no excursión de Tropa

Hay una diferencia entre una Cacería y una excursión de Tropa como parte de la diferencia en el programa entre la Manada y la Tropa. En primer lugar, las niñas y niños en edad de Lobita o Lobito no aprecian a una salida simplemente para viajar muchos kilómetros. Además, no pueden llevar una mochila más que por una distancia muy moderada.

La salida ideal para las Lobitas y Lobitos es un recreo, con una caminata corta hacia un destino establecido.

Casa de campaña y el bosque, un trabajo de limpieza

Una Insignia de Habilidades sobre Seguridad de Higiene tiene como objetivo enseñar el orden. En una salida Akeelah debe insistir en que la casa de campaña y el bosque sean tratados



con respeto y al irse, dejarlos de la misma forma en que se encontraron o en mejores. No se les permite a las Lobitas o Lobitos cortar o dañar de alguna forma las plantas o flores o meterse con zapatos a la casa de campaña. Usualmente habrá troncos muertos alrededor para ser usados como combustible para la fogata.

La bolsa de galletas de Akeelah

Se sugiere que Akeelah lleve a los paseos una bolsa de galletas. Sin importar la comida que se lleve, algunas chicas y chicos «devoran» la comida y en poco rato estarán hambrientos otra vez. Anticipando esto Akeelah ofrece una bolsa de galletas las cuales disfrutan mucho las chicas y chicos.

La Fogata

Uno de los mayores placeres de la Lobita o Lobito es el de hacer una fogata y no es necesario decir que se requiere de gran cuidado y supervisión. Comúnmente se les debe enseñar que no se deben aventar latas al fuego o productos tóxicos y que deben hacer una hoguera pequeña usando solo ramas secas para «no ser traicionados».

Antes de partir se debe apagar el fuego perfectamente. Para esto Akeelah puede decir algunas palabras sobre el cuidado y como preservar los bosques.

Natación

Se requiere reflexión para añadir natación durante un paseo y se debe recordar que en este momento las chicas y chicos están

cansados y calurosos aún si acaban de llegar al lugar de paseo.

De cualquier forma, el nadir solo se debe permitir en aguas que Akeelah sepa que son seguras en cuanto a la profundidad y limpieza; y siempre cuando haya supervisión de un adulto y bajo el consentimiento previo de los padres. Con las Lobitas y Lobitos más pequeños la responsabilidad es tan grande que se recomienda a Akeelah que los chicos se queden chapoteando cerca de la orilla.

Disciplina en los paseos

Se debe asegurar la disciplina, como en las Reuniones de la Comunidad de Manada, con un programa planeado de juegos y otras actividades. A ninguna Manada se le debe permitir salir a paseos sin Akeelah y un ayudante Educador de Manada sin importar las capacidades de los Seiseneros o del Seiseneros de Seiseneros.

Akeelah debe llegar a la reunión al menos cinco minutos antes de que empiece. Uno de nuestros experimentados líderes ha creado la regla de «No se debe de permitir la entrada a personas que lleguen más de cinco minutos tarde. Si se llega tarde dos o más veces causará su salida para así enseñar el valor de la puntualidad en futuros paseos».

Normalmente lo primero que las chicas y chicos querrán hacer al llegar al lugar es correr y gritar y escalar el árbol más cercano. Si se llega al lugar después de una caminata es una buena idea dejar descansar a las chicas y chicos bajo la sombra de un árbol primero.



Para muchos Nuevas y nuevos amiguitos un paseo con la Manada es su mayor aventura. No se las niegues.

Recordatorios de seguridad

Una de las reglas, que se recuerdan cada Cacería es que todas las cortadas y rasguños deben llevarse ante Akeelah o un Ayudante para su tratamiento. (Akeelah siempre lleva un botiquín.) El tratamiento puede ser dado por uno de las Lobitas y Lobitos de Segunda Estrella bajo la supervisión de Akeelah.

En los lugares en los que pueda encontrarse se debe prohibir tocar hiedras venenosas.

No se les debe permitir a las Lobitas y Lobitos beber agua de fuentes sospechosas como arroyos cerca de la carretera o corrientes de agua. Si fuera necesario esta información debe darse de desde antes. El plan más sabio es llevar su propia agua. Chocolate preparado con azúcar siempre es popular y satisfactorio, en ocasiones buen sustituto del agua.

Un peligro ocasional que puede causar daño en cualquier vecindario es tocar cosas que no se conocen. Cada año un número de niñas y niños, por lo general menor de 12 años, sufren heridas serias jugando con cosas que han encontrado.

Las chicas y chicos deberían ser advertidos de no recoger cualquier «cosa».

Objetivos de las salidas

Aunque cualquier clase de Cacería es divertida, las Lobitas y Lobitos «la disfrutarán si cada una tiene algún objetivo o propósito específico». Lo siguiente es una serie de sugerencias:

El primer paseo de primavera.— El primer paseo de primavera siempre es un acontecimiento excepcional. Puede ser general o puede ser un paseo de observación de la naturaleza con atención especial a la vida de los árboles después del largo sueño del invierno. Se pueden buscar capullos y de ser encontrado se pueden llevar a casa y ponerse en tarros de fruta para su observación de cómo se convierte en una polilla o una hermosa mariposa.

La salida del coleccionista.— Antes de comenzar se le da a cada chico un proyecto en específico como coleccionar hojas, conos, flores, piedras de colores, etc. Akeelah debe tener un libro sobre naturaleza para resolver las dudas de los chicos. Y al final del paseo los chicos deberán haber juntado una buena colección.

La salida del observador.— Durante una semana entera Akeelah escogerá como tema de reuniones los árboles para buscar diez o doce variedades durante la salida. Se deben especificar las características de cada uno —forma, grosor, follaje, edad próxima—. Mostrar los pliegues del árbol siempre es un tema fascinante.

La siguiente salida puede ser dedicada a flores con preguntas ocasionales sobre los árboles de la salida anterior. Un juego de flores, hojas, ramas, rocas, etc., lo hará más interesante.



Les fue divertido recolectar piedras blancas para deletrear Lobitas y Lobitos. Lo que sugiere un juego (de competencia) de deletrear palabras con diferentes piedras, piñas, hojas, etc.

Otra salida de observación puede ser enfocada para buscar pájaros y pequeños animales salvajes.

Cuando escuchan una canción de pájaro, haga que los chicos la escuchen y que de vez en cuando se detengan a buscar hasta que descubran al cantante. Haga que se detengan y se queden inmóviles para identificar tantos sonidos diferentes como puedan, —el viento en los árboles, la ondulación del agua, el chasquido de una ramita en un arbusto, los ladridos distantes de perros de granja, el cantar de un gallo, el silbido de un tren.—

La salida del fabricante de juguetes.— Las Lobitas y Lobitos son instruidos para buscar formas extrañas de ramitas hongos, conos, etc., las cuales le muestran al Akeelah al descubrirlas. Después los trozos pueden ser distribuidos a las chicas y chicos y pueden hacer un artículo de novedad para la Especialidad del fabricante de juguetes. Desde luego Akeelah tendrá que llevar algo de pegamento, trozos de cable y cuerda.

Salida atlética.— Un entrenador deportivo es llevado a la Cacería. Propone múltiples pruebas atléticas. Un buen plan es la alternación de pruebas con juegos, estudio o educación.

Salida del jugador en equipo.— Si hay un número suficiente de Lobitas y Lobitos y las excursiones son realizadas con

regularidad un rasgo extra del viaje de cada semana puede ser el juego de béisbol, fútbol, cricket, hockey de campo o algún otro juego en equipo similar. Es importante evitar el fútbol por ser un deporte común en la sociedad que en muchos casos arrastra ideologías culturales ajenos a la propuesta educativa.

No es la intención que las sugerencias anteriores deben cubrirse durante todo el día o una mayor parte del día, pero que una de las ideas puede ser usada cada semana como una base para construir el resto del programa.

Ejemplos de actividades

Reporte de una Comunidad de Manada

El sábado pasado unas 30 Lobitas y Lobitos hicieron una Cacería. La Seisena Negra y Gris comenzaron representando al grupo de los «Wejotzinca» y los siguieron los «Chololteka» con la Café y la Roja.

Poco después que las Seisenas fueron dispersados a las esquinas de un gran campo para ver cuál grupo podría recolectar la mayor parte de «ruidos» (juego tranquilo).

Seguido de una competencia en la cual los hombres del Rico Barón intentaron aumentar la seguridad del castillo a pesar de la vigilancia de los hombres de Robin Hood. Su tesoro, en la mayoría de los casos, fue ingeniosamente escondido.

Después de ir a lo alto de la montaña todos juntaron madera para hacer una fogata. La cual tuvo su apertura formal



dada por Akeelah.

Reporte de un paseo de Quebec

El sábado por la tarde se reunieron en el Cubil ubicado en la calle Neiges. Caminaron a la montaña. «Todos contaron los pasos dados».

«Se le dio un dulce al primer chico que viera una ardilla».

Durante el camino se preguntó. «¿Quién sabe la dirección según la brújula?» Se llegó al lugar conveniente. Se formó un círculo y se realizó el Gran Aullido.

«Levantaban las manos todos los que vieran flores que se parecieran a la Bandera nacional... ¿Solo los Seiseneros? ¡Ups! Denles oportunidad a los otros en el camino de regreso a casa.»

Se mandó a las Seisenas en varias direcciones a recolectar varios tipos de hojas. Los cuales regresaron con un silbido.

Al regresar mostraron las hojas. Akeelah hizo unas preguntas sobre la identidad de las hojas. Se le otorgó un dulce a los Negros por recolectar y saber más.

Comieron lo que trajo cada chico. Akeelah dio otro dulce.

Juego, pueblerinos y forasteros. Se llevó a una Seisena a un lugar conveniente —una «hilera de troncos»—. Una línea para delimitar los árboles y arbustos. Los pueblerinos comenzaron a acosar a los forasteros. Un dulce para cada

pueblerino que llegara a la línea sin ser visto.

Fueron llamados al círculo, se realizó el Gran aullido, a casa. Todos se divirtieron.



36 Cuando los «huesos» saben bien.

Cronograma de salidas

- ✓ 2.30 Reunión. Tomar transporte hacia las afueras de la ciudad.
- ✓ 2.45 A partir de este momento se envió a las Seisenas a inspeccionar lugares conocidos. Al llegar reportaron los animales que vieron y al menos una buena acción hecha en el camino.
 - o Juegos exhaustivos, varios tipos.
- ✓ 3.25 Juego de los piratas. En un lado el Cap. Kidd (Akeelah) quien esconde el Tesoro entre los árboles. Al otro lado el Cap. Hook (Baloo) quien intentará capturar el tesoro.
 - o Historia contada por Akeelah.
- ✓ 4.15 Reunión atlética Interna de Seisenas: Correr y Saltar. Galopar. Con peso extra. Puntos para los primeros tres



lugares.

o Reparto de barras de chocolate (compradas con los fondos de la Manada).

✓ Regreso a casa.

Salidas de verano

Un Akeelah escribió en *The Scout Leader* sobre las salidas de verano de una Manada pequeña de una comunidad:

Mi experiencia sugiere que las reuniones exteriores de verano para Manadas pequeñas son más necesarias con el ánimo de hacerlas crecer. Nuestro programa de verano incluyó una serie de reuniones, cada una planificada con juegos atractivos.

Las reuniones a su turno realizaron una búsqueda del tesoro, un juego de acechar, cocinar «salchicha asada», una Cacería de rastreo y varias reuniones completamente dedicadas a los juegos exteriores para Lobitas y Lobitos. Educación que incluya natación, señalamiento exterior y los ocho puntos de la brújula.



37 Una Caza de la que hablarán durante toda su vida.

CAPÍTULO XXVIII

Caza de Lobitas y Lobitos

En la Manada se denomina Caza a los campamentos a manera de identificación dentro de la mística de la Selva.

Ningún nuevo Akeelah o una nueva Comunidad de Manada de Lobitas y Lobitos debería intentar ir de Caza durante su primera temporada de arranque.

Las responsabilidades de ser un padre sustituto son muy serias. Si el nuevo Akeelah asume el cargo de una Manada establecida que ya ha ido de Caza y si cuenta con varios Educadores de Manada experimentados se puede realizar una Caza, pero aun así no es aconsejable.

Gilcraft observa que el acampar tiene gran valor: «Es mejor para la salud realizar actividades al aire libre. Se pueden

enseñar buenos hábitos, limpieza personal, orden, disciplina, etc. Desarrollando el espíritu de Manada e incrementar interés y apoyo por parte de los padres».

Recomendaciones

Las recomendaciones que deben ser cuidadosamente notadas con mucha atención son:

- Se debe evitar el combinar Cazas de Lobitas y Lobitos con campamentos Scouts, ya que está en desacuerdo con los deseos del fundador y su esquema de educación para Lobitas y Lobitos es diferente con respecto al de Tropa.
- Mucho menos se deben realizar campamentos combinados entre las diferentes Comunidades del Escultismo, es necesario revisar el libro

Se le debe dar gran arreglo a las Cazas de Lobitas y Lobitos y las siguientes reglas deben cumplirse:

1. Debe de haber disponible algún tipo de limpieza para climas húmedos, refugios permanentes, tiendas de campaña contra agua suficientemente grandes en las que quepan todas las Lobitas y Lobitos.
2. En circunstancias normales debe haber al menos un adulto por cada Seisena durante la Caza. En ninguna circunstancia se deben realizar Cazas con menos de dos adultos.
3. Para la primera Caza de un Akeelah se debe pedir permiso a los padres antes de planear cualquier asunto.

Puntos de Caza

Duración de la Caza.— Los Akeelahs más experimentados



creen que una Caza no debería durar más de una semana. Aproximadamente cinco días son suficientes.

Hablar con los tutores de las Lobitas y Lobitos.— Antes que nada, Akeelah o un Educador de Manada debe llamar a los tutores de las Lobitas y Lobitos para explicarle los planes de la Caza y el equipo necesario que deberán llevar las Lobitas y Lobitos. Si las Lobitas y Lobitos llevaran sus propios platos deben ser de plástico por seguridad.

Exámenes médicos.— Las Cazas deben cubrir este punto: Una madre no le dijo al Educador sobre la seria enfermedad de su hijo ni de su operación en la cabeza. El chico recayó en la Caza y fue llevado al hospital. La madre hizo que el Educador pagara las cuentas del hospital. Actualmente dadas las condiciones sociales en las que vivimos **es indispensable solicitar que las Lobitas y Lobitos presenten certificados médicos para cada Caza donde un médico certifique que la salud del niño es óptima para dicha salida.**

Sitio de la Caza.— Accesible para los padres, pero a cierta distancia y sólo en casos de emergencia. Con muchos árboles sobre todo en un lugar predominante lluvioso, con un buen campo para jugar y un lugar seguro para bañarse.

Agua purificada.— Asegúrate de que así sea o que se vuelva a comprobar si ya se utilizó el verano pasado ya que se pudo haber contaminado desde entonces. (La prueba la puede realizar una universidad pública.) El hecho de que el agua sea usada por gente del lugar no quiere decir que no puede hacerle daño a los foráneos; los usuarios locales pueden haber

desarrollado alguna inmunidad que a los chicos les cause molestias.

Leche.— Solo se debe usar si es pasteurizada. En una emergencia se puede substituir con leche hervida o en polvo en vez de tomar leche local o con vacas que no se les hayan hecho pruebas.

Preparación de alimentos.— Por un buen cocinero y **nunca por Akeelah** quien debe estar atendiendo a Lobitas y Lobitos. Las Lobitas y Lobitos lavan sus propios trastes.

Disposición del campamento.— En una fila o en un semicírculo con las tiendas en los extremos y al centro para que las Lobitas y Lobitos puedan escuchar fácilmente a los demás durante la noche.

Para dormir.— De ser posible arregle unas camas y si no un piso de madera individual. No haga a las Lobitas y Lobitos dormir sobre una sábana y mantas directamente sobre el piso.

Lugar para nadar.— Debe estar suficientemente lejos del campamento para evitar que las Lobitas y Lobitos acudan solos a nadar o a pescar. Si no se tiene el suficiente personal de seguridad esta pareja debería estar cercada.

Caza en una granja

Una exitosa «Caza en una granja» ha sido reportada y un granero fue usado como habitación (ya que no se contaban con tiendas). La esposa del granjero apoyó con la preparación de la comida y un arroyo lejano fue una buena alberca. Las



actividades relacionadas con la granja tienen una gran ayuda educativa.

Una mujer es necesaria

Si Akeelah es un hombre su esposa podría asistir a la Caza como su ayudante. Otro arreglo es que una madre asista. **Esto es un asunto en el que la conexión con la opinión pública no debe ser pasada por alto.** En especial cuando las Lobitas requieren atención sanitaria. Usualmente las mujeres son las encargadas de velar por la higiene de las Lobitas y Lobitos.

Coro

Toda Manada debe promocionar el canto y un coro establecido siempre es necesario, por consiguiente, una Caza es un momento para aprovecharlo con actividades especiales.

La Caza junto a Scouts

Cuando por razones especiales no hay alternativa, la Caza de Lobitas y Lobitos debe ser considerada de forma separada en su propio lugar y sus actividades deben ser enteramente aparte.

Aprenda con otra Manada

Todo nuevo Akeelah debe asistir a una Caza tan pronto como pueda con algún Akeelah experimentado que le permita «Vivir con las Lobitas y Lobitos» e incluir todos los detalles para un liderazgo de Caza exitoso.



38 La espiritualidad en la Comunidad de Manada está ligada principalmente al gozo de vida y al profundo amor que se les tiene.

CAPÍTULO XXIX

Las Lobitas y Lobitos y la espiritualidad

Un liderazgo de Lobitas y Lobitos acertado es una afición de servicio encantadora e inspiradora tal como le enseñará Akeelah al Nuevo Akeelah con su experiencia de algunos años. Además de sus actividades tiene una gran responsabilidad de la cual el nuevo líder debería estar consciente. Esto recae en la base espiritual de la educación y la inevitable impresión de liderazgo de familia sobre los valores en la educación de una Lobita o Lobito; expresamente esto implica la obligación de Akeelah de animar al pequeño a realizar su Promesa con un contacto íntimo consigo mismo.

Política religiosa

En este proyecto educativo **el fomento religioso se considera elemento ajeno** a nuestro propósito y forma parte exclusiva de la educación en el ámbito familiar.

La religión tiene por finalidad orientar a los chicos a un proyecto de vida que cumple con ciertos objetivos de salvación señalando que en el Escultismo se promueve de forma similar —especialmente para las corrientes judeocristianas— el amor a la naturaleza, el amor al prójimo y el amor a sí mismo.

Históricamente la religión ha sido una fuerte influencia para modificar la propuesta educativa original y darle la tendencia que determinada religión considere prudente. En muchos casos esas modificaciones afectan a aquellos individuos que no profesen una religión determinada. Baden-Powell en un inicio recibió innumerables críticas por no promover una religión específica tachándolo incluso de sembrar un ateísmo de tipo naturalista, algo totalmente ajeno a la realidad.

En ese sentido, la religión queda excluida del ámbito escultista tomándose únicamente como foco doctrinal no necesario ni determinante para el desarrollo de la espiritualidad.

La espiritualidad

La espiritualidad es una experiencia que consiste en un cierto tipo de atención y de disposición del ser humano frente al mundo. Así mismo, esa disposición se puede vislumbrar como la energía interna de los individuos para realizar algo. En este sentido, lo sagrado —no necesariamente vinculado a cualquier elemento religioso— a menudo se nos aparece en medio de nuestras actividades cotidianas en forma de conciencia plena de nuestro entorno, por ejemplo, como cuando vamos dando



un paseo por el parque pensando en lo que tendremos que hacer al día siguiente y de pronto, nos percatamos de la forma impresionante de unas ramas trepadoras que se rizan alrededor de un árbol o de la calma profunda del petirrojo que reposa sobre una rama, como lo ha señalado el astrofísico Adam Frank de la universidad de Rochester en Nueva York.

Buscamos promover una sociedad espiritual que promueva la sencillez, dominio de sí mismo y una consciencia social rica. Por consiguiente, la espiritualidad es algo que se encuentra profundamente dentro de uno mismo; es la manera de amar, aceptar y relacionarse con el mundo y la gente que nos rodea. Nuestra espiritualidad se sustenta en la capacidad de admirar al otro, es decir, mirarlo desde su interior en tanto encontramos en el otro a uno, el vínculo que nos permite en comunidad construir perspectivas más justas y humanas de vida.

Esta espiritualidad para aquellos que tienen determinado credo puede, si así lo consideran pertinente, enriquecer su vida religiosa. Esta espiritualidad sin lugar a duda ayudará a las Lobitas y Lobitos en su desarrollo como humanos y como ciudadanos del mundo comprometidos con otros.



39 Las banderas de las diferentes Comunidades de un Grupo Escultista.

CAPÍTULO XXX

Banderas en la Manada y Tótems

Siempre se le ha dado gran respeto a las Banderas de la Manada y la Bandera de México, como símbolos establecidos de tradición e identidad.

En toda reunión de Comunidad de Manada es importante que se hagan los honores respectivos con la finalidad de ser partícipes a las Lobitas y Lobitos de un elemento de identificación. El Himno Nacional no debe faltar y con gallardía se promoverá su entonación.

Tótems de la Manada

El interés natural de un chico de hacer un tótem fue notado por el Fundador de las Lobitas y Lobitos y así fue como el Tótem adoptó la invaluable tradición de ser hecho por las propias chicas y chicos. En el *Manual de Lobatos*, Lord Baden-Powell

Menciona que cada Manada, debido a la antigua práctica de los Indios Canadienses, debe tener un Tótem familia ya que «todos las Lobitas y Lobitos pertenecen a una gran familia, con hermanos en muchas tierras».

Añade, «nuestra cresta es la cabeza de un lobo» dado que el Tótem es modelado, cuando es posible con la cabeza de un Lobo. Usualmente de madera. Algunas Manadas tienen la fortuna de poseer Tótems con una cabeza real disecada.



40 Tótem de la Comunidad de Manada.

Como el poste de Tótem indígena, el Tótem de la Manada es usado para recordar la historia de la Manada, su progreso y

Por la construcción de otros mundos posibles



logros. Cuando se gana una Estrella un listón del color de la Seisena es puesto en el poste con el nombre de la Lobita o Lobito. En algunas Manadas a las Lobitas y Lobitos que han sido investidos se les permite clavar su propio listón como un reconocimiento de que al fin son miembros de la Manada.

El Poste de Tótem siempre es tratado con cuidado y respeto y es usado solamente en reuniones de la Manada.

Nunca se es llevado en salidas o paseos. Se puede llevar a Lobatadas¹⁰ si no es muy pesado y si es apropiado. En las reuniones de la Manada **el Tótem es usado en el Gran Aullido y en todas las ceremonias de la Manada.**

¹⁰ Actividades organizadas por múltiples Comunidades de Manada.



41 Participación con una Comunidad de Manda Fundada dentro de una Casa Hogar.

CAPÍTULO XXXI

Buenas obras y servicio público

Como medio para traducir los principios básicos de desarrollo espiritualidad y desarrollo social en términos comprensivos para las pequeñas y pequeños, es decir en términos «de hacer algo» y haciéndolo no para ellos sino para alguien más. Un rasgo de educación de Lobitas y Lobitos importante es «la buena Acción cada día».

Como todos los grandes impulsos de los humanos, incluso los adultos, es algo que se debe recordar frecuentemente e inspirar. El nuevo Akeelah debería hacer una reflexión especial a esta parte de la Promesa. Además de una cuidadosa lectura al tema en el Capítulo XI, varias referencias para la Lobita o Lobito en cuanto a buenas acciones se encuentran en el *Manual de Lobatos* las cuales deben ser leídas y consideradas.

Manteniendo las buenas acciones vivas

De vez en cuando Akeelah tranquilamente pregunta a cada Lobita o Lobito si se acuerda de hacer su buena acción diaria. ¿Qué ha hecho ese día?

En reuniones ocasionales quizás después de la hora de contar historias se les pide a las Lobitas y Lobitos contar las buenas acciones leídas en los periódicos o vistas en casa o en la calle.

Incluya las buenas acciones como una característica en las reuniones de Consejo de Roca. ¿Cada Seisenero hace sus buenas acciones para dar el ejemplo a sus chicas y chicos? ¿Las chicas y chicos hacen las suyas? Entonces, incluya una discusión sobre posibilidades de buenas acciones durante la reflexión en el momento de la filosofía.

Buenas acciones en el local

Para la mayor parte de nuestras Comunidades de Manadas el primer lugar para hacer buenas acciones es en el lugar donde se reúnen. Una discusión de Consejo de Roca es ideal para estas oportunidades. Estas incluirán ayudar al conserje en ocasiones especiales, ayudar a la preparación de té, cenas, cortar el césped, ayudar en los bazares y organizaciones; ayudando en entretenimiento y cosas similares distribuyendo anuncios e informes, entregando flores a enfermos, etc.

Algunas buenas acciones similares pueden ser hechas por Manadas a escuelas, institutos de mujeres, alojamientos y otras



instituciones.

Buenas acciones a la comunidad

Huevos de pascua.— Una buena acción que cada año realizan algunas Manadas es la de recolectar huevos de pascua y regalarlos a familias necesitadas y a instituciones, en particular para niñas y niños. Por ejemplo, la 10ma recolección anual de huevos de Pascua realizada en London, Ont., las Comunidades de Manadas juntaron alrededor de 1,031 docenas de huevos y los distribuyeron estos entre dieciocho instituciones incluyendo dos orfanatos, guardería, hospital de niñas y niños, casa para el Anciano, casa de refugio y finalmente la cárcel de la ciudad.

Juguetes de navidad.— Durante muchos años las Lobitas y Lobitos han trabajado reuniendo juguetes usados y han donado muchos regalos hechos por ellos mismos.

La silla de ruedas del hospital.— Una buena acción particularmente satisfactorio fue la compra de una silla de ruedas ajustable por la Manada para la secundaria de Montreal para el uso de niñas y niños lisiados en el Hospital Conmemorativo de niños. El dinero fue reunido con un bazar en el que se invitaron a padres y amigos con la siguiente carta firmada por los Seiseneros de la Manada.

Queridos adultos:

Los largos días del verano llegarán y pronto le diremos adiós a la escuela. Casi todas las Lobitas y Lobitos en

nuestra Manada se irán del país y pasarán unos maravillosos momentos durante el verano. Todas las Lobitas y Lobitos prometerán hacer una Buena Acción cada día, pero antes de terminar la temporada queremos hacer una Buena Acción como Manada.

Durante las últimas semanas en nuestras reuniones de Manada hemos hablado sobre una Buena Acción en particular con Akeelah y Baloo, nuestros Viejos Lobos como saben, y hemos decidido hacer algo especial por las niñas y niños enfermos que deben quedarse en el hospital durante el verano mientras nosotros nos vamos. Por lo que quisiéramos comprar una silla de ruedas y dársela a los Niñas y niños del Hospital donde será muy útil.

Akeelah nos ha dicho que estas sillas son muy caras, mucho más caras de lo que nosotros podemos ahorrar, por lo que les pedimos que nos ayuden a juntar el dinero.

El 21 de mayo, el próximo sábado tendremos un «BAZAR» en las oficinas centrales Scouts, en la calle Obispo número 1523, desde las dos y media a las cinco y media. ¿Podría usted ayudar trayendo algo para vender (con el precio indicado) así como también comprar algo?

Venderemos pasteles, dulces, galletas y frutas, también habrá helado y bebidas. Pensamos también en vender un «Aderezo de la suerte». Todos en la Manada esperamos verlos el sábado y sería de mucha ayuda si invitan a sus amigos.

*Buena Caza.*

42 La silla que compraron para las niñas y niños enfermos «del Hospital durante el verano mientras las Lobitas y Lobitos se iban de vacaciones».

Recuerdo del día de las madres.— Esta encantadora historia del Día de las Madres salió de una Manada en Victoria, Australia:

Antes de Navidad, Akeelah realizó una reunión con su Manada —era una Akeelah muy sabia— y los chicos le contaron todas las cosas lindas que sus madres hacían por ellos.

¿No sería agradable que les mostráramos a nuestras madres la importancia que nosotros como Lobitas o Lobitos le damos a sus cuidados? ¿Podemos prepararle una sorpresa antes de Navidad?

Entonces Akeelah sugirió un gran esquema. Cada Lobita o Lobito debe ganar y ahorrar cada centavo que pueda para el próximo mes; Akeelah se encargaría de todo y cada uno debe comprarle a su madre un regalo.

¡Pero calladitos! Todo debe ser mantenido en secreto. ¿Qué piensan las Lobitas y Lobitos de todo esto? Sus ojos brillaron; fue genial. Y se pusieron a trabajar.

Durante un mes entero juntaron dinero. Una pequeña consiguió dinero trabajando como jardinera, otros juntando botellas y vendiéndolas; varios ayudaron a recoger pelotas los sábados por la mañana en las canchas de golf; otros dejaron de comprar sus caramelos y helados habituales de modo de que su banco personal creciera tal como el tallo de frijol de la fábula.

Entonces una tarde Akeelah llevó de compras a las Lobitas y Lobitos. Les ofreció su mejor consejo, pero cada chica o chico escogió el regalo para su madre. Después les escribieron cartas, arreglaron los regalos y Akeelah ocultó los regalos hasta el gran día.

Posteriormente se enviaron invitaciones a todas las madres pidiéndoles asistir a la siguiente reunión de Manada para la cual Akeelah, Baloo, y Bagheera prepararon el té y refrescos.

Todas las madres vinieron y la Manada llenas de entusiasmo y se realizó la reunión del modo habitual, pero al final se les contó a las madres sobre el gran secreto. Esto era el punto culminante que las chicas y chicos esperaban. Akeelah sacó una gran maleta y cada Lobita o Lobito le dio el regalo a su madre.

El resto es mejor que lo imaginen, pero fue una fiesta muy agradable.



La Lobita o Lobito Nuevo y la Buena Acción

Se le debe inspirar a nuevo amiguito el realizar buenas acciones. No lo desalientes, no se debe de caer en una rutina en la que eventualmente no se realicen o no se le aliente a realizar buenas acciones. Tú también realízalas.



43 Es de suma importancia mantener la programación de las actividades relacionada con la progresión personal.

CAPÍTULO XXXII

Programa de reunión para una nueva Manada

El siguiente el programa detallado para las tres reuniones introductorias proporcionará un lanzamiento eficaz para una nueva Manada de Lobitas y Lobitos. Durante la primera reunión las chicas y chicos son acomodados en un Grupo. En la segunda son colocados en Seisenas y se designa un Seisenero temporal. Por lo general estos serán las chicas y chicos más grandes, aunque los chicos más jóvenes llenos de energía excepcional e iniciativa pueden ser elegidos.

Es muy importante que antes de todo programa se establezca el objetivo, el cual debe contener respuestas a las siguientes preguntas: ¿A quién va dirigida la actividad? ¿Qué se va a realizar? ¿Qué resultado se espera? ¿Cuál es lo mínimo a alcanzar?

Así pues, en estos cronogramas propuestos tenemos como objetivo:

Que los nuevos integrantes conozcan y vayan conociendo un poco más del Lobatismo con el deseo de captarlos y constituir una nueva Manada esperando que el 95% de ellos se registren e integren formalmente.

Teniendo en mente que algunas chicas y chicos por una razón no pueden venir a las primeras o segundas reuniones, los registros de asistencia serán solo temporales para estas reuniones. Los Registros de asistencia oficiales se iniciarán en la tercera reunión, utilizando un Registro de Manada y libros de bolsillo para Seiseneros. Al final de la primera reunión se distribuyen copias de solicitud de afiliación y se les pide a las chicas y chicos traerla completada con ayuda de los padres.

Nota: Las primeras reuniones son cortas y el horario es referencial solamente.

Primera reunión

6.30 Reunión de Nuevas y nuevos amiguitos. Se toman nombres y direcciones.

6.45 Juegos en círculo:

A casa.— Los chicos forman un círculo. El chico llamando «Eso» camina al rededor y toca a varios Nuevas y nuevos amiguitos pidiéndoles que lo sigan. Cuando «Eso» tiene varios seguidores grita «¡A casa!» Todos intentan regresar al círculo.



El que no pueda regresar se vuelve «Eso».

La liebre y el sabueso.— Las chicas y chicos se colocan en círculo con las manos juntas. El del centro es la Liebre, los de alrededor del círculo son los sabuesos. Los sabuesos intentan entrar al círculo y atrapar a la liebre. Cuando el Sabueso entra al círculo, las nuevas y nuevos amiguitos dejan salir a la liebre. Cuando el sabueso sale, dejan entrar a la liebre. Cuando la liebre sea atrapada, se cambia de jugadores.

7.00 La historia de Mowgli. Dicha tal como lo indica *El Manual de Lobatos*.

7.10 Instrucciones a la Manada. Explica Akeelah, Baloo, Bagheera, El Consejo de Roca y Círculos, de la señal «¡Manada!» y «¡Manada, Manada, Manada!» También como la Manada entra a la reunión de la selva. Practica lo anterior sin que estén agrupados en Seisenas, dejando la agrupación de Seisenas para la siguiente reunión.

7:25 Juegos:

Acechar.— Las chicas y chicos alineados contra la pared. Akeelah al otro extremo del cuarto dando la espalda a las chicas y chicos. Al silbatazo corto las chicas y chicos caminan alrededor de Akeelah quien voltea de vez en cuando. La Manada se «congela» y el chico que se siga moviendo se regresa al final del cuarto. El Objetivo ver que chico puede acercarse lo suficientemente al Akeelah para tocarlo.

Toma a un compañero.— Las chicas y chicos se toman de los

brazos excepto «Eso». «Eso» intenta tomar a una persona y las chicas y chicos que ya estaban tomados de los brazos deben de detenerlo. Si «Eso» tiene éxito, la chica o chico que se suelta se convierte en «Eso».

7.40 Instrucción a la Manada. Se explica el Gran Aullido.

7.45 Historia. Una historia interesante apropiada para chicas y chicos en edad de Lobita o Lobito. Ejemplo, *Es mejor matar a un Dragón*, de Charlotte M. Yonge. o el *Libro de Hechos Dorados*.

7.50 Gran Aullido. Se distribuye la progresión para Promesa y la solicitud de afiliación para que sean entregados a los padres, pidiéndoles a las chicas y chicos poner atención para que la traigan firmada para la próxima reunión.

7.55 Minuto de la Filosofía.

8.00 Buenas Noches Manada y Buena Caza.—Las Lobitas y Lobitos se van a casa.

Segunda reunión

6.30 Reunión de Manada, gritando «¡Manada, Manada, Manada!».

Reunión con los Seiseneros temporales para separar a la Manada en Seisenas. Explicar los nombres de los Seiseneros y las Seisenas —Amarilla, Blanca, Café, Gris, Negra y Roja; Pila, Safed, Bjura, Sleki, Kala, Lal, respectivamente—, el término Seisenero, la Seisguarida (la esquina en la que trabajan), la selva donde se reúnen las Lobitas y Lobitos o donde se realiza



la Caza.

6.45 El Gran Aullido. Demostrar cómo deben salir de sus Seisguaridas para el Gran Aullido y como tomar sus lugares en el círculo.

6.55 Pasar lista. Seisenas en sus Seisguaridas. Los Seiseneros escriben los nombres de las chicas y chicos y recolectan sus solicitudes de membrecía. Mientras Akeelah supervisa. Al pedírselo, los Seiseneros llevan las solicitudes y la lista de asistencia a la mesa de Akeelah.

7.05 Juegos:

Para conseguir que la Comunidad de Manada se forme para los juegos de relevo enseñe las formaciones básicas.

Relevo de bloques.— Las Seisenas en formación de relevo en una fila con el Seisenero al frente. Al final de pasillo se coloca un círculo de pequeños bloques delante de cada Seisena y con un número menos del número de integrantes de la Seisena presentes. Al silbatazo corto el primer integrante de cada Seisena corre, recoge todos los bloques, regresa al lado izquierdo de su equipo, le da un bloque a cada jugador; regresa al otro lado, recoge cada bloque, corre y los devuelve a su lugar, regresa corriendo y toma el último lugar en sus Seisena; el individuo de hasta el frente corre hacia los bloques y repite todo.

7.15 Instrucciones a la Manada. Se revisan las instrucciones sobre el Consejo de Roca, los Círculos, etc.

7.25 Juegos:

Pez en el pozo.— Seisenas formadas. Cada Seisena al fondo del cuarto frente a una botella de leche y tres ganchos de ropa. Al silbatazo corto el No. 1 corre, recoge los ganchos y sosteniéndolos a la altura de sus hombros, los deja caer intentando que caigan en las botellas. La Seisena con el mayor número de ganchos en las botellas gana.

Tendedero.— Formación de Relevé. Al fondo del cuarto se coloca una cuerda a cinco pies de altura. Se le dan seis ganchos de ropa a cada Seisena. Al silbatazo corto el No. 1 corre, recoge sus ganchos e intenta colocar todos los ganchos, usando solo una mano. El No. 2 corre, quita los ganchos y se los entrega al No. 3. La primera Seisena que termine gana.

7.40 Historia. «La prueba del niño zulú», del *Manual de Lobatos*.

7.50 Gran Aullido. Minuto de la Filosofía. Buenas noches Manada, buena caza.

7.55 Reunión del Consejo de Roca.

Los Seiseneros temporales se quedan por unos minutos. Akeelah explica cómo usar el Libro de Bolsillo. Se pueden dar más instrucciones. Esto no es una Corte de Honor no se realiza con regularidad. No es formal es sólo una reunión amigable para hablar de asuntos de la Manada y le da al Akeelah la oportunidad de conocer a sus Seiseneros mejor.



Tercera reunión

6.30 Reunión de la Manada. Seisenas en sus Seisguaridas, Seisenas tomando asistencia.

6.40 Gran Aullido. Recolección de cuotas. Honores a la bandera.

6.50 Anuncios.

Juego:

Tormenta.— Las Seisenas se colocan en sus Seisguaridas. Akeelah grita «Tormenta» las Seisenas salen de sus Seisguaridas y se forman. El primer Seisenero que llegue gana. Para confundirlos, Akeelah puede gritar «Relámpago», «Lluvia», «Llovizna» etc. La Manada solo corre al escuchar «Tormenta». Se repite seis veces.

7.00 Manualidades de la Manada.

Preparando una bebida.— Se le da a los Seiseneros un trozo grueso de papel, tijeras y algunos alfileres. Cada chica y chico recorta un círculo redondo de seis centímetros de diámetro. Después realiza un corte en el centro junta los bordes hasta formar un cono y lo asegura con el alfiler. En una Cacería una ramita puede ser usada en vez del alfiler. Con ese cono pueden beber agua para probarlo.

7.20 Juego.

El dolor de muelas del tío José.— La Manada en un círculo. La

Lobita o Lobito llamado «Eso» en el centro dice: «El Tío José tenía un dolor de muelas y se veía así» y camina en el círculo haciendo una cara muy graciosa. Los que se rían se deben retirar hasta que todos se salgan, entonces se denomina a otro «Eso».

Lanzamiento de Pelotas.— La Manada en círculo de pie con las piernas abiertas. Desde el centro «Eso» debe lanzar unas pelotas entre las piernas de las chicas y chicos. Pueden detener las pelotas sólo con manos. Al que le pase una pelota entre las piernas se convierte en «Eso».

7.30 Instrucciones a la Manada

Se explica el saludo de la Lobita o Lobito.

7.40 Juego

Dibujando con palitos.— El objetivo es dibujar una casa o barco, etc., con 18 puntos consecutivos, nadie sabe lo que será el dibujo. A su turno cada individuo corre y dibuja una línea teniendo tres turnos. Repita, Los Seiseneros deben escoger primero un dibujo. Formación de relevo; al final de pasillo una hoja de papel para dibujo y un lápiz para cada Seisena.

7.55 Historia. «El último de los tres caballos de los ladrones», *Historias conservadoras*.

8.00 Gran Aullido. Minuto de la Filosofía.

Buena Noche Manada. Buena caza.



Con la conclusión de la tercera reunión Akeelah sentirá que ha tenido un buen comienzo con las Lobitas y Lobitos y que su nueva familia está en buenas manos. Los futuros programas de reuniones gradualmente serán ampliados incluyendo trabajo de Primera Estrella; como es indicado en capítulos anteriores los programas deben ser planificado y discutido en las reuniones de Consejo de Manada. Vea el libro *8 reuniones de Manada y 100 Ideas para Reuniones de Manada* que sin duda les proporcionarán una ayuda invaluable.

En otras palabras, nuestro Nuevo Akeelah cuidará el futuro de los chicos de la Manada con seguridad y gozo.



44 Después de un tiempo de inactividad es necesario presentar algo espectacular para volver a conectar a las Lobitas y Lobitos.

CAPÍTULO XXXIII

Reanudación de actividades

En la mayoría de las Comunidades de Manadas de Lobitas y Lobitos la reanudación es seguida del regreso a la escuela en enero. Una convivencia de reunión puede ser un comienzo excelente.

Mientras que en muchos casos las Lobitas y Lobitos esperan con ansia las «Noches de Lobitas y Lobitos», se recomienda realizar algún tipo de publicidad de regreso a la Manada lo cual cumple con dos objetivos: traer de regreso a las Lobitas y Lobitos y atraer a nuevas chicas y chicos.

Por lo general no es difícil colocar anuncios en iglesias, escuelas públicas y periódicos locales. Cuando es posible vale la pena que Akeelah llame personalmente por teléfono a cada

miembro de la Manada.

Finalmente, informe a cada Seisenero que la competencia de Seisenas comenzará en la primera reunión con puntos para las Seisenas que tengan asistencia perfecta.

Llenando vacantes

Para Manadas no totalmente fuertes el principio de la estación es el momento en el cual se deben reclutar chicas y chicos; «Nuevas y nuevos amiguitos».

Hay muchos modos de atraer a nuevos chicas y chicos. Se puede hacer en los avisos de regreso de la Manada. El aviso puede ser colocado sobre los tableros anuncios de la escuela.

En comunidades pequeñas, Akeelah puede realizar entrevistas con los padres de los chicos que recientemente cumplieron siete años.

Para darle más uso a la competencia de Seisenas se le informará a los Seiseneros que se darán puntos extra mensualmente a quien lleve más chicos a unirse a la Manada.

Invite a los padres de posibles Lobitas y Lobitos

Se puede invitar a los padres de posibles Lobitas y Lobitos a visitar a la Manada, aprender qué son las Lobitas y Lobitos. Una reunión puede ser realizada pidiéndole a cada Lobita o Lobito traer a un amigo y todos los padres son bienvenidos. Entonces Akeelah debe organizar un buen programa, suficientemente interesante y atractivo para cautivar la imaginación de las chicas y chicos.

Por la construcción de otros mundos posibles



Tanto con las Lobitas y Lobitos como en todo lo demás ningún tipo de publicidad servirá a menos «que se le dé al público lo que desea».

Una ceremonia de ascensión temprana

El tiempo de una Lobita o Lobito en la Manada puede ser desperdiciado a menos que se convierta en un Scout siendo deber de Akeelah asegurarse de que todas sus Lobitas y Lobitos antes de doce años asciendan a la Tropa.

Organice a la Manada para que Lobitas y Lobitos que van a cumplir doce años asciendan tan pronto se reanuden las actividades

Ocasionalmente Lobitas y Lobitos que cumplen doce se consideran demasiado grande para regresar con la Manada y se puede perder durante esta etapa a menos que se prevenga. Akeelah debe ponerse en contacto con tales Lobitas y Lobitos para asegurarse de que se conviertan en Scouts. Toda verdadera Lobita o Lobito respeta los deseos de su Educador de Manada y Akeelah no debería tener ningún problema al convencer aún a las chicas y chicos poco dispuestos a asistir al menos a una reunión de Tropa. Después es responsabilidad del Educador de Tropa.

De ser posible, una reunión entre los chicos de 11 años, las Guías de patrulla, la Educadora de Tropa y Akeelah servirá como doble objetivo de crear el deseo por parte de las Lobitas y Lobitos para volverse Scout y de reanimar el interés de los Guías de Patrulla en el Escutismo. Tal reunión es en particular

valiosa cuando se realiza en una Cacería o un Caza de fin de semana, para entonces las chicas y chicos y los líderes tendrán la oportunidad de divertirse con el Escultismo.

Planee el año

Para asegurarse de que la chispa de entusiasmo que brilla tan intensamente en no se termine durante la temporada, Akeelah debe planificar las actividades de todo el año antes de la reunión de regreso. Al planear se aconseja recordar el año anterior y corregir debilidades.

¿Se les dio el mismo énfasis a todas las partes del Programa de Lobitas y Lobitos? O ¿se les dio más atención a algunas ignorando otras? ¿Todos los chicos progresaron? ¿Los programas semanales fueron dinámicos y variados? ¿Se llevó a cabo la competencia de Seisenas? ¿Se realizó una amplia variedad de juegos o sólo se jugaron los favoritos? ¿Se informaba a los padres constantemente sobre las actividades? ¿Se llevó el registro apropiado? ¿Se recordó en el programa el avance de las Áreas de Desarrollo? ¿Y las Buenas Acciones?

Un programa anual debe incluir rasgos especiales tales como visitas a otras Manadas, parrilladas, paseos en bicicletas, cabalgatas, demostraciones, conciertos, noche de lobos — Pijamadas—, Fiestas de cumpleaños, etc.

Se debe seguir el programa lo más apegadamente posible, pero dado que es imposible adivinar todo lo que pueda ocurrir durante un año, el programa debe ser lo suficientemente flexible para permitir revisiones o correcciones.

Lee mucho

Por la construcción de otros mundos posibles



Una releída anual del *Manual de Lobatos*, entro otros, de pies a cabeza, es muy recomendable. Se pueden encontrar más ideas entre cada leída las cuales se pudieron haber pasado por alto.

Es una idea buena comenzar con la revisión de la Progresión de las Lobitas y Lobitos en la cual las pruebas antes completadas sean marcadas. Este sistema permite al Akeelah dar un vistazo si alguna Lobita o Lobito olvida su progreso.



45 ¿Quién no estaría orgulloso de cargar este Tótem y mostrar su listón?



46 Los libros de registro son de suma ayuda, en ocasiones hay Educadores que prefieren el uso de carpetas.

CAPÍTULO XXXIV

Registros y Finanzas

Una responsabilidad importante del liderazgo de una Manada de Lobitas y Lobitos es el mantenimiento de registros apropiados. Estos incluyen inscripciones, direcciones de las chicas y chicos, edades, asistencia, pagos, pruebas de Estrella e Insignias de Habilidades, etc. Más allá del valor general de una buena y detallada organización tales registros sirven de respuestas para preguntas frecuentes hechas por las chicas y chicos en cuanto a su categoría. Para Akeelah estos detalles proporcionan un cuadro del progreso de cada Lobita o Lobito lo cual puede estudiar en casa. Cuando las Lobitas y Lobitos se van o se unen a la Tropa, la información muestra el servicio de la Manada.

Finalmente, y lo más importante, los registros son necesarios cuando Akeelah deja o pasa el liderazgo a un sucesor. El transferir las responsabilidades de una Manada, datos incorrectos o incompletos es una muestra de indisciplina. En asuntos financieros de la Manada se puede calificar como inaceptable.

Libro de programas de Manada

Mientras que los libros de registros pueden ser improvisados el uso de un libro especialmente diseñado para la Manada es ampliamente recomendado. Es una guía excelente para el nuevo Akeelah y sus hojas servirán de muchos años para organizar las actividades de la Manada.

Un libro de programas proporciona una referencia de categorías para los períodos de educación de reuniones y las páginas pueden ser usadas para diseñar programas semanales, para juegos, para puntajes de competencias Seisena y otra información práctica de trabajo.

El libro de bolsillo de registros del Seisenero

También se debería proporcionar a cada Seisenero un libro de registros de bolsillo, para llevar un registro de asistencia y cuotas (el cual los Viejos Lobos deben revisar de vez en cuando).

Cuadro de progresión

Este cuadro es usado casi en todas partes, no sólo como un registro visual del progreso de la Lobita o Lobito, sino como un



medio para mantener el interés de la Lobita o Lobito en las pruebas de Estrella y su avance de las Insignias de Habilidades. Es común ver a las Lobitas y Lobitos parados frente al cuadro discutiendo sus resultados. Al colocarle sobre la pared se atrae la atención de padres y despertarán el interés de chicas y chicos que no tienen la edad de Lobita o Lobito y generalmente es una excelente «publicidad para la Manada».

Libro de oro

De igual importancia es el Libro de oro, «La Historia de la Manada» hecha gradualmente con fotos y pluma o bosquejos a lápiz sobre Cacerías, paseos y Cazas; recortes de periódico de demostraciones de la Manada impresas etc. Tal libro rápidamente se hará uno de los mayores tesoros de la Manada y definitivamente contribuirán a que sus tradiciones crezcan.

Por lo general es resguardado con llave por Akeelah u otro de los Viejos Lobos. Una buena práctica es la escritura de una cuenta general de las actividades de la Manada al final de cada mes, sobre rasgos como la aceptación de nuevos chicas y chicos, investiduras, nombres de selva concedidos, concursos ganados, Lobitas y Lobitos que se ascienden a los Scout/Guía, Cazas y reseñas especiales, etc.

Un arreglo de la exposición eficaz es de colocar fotos y dibujos programas impresos, etc., en la página de la izquierda y el texto a la derecha.

Las libretas privadas de Akeelah

Los Educadores de Manada más acertados usan dos o tres cuadernos personales muy útiles con las Lobitas y Lobitos: Su

propio «Libro de Juegos», «Libro de ideas brillantes» (artículos como papel pueden ser colocados en cualquier parte en la que se les ocurra y más tarde incluirlo en el libro), uno de Historias y quizás también un libro «personal y privado» de apuntes que conciernen información de cada Lobita o Lobito sobre su carácter y progreso.

Finanzas de la Manada

Las responsabilidades y problemas a veces inesperados están implicados en los fondos de la Manada y asuntos relacionados deberán ser tomados en cuenta por el nuevo Akeelah.

«El espíritu del Movimiento por parte los mismos chicos, es que el dinero debe ser Ganado y no pedido.»

«Bajo la supervisión estricta, las *Lobitas y Lobitos* pueden ayudar a recaudar fondos para propósitos de la Manada, Grupo, con la condición de que ellos no manejen el dinero.»

Así mismo, no se permite que las Lobitas y Lobitos pidan dinero directamente.

Administrando los fondos de la Manada

Las cuotas e ingresos son administrados por el Consejo de Manada; es decir por Akeelah y otros Viejos Lobos, frecuentemente consultando a la Manada, — como en el caso de «votación» o convenir con las Lobitas y Lobitos, que ciertas contribuciones sean hechas para aumentar los fondos de la Manada.

Los registros de tales ingresos y gastos, sin embargo,



deberían ser revisados por el Consejo Pedagógico de Grupo de vez en cuando o al menos una vez al año, antes de la reunión anual Familiar.

Se debe ejercer un cuidado particular en el manejo de todos los fondos que pertenecen o están confinados al Movimiento Scout. Se debe tener una cuenta de todos los fondos y una declaración financiera pública. Los fondos deberían estar bajo el control conjunto de dos personas.

Obligaciones financieras

El Akeelah tiene toda la responsabilidad legal por el buen uso que se haga de los recursos de la Manada.



47 El Educador siempre estará alejado de las interpretaciones comerciales del Libro de la Selva. Ilustración de Pierre Joubert.

CAPÍTULO XXXV

Miscelánea

«El Viejo Lobo realmente sabio», declara Gilcraft, «hará énfasis en la educación de Lobitas y Lobitos al crear las guaridas, artesanías, canto, interpretación, historias, baile, el estudio de la naturaleza, juegos y más juegos».

Reporte anual a los tutores

Una gran exitosa Comunidad de Manada realiza un reporte a los tutores y otros amigos cubriendo: Membrecía, y progreso desde el año anterior; incluyendo el número de reuniones, salidas y visitas; pruebas de Estrella aprobadas e Insignias de

Habilidades ganadas, por nombre de cada Lobita o Lobito. En un pie de notas las chicas y chicos «que entraron con las Lobitas y Lobitos, pero salieron antes de su investidura», y una carta con el reporte del progreso de estos chicos y de los chicos que salieron antes de cumplir doce años a «diferencia de la chica o chico que es llevado a la Manada por sus padres y tiene todo el apoyo de ellos».

Uniformes para Lobitas y Lobitos de bajos recursos

Una Manada en un orfanato posee quince uniformes donados.

Los uniformes son numerados, y después de ser propiamente limpiados y zurcidos se pasan a otras chicas y chicos.

Anuncios de la Manada

«Cuando tengo un aviso importante para la Manada como una reunión especial», escribe un Akeelah, «siempre doy una nota a cada Lobita o Lobito y a menudo envío una carta a sus padres. Las chicas y chicos disfrutan llevar cartas a sus padres».

Recuerde a la Lobita o Lobito enfermo

Cuando un Lobito de una Manada de Brandon estaba enfermo de fiebre y dejó las reuniones, la Manada consiguió una caja grande y en ella pusieron cajas más pequeñas envueltas, cada una con un refrán de o un chiste hecho por las Lobitas y Lobitos.

El Lobito enfermo encontró más diversión en abrir tantas



cajas pequeñas que si hubiese abierto una grande.

Una reunión para los servicios de emergencia

Siendo la semana de emergencia, todos en la Manada eran bomberos, rescatistas o similares, los Seiseneros eran los capitanes de sus respectivas Seisenas «estaciones de bomberos», central de ambulancia u otro y Akeelah el Jefe de ellos. Todos disfrutaron del juego de curiosear entre las estaciones, que luchaban contra el fuego, rescataban aun herido, así como el volver a sus propias estaciones para la inspección. Como buenos rescatistas deben saber atar nudos, esto fue practicado. El Ayudante del jefe de bomberos, un rescatista o policía ofrece una plática sobre cómo prevenir riesgos de acuerdo con su área.

Cuidando a las Lobitas y Lobitos en grandes multitudes

El cuidar a las Lobitas y Lobitos en grandes multitudes es un problema que requiere reflexión y planeación. Una idea algo extraña pero sumamente practicada en congresos de Scouts como en Jamboree es atar a toda la Manada con una cuerda larga, con el Educador en un extremo. Si algo como esto se lleva a cabo es casi imposible que una Lobita o Lobito se llegue a perder. Actualmente venden en las tiendas para niños cinturones elásticos que conectan a varios infantes a la vez y permiten cierta libertad y son muy útiles en multitudes abarrotadas como el metro.

Una sugerencia a cuclillas

Un Educador de Manada en la Multitud sugiere que les enseñamos a sentarse a las Lobitas y Lobitos en los talones. «Es muy cómodo», escribe. «Cuando tenemos que esperar mucho tiempo es mejor estar de cuclillas sin tocar el suelo».

Cofre del Tesoro de la Manada

Cada Manada posee «Un cofre del tesoro» el cual es un tonel lleno de juguetes para que al finalizar la reunión «los tesoros» sean jugados. Se debe establecer algún reglamento con la finalidad de mantenerlos en las mejores condiciones posibles y de regresarlos una vez utilizados.

Es muy bueno contar con juguetes sobre todo cuando algunos niños tienen que esperar cierto rato para que sean recogidos por algún adulto.

Mantener contacto con los padres

Ningún Educador de Manada debería dejar parar la conexión entre los padres y las Lobitas y Lobitos. Se les debe animar a los padres a traer Nuevas y nuevos amiguitos a la Manada y crear una buena relación con Akeelah desde el principio.

Noche de y tutores al menos una vez al año

Una carta formal para informar cómo se llevan los chicos y su progreso siempre es bien recibida y ayuda a mantener un interés por parte de los padres.

Algunos Viejos Lobos toman fotos de las actividades — durante excursiones, desfiles, etc.— Permitiéndoles a las



Lobitas y Lobitos obtener copias de estas como un método de mantener el interés en los padres.

El banco de la Manada

Un banco de la Manada, con un sistema de tarjeta de crédito y depósitos en pequeñas cantidades semanales ha sido una acción realizada con éxito para pagar Cazas o para comprar artículos necesarios o uniformes.

Una dramática lección de seguridad

Una lección dramática de seguridad para las chicas y chicos de esta Manada fue organizada por un Educador de Manada después de la muerte de un pequeño chico al estrellarse con un camión en la carretera.

Escribir una carta instando a volver a la seguridad en todo momento, Akeelah pasó a la estación de policía mientras se dirigía a la junta de Manada y le pidió que la carta fuera entregada en el centro de la reunión por un oficial en motocicleta.

Funcionó perfectamente. Dado que había un buen clima, realizamos la reunión afuera del local de grupo y justo a la mitad de un interesante juego llegó el oficial en su motocicleta.

Las Lobitas y Lobitos asumieron sus posiciones, bien atentos y quizás un poco asustados. Cuando el oficial con una gran voz preguntó quién estaba a cargo, uno de los tímidamente me señaló. El oficial también jugó su papel. Abrí la carta y se la leí a los chicos y el oficial también dio una plática

sobre el tema. Las Lobitas y Lobitos estaban profundamente impresionados y no creo que olviden ese momento en mucho tiempo.



48 La capacitación inter pares siempre será necesaria, especialmente cuando nuestro acercamiento al escultismo ha sido sólo como adulto.

CAPITULO XXXVI

Cursos de capacitación para Viejos Lobos de Manada

Aunque este libro ofrece varias sugerencias, en el *Manual de Lobatos* y otros libros que deben estar en el «Librero de cada Viejo Lobo de Manada de Lobitas y Lobitos» ayudarán al Akeelah al iniciarse en con las Lobitas y Lobitos un curso especial para Akeelahs debería ser tomado a la primera oportunidad.

El curso consiste en tres lecciones:

Parte I.— Teoría

Parte II.— Akeelah

Parte III.— Práctica¹¹

Parte I. Es un curso por correspondencia tomado a conveniencia del Educador. Se necesita algo de lectura y escribir las respuestas a varias preguntas las cuales ayudan a clarificar los principios de las Lobitas y Lobitos y nos asegura un buen trabajo como Educador de Manada.



49 Preparando vestuarios en una celebración de Manada.

Parte II. Es la más importante del curso. Son siete días de Caza «Experimentando con las Lobitas y Lobitos», generalmente se realiza en el centro de capacitación del Distrito durante julio o agosto. Aparte de la capacitación, la Caza es una grata experiencia; una semana entera de pasar

¹¹ Es la forma tradicional, varía según los modelos y las posibilidades de la comunidad Escultista.



grandes momentos con la familia lo que caracteriza a una buena Manada de Lobitas y Lobitos.

Vale la pena sacrificar, si fuera necesario, una semana de vacaciones. Se pueden hacer grandes amigos con los que se comparten intereses, generalmente es una experiencia que nunca se olvida.

En la Parte III del Curso el candidato debe demostrar durante un periodo de seis meses el liderazgo aprendido en la Parte II del curso, su habilidad para la educación de Lobitas y Lobitos.

La información completa será proporcionada por la oficina Distrital.

No hay forma de servicio más valiosa ni encantadora para aquel que día con día guía, se responsabiliza y llena de entusiasmo a pequeños Lobitas y Lobitos con la ayuda de un programa específico; la evolución de los ojos de unos pequeños Cachorritos hacia seguros y respetuosos Lobitas y Lobitos de 12 años. El desarrollo de grupos completos de chicas y chicos sin responsabilidad y alborotados Nuevas y nuevos amiguitos que se convierten en brillantes, críticos, analíticos, participativos y propositivos Lobitas y Lobitos.

Pregunte a cualquier Educador de Manada experimentado que recientemente haya dicho adiós a extraordinarios Seiseneros porque «ascienden a la Tropa», qué se siente.



50 Mowgli y Bagheera.

APÉNDICE

Nombres de Selva para Educadores Viejos Lobos

AK^EILAI¹²: (Akeelah o Akela) Lobo gris, jefe y guía de la Manada (Significa aquel que se encuentra solitario en hindi).

BAG^YIARA: (Bagheera) Pantera negra; audaz, ágil, excelente cazador (Viene del término león en devengarí).

BALÚ: (Baloo) El Oso pardo; sabio maestro de la selva.

DA: (Tha) El Primer elefante.

FAO: (Phao) Lobo sucesor de Akeelah.

FAONA: (Phaona) Loba madre de Phao.

JATI: (Hathi) El Elefante.

KAR: (Kaa) Serpiente pitón.

MESSUA: Mamá humana de Mowgli.

¹² Los nombres están tal y como se deben pronunciar, las letras en superíndice deben pronunciarse suavemente y se unen al sonido de la antecesora. Entre paréntesis se colocan los nombres como se encuentran comúnmente en los libros.

PAPÁ LOBO: Esposo de Raksha y padre adoptivo de Mowgli.

RAKSHA O MAMÁ LOBA: Madre Loba adoptiva de Mowgli.

Nombres de selva para Seiseneros

PILA: Amarillo.

SAFED: Blanco.

BHURA: Café.

SLEKI: Gris.

KALA: Negro.

LAL: Rojo.

Personajes de la Selva con características negativas

SHER-KHAN: (Shere Khan) Tigre (Asesino despiadado que no cumple con la ley); Sher significa león en hindi.

TERBARKI: (Tabaqui) Chacal (Rastrero y lame patas); palabra de origen persa.

BANDAR-LOG: Monos grises (desordenados, sin leyes).

BRACMAN: Cazador (fantasioso, jefe de los cazadores).

PURUM-DASS: Usurero.

DHOLE: (Dhole) Perros rojos de la India (feroces, de color rojizo); en peligro de extinción.

Personajes de la Selva para ser usados con las Lobitas y los Lobitos

CHIKEY: (Chikay) Ratón diminuto.

CAPUCHA BLANCA: La Gran Cobra Blanca (responsabilidad ante el pedido).

CHIL: Milano (mensajero, cantor).



CHÚA: (Chooa) Rata (prima de Chuchundra).

CHUCHUNDRA: Ratón (miedoso).

DARZI: (Darzee) Pájaro tejedor.

DU: (Thoo) Capucha blanca o cobra (ciega, sorda, madre de las cobras).

FERAO: Pájaro carpintero.

HERMANO GRIS: Leal y perseverante.

IKI: (Ikki) Puerco espín (limpio, presumido, meticuloso).

KAMYA: Muchacho pastor, cuidador de los rebaños.

KO: Cuervo bullicioso, cantador de la muerte.

KALANAG: El Gran Elefante. Su nombre significa serpiente negra debido a su fuerza y peligrosidad.

MA^hARAG: (Maharag) Gran rey.

MA^ENG: (Mang) Murciélago (vigía nocturno).

MAO: Pavo real (vistoso, alegre).

MOR: Pavo (orden y limpieza).

MYSA: Búfalo (rey de los búfalos).

NAG: Cobra negra (ladrona de huevos).

NAGEINA: (Nagaina) Cobra esposa de Nag (malvada).

NADU: (Nathoo) Nombre de pila de Mowgli.

NILG^hAI: (Nilghai) Vaca azul (presa de los lobos).

POKINA: (Pukeena) Saltamontes (saltador de tierra).

RAMA: Búfalo azul (salvaje, guía de los búfalos de la aldea).

RANN: Milano mensajero (que tiene buena vista).

RIKI-TIKI-TAVI: (Rikki-Tikki-Tavi) Mangosta (cazador de serpientes).

SALAMD^hI: (Salamdhi) Hijo de Chabrabija y Yegasuri (edificó las Moradas Frías).

SHADA: Pelícano (perseverancia).

SA^hI: (Sahi) Puerco espín.

SONA: El oso negro (buenas maneras).

SOGIMA: (Sugeema) Mosquito (el más pequeño).

TUMAI: (Toomai) El pequeño hindú cuidador de Elefantes.

U: (Oo) Tortuga (lenta y vieja).

UNAI: (Oonai) Lobo (recitador).

YACALA: (Jacala) Cocodrilo (actor).

WONTOLA: (Won-Tolla) Lobo ermitaño o solitario.

**Nombres hindúes que pueden ser puestos a las
Lobitas y los Lobitos como segunda opción**

AAKASH: Cielo

AJAGAR: Pitón.

ALPANA: Bonito.

ANGARIKA: Flor.

ANSHULA: Rayos de sol.

ARCHAKA: Sacerdote.

BADAL: Nube

BANJ: Fuego

BATAKJ: Pato

BATUK: Niño

BJAENS: Búfalo

BJERU: Amigo.

BILL: Gato.

BULBUL: Ruiseñor.

CACHCHJAR: Mosquito.

CHAJNA: Amor.

CHAKORI: Alerta.

CHANDRA: Luna.

CHATURA: Inteligente.

CHITAJ: Leopardo.

CHIMANES: Curioso.



CHINTI: Hormiga.
DIPTI: Llena de luz.
DYUMNA: Gloriosa.
EDI: Hierba.
EKANTIKA: Aisladamente centrado.
FULKI: Chispa.
GAJENDRA: Rey elefante.
GANGIKA: Río.
GEYDA: Rinoceronte.
GHODA: Caballo.
GILJARI: Ardilla.
GITALI: Melodioso.
GRISHMA: Calor.
JARSHA: Alegre.
JEMLATA: Flor de oro.
JITAISHI: Buen deseo.
JRADINI: Rayo.
JIGAR: Corazón.
KABUTER: Paloma.
KAILASH: Montaña.
KALPANA: Imaginación.
KANTI: Luz.
KAUWA: Cuervo.
KAVI: Poeta.
KHARGOSH: Conejo.
KJUSHAI: Feliz.
KUUTAA: Perro.
MADAN: Mago.
MADJAVI: Miel.
MAKRI: Araña.
MITRAJIT: Amigable.

NAYAKAN: Héroe.

NISHA: Noche.

OJAYIT: Valiente.

PANII: Agua.

PRADNYA: Sabiduría.

RANKIV: Victorioso.

RU'I: Alma.

SARAYU: Viento.

SARP: Serpiente.

SHILA: Roca.

SIMBALA: Estanque.

SURAVI: Sol.

SWATI: Estrella.

TU'INA: Gota de rocío.

UJVALA: Antorcha.

ULU: Lechuza.

VANINI: Susurro.

VARSHA: Lluvia.

VENYA: Amable.

VIYAT: Espacio.

Pueblos en El libro de la Selva

JO-IGU O GONDOS: (Ho-Iggoo) Gente pequeña, lista y muy negra de color. Vive en el corazón de la selva dedicándose a la caza y cuyos antepasados fueron la raza más antigua de la India.

GUINDUR-LOG: Pueblo de los chacales.

PUEBLO CAZADOR: Pueblo de los osos.

PUEBLO DIMINUTO: Abejas negras que vivían en las Moradas de la muerte.



PUEBLO LIBRE: Pueblo de los lobos.

PUEBLO DE LOS PÁJAROS: Aves que vivían en los Marjales del Norte.

PUEBLO VENENOSO: Pueblo de las cobras.

Lugares descritos en *El libro de la selva*

ALDEA DE BULDEO: Lugar donde habitaba Buldeo.

ÁRBOL DE D'AK: (Dhak) Árbol donde espera el Hermano Gris a Mowgli.

CAMPOS DE B'URTPORA: (Bhurtpore) Los destruyó Hathi con sus tres hijos.

DEKAN: Lugar de donde venían los Dholes.

EL SENADOR: Tumba de mármol para las reinas.

GRAN BARRANCO SECO: Lugar donde muere Shere-Khan.

KAN'IWARA: (Kanhiwara) Aldea.

LAGUNA DE LA PAZ: Se formaba ocultando la roca de la paz.

LOS BAJÍOS: Donde se encontraban los cubiles.

LOS MARJALES DEL NORTE: Pantano al norte de la selva del Seeonee.

MO'WA: (Mohwa) Árbol preferido de Baloo.

MORADAS DE LA MUERTE: Donde habitaba el Pueblo Diminuto.

PEÑA O ROCA DEL CONSEJO: Lugar de reunión de los lobos cada luna llena.

RIO WAIGUNGA: Río que se encuentra en la selva del Seeonee.

ROCA DE LAS ABEJAS: Roca porosa en donde tenían sus panales las abejas negras.

UDEYPURE: (Oodeypore) Donde estaba Bagheera antes de llegar a la selva.

Lugares donde ocurren las aventuras de Mowgli

SELVA DEL SAIOKNI: (Seeonee) Lugar donde se realizan las aventuras de Mowgli.

TIERRAS DE LABOR: Lugar de labranza en la aldea de Buldeo.

TORRES DEL REY: Lugar donde se encontraba en las Moradas Frías.

MORADAS FRIAS: Ruinas donde habitaban los Bandarlogs.

Palabras usadas en El libro de la selva

AJO SILVESTRE: Servía para ahuyentar al Pueblo Diminuto.

ANKUS: Pica para castigar y guiar a los elefantes.

CANCIÓN DE LA MUERTE: Canto para la muerte de algún lobo.

CONSEJO DE LA ROCA: Reunión de los Viejos Lobos en la roca.

DATURA: Manzana espinosa, muy venenosa. También llamada manzana de la muerte. Es el veneno más activo que existe en la India.

DEWANI: Locura.

FIAL: (Feeal) Chillido espantoso.

FLOR ROJA: El fuego.

JUKAS: (Hukas) Pipas que fumaban los aldeanos.

KARELA: Sarmientos que producen amargas calabazas.

LA RANA: Cachorro de hombre (así llamaban a Mowgli).

LLUVIA DE ELEFANTE: Ligera lluvia primaveral.

LOBO MUERTO: Lobo que falla el golpe al cazar.

LONGRI: (Lungri) El cojo (así llamaban a Shere-Khan).

MACHANS: Plataformas parecidas a los palomares hechas de palos sobre cuatro pilares.

NOCHE DEL TIGRE: Noche concedida a Shere-Khan, en la cual podía enfrentarse al hombre.

NUEVO LENGUAJE: Lenguaje de los animales al llegar la



primavera.

OJO DE PRIMAVERA: Flores rojas como de cera y en forma de trompeta.

SAG: Perro (insulto para los lobos).

TULSI: Planta sagrada para ahuyentar a los malos espíritus.



51 Mowgli, Pierre Joubert.