



Cómo dirigir una Manada

Por Gilcraft

Traducción de Jorge Núñez Prida
Adaptación de la 8va edición en español
y la primera en inglés, Gerardo Martínez Hernández

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

México – 2008

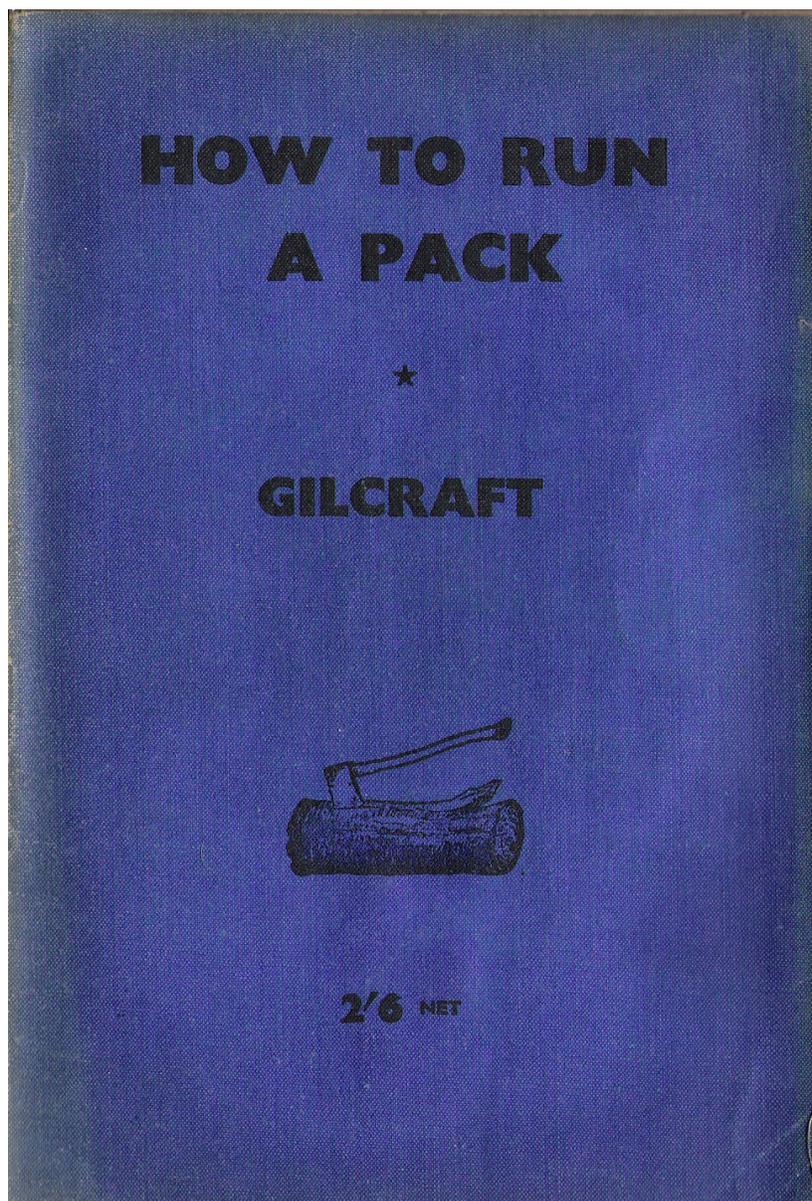
Título de la obra en inglés: *How to run a pack*

Autor: Gilcraft

Editor: C. Arthur Pearson LTD.

World Federation of Independent Scouts

México

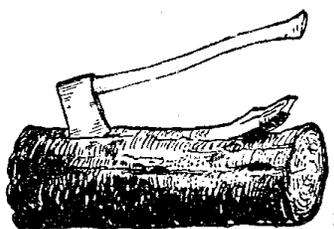


CONTENIDO

CONTENIDO	2
PROLOGO	5
PRINCIPIOS GENERALES	7
DISCIPLINA.....	9
TAMAÑO DE LA MANADA: AYUDANTES, VISITAS A LOS PADRES.....	13
VISITAS A LOS PADRES	15
JUEGOS	17
SUGERENCIAS GENERALES SOBRE JUEGOS.....	20
EL NIÑO DIFÍCIL.....	23
PLANEANDO EL PROGRAMA	24
LA SELVA	27
OTRAS REUNIONES FUERA DE LA MANADA.....	30
Equipo Distrital de Manada	30
Consejo de Grupo.....	30
Consejo de Roca	30
NARRAR HISTORIETAS.....	31
DIVERSOS	34
EL SISTEMA DE SEISENA.....	36
CÓMO PUEDE APRENDER AKEILA-A.....	37
Visitar otras Manadas	37
Lectura.....	37
PROGRAMAS	38
Primera Reunión	38
México	2

Segunda Reunión	42
Tercera Reunión	47
Cuarta Reunión	51
Quinta Reunión.....	54
Sexta Reunión	57
Séptima Reunión	59
Octava Reunión.....	62
Novena Reunión	66
Décima Reunión	69
Décima primera Reunión	72
Décima segunda Reunión	76
Décima tercera Reunión	78
Décima cuarta Reunión	81
Décima quinta Reunión	83
Décima sexta Reunión	86
Décima séptima Reunión.....	89
Décima octava Reunión	91
Décima novena Reunión	94
Vigésima Reunión	97
Vigésima primera Reunión	100
Vigésima segunda Reunión.....	103
Vigésima tercera Reunión.....	106
Vigésima cuarta Reunión	108
Vigésima quinta Reunión.....	112
Vigésima sexta Reunión	114

Vigésima séptima Reunión.....	116
Vigésima octava Reunión.....	119
Vigésima novena Reunión.....	123
Trigésima Reunión.....	126
Al aire Libre.....	129
DIEZ MODELOS DE PROGRAMA AL AIRE LIBRE.....	130
1.....	130
2.....	131
3.....	132
4.....	135
5.....	137
6.....	138
7.....	139
8.....	142
9.....	143
10.....	144
EL ESQUEMA DE LAS ESPECIALIDADES.....	148
LOBO RAMPANTE.....	150



¹ “**GILCRAFT**” es un seudónimo utilizado por un equipo de Maestros miembros del Grupo N° 1 de Gilwell®, es decir, poseedores de la Insignia de Madera. En la World Federation of Independent Scouts nosotros le llamamos Curso Cuentas de Madera y Grupo 1ro de Brownsea.

PROLOGO

Estimados Maestres de Manada, este libro fue uno de los primeros contactos que tuve al encargarme de la Manada viendo que me sirvió en gran medida para lograr tener un perfecto desarrollo de mis Lobitos, de esta sólo puedo recomendar dos cosas: Intercalar historietas de Mougli entre los juegos y el usar actividades más actuales. De cualquier manera este libro es excelente.

Viendo que la asociación no contaba con una edición propia, me hice a la tarea de adaptar algunas versiones que tenía en mi poder, dejando el prólogo de la sexta edición que me parece adecuada.

“Este libro fue escrito por Gilcraft hace varios años con el propósito de ayudar a los nuevos Maestres de Lobitos, tanto los que empiezan con una nueva Manada, como para aquellos que entran a una Manada ya establecida.

Sin embargo, para los Viejos Lobos, contiene también información de gran valor para su labor al frente de una Manada de Lobitos. La finalidad principal de Gilcraft fue proporcionar al Maestro de Lobitos una guía práctica sobre algunos aspectos del Lobatismo, así como una colección de ideas para el programa de 30 reuniones. No se pretende que un Viejo Lobo siga con su Manada, durante 30 ocasiones, exactamente el programa que se sugiere. En cada programa, se explica la secuencia de las actividades y algunas sugerencias de cómo llevarlo a cabo, de modo que el Viejo Lobo novato pueda ayudarse del libro para aprender a preparar los programas de sus reuniones de Manada. También Gilcraft nos proporciona una fuente de interesantes y divertidos juegos para Lobitos.

Es necesario hacer mención que en algunos puntos, el texto difiere en terminología con la literatura actual sobre Lobatismo, por ejemplo:... ..los requisitos descritos para obtener la insignia de Lobo Rampante son diferentes a los que establece actualmente el Reglamento.

Por otra parte, los nombres de los animales de la Selva están simplificados..., por ejemplo, encontrarán Balú en lugar de Baloo, Bagyiara en lugar de Bagheera. Mougli en lugar de Mowgli, etc.

Esta nueva edición está dedicada a todos los jóvenes y adultos, mujeres y hombres, que voluntariamente dan su tiempo, esfuerzo y dedicación, sirviendo al Movimiento Scout en uno de los puestos más alegres y humildes.

Alegre, porque la alegría de la niñez se contagia a cada instante y humilde, porque su labor quizás se vea años después, cuando aquella semilla dé el fruto que el Escultismo busca.

A todos ellos, los Viejos Lobos, está dedicada esta edición.

Siempre Lista para Servir"

Ma. Graciela Trillanes, 1979

CÓMO DIRIGIR UNA MANADA

Se presume que el lector conoce y tiene a la mano un ejemplar del "Manual de Lobatos", de Baden Powell.

PRINCIPIOS GENERALES

Este libro está hecho para el novicio; para el hombre o la mujer que en un momento de debilidad aceptó dirigir una Manada de Lobitos y se encuentra girando alrededor de un círculo, sin saber cómo empezar.

No es cosa sencilla encontrarse de pronto ante doce o más caras expectantes, máxime cuando sabemos que éstas pertenecen a chiquillos que nos están midiendo, no con malicia, pero sí con exactitud admirable. Es conveniente tener algo bueno que ofrecerles, pues los niños no se ocupan de cosas sin interés. Si los quieres retener, debes presentarles algo que valga la pena, inspirarlos con tu entusiasmo y guiarlos con tu personalidad.

Por supuesto que la primera cosa que debes hacer antes de tomar contacto con los niños, es adquirir un exacto conocimiento del Lobatismo y sus fines, captando su espíritu de tal manera que puedas crear una atmósfera apropiada cuando entres en contacto con los niños.

El primer paso -deja que te lo recomiende con todas mis fuerzas- es leer, más, estudiar el "Manual de Lobatos". Ahí tienes todo desde el punto de vista del Lobito y sólo te resta aplicarlo. Pero en ello está la dificultad, que este libro espera ayudarte a resolver.

La idea toda del Lobatismo es preparar al niño para convertirse en Scout. Esto no quiere decir ni por un momento que tratemos de hacer de él un tipo aguado de Scout; muy lejos de eso, sino que le podamos capacitar a ser más vivo, más alerta, más interesado en cuanto le rodea y desarrollar en él el sentido de obediencia al Viejo Lobo, que constituye el principio del espíritu de equipo, tan necesario para el buen Escultismo.

Felicidad, es la palabra clave del éxito en el Escultismo y nuestra Manada. Los niños son naturalmente felices, por tanto no será esta una norma difícil de mantener.

La felicidad es una virtud que poseen más unas personas que otras, pero es cualidad indispensable en cualquier camino de la vida, por tanto, nosotros debemos ser felices si deseamos tener una Manada feliz. A los niños les gusta reír; ría con ellos y entra en el espíritu de sus juegos, trata de sentir algo del deleite de la vida que ellos poseen en abundancia.

La felicidad y la bondad, si quieres llamarla hermanabilidad, están íntimamente ligadas. Aquí, de nuevo, tenemos un buen cimiento para trabajar, ya que el niño está siempre dispuesto a ser amistoso, y si se llega a él en forma adecuada, mostrará su lado bondadoso. En verdad, podemos decir también que los niños suelen ser muy crueles y que si se les deja a su arbitrio pueden a veces obrar abominablemente, en lo general con quienes son raros y no pueden valerse por sí mismos. Pero si se les enseña a ser bondadosos, con el ejemplo y con la palabra cuando es necesario, el lado cruel desaparece y aumenta su fondo bondadoso. El niño se avergüenza de ser tenido por un rufián, y si se le dice en privado que "Juanito" no es tan fuerte como el resto y no puede hacer lo que ellos y que por tanto deberán ayudarlo, ya que son más fuertes que él, etc., ellos responderán y lo dejarán todo por ayudarlo. He oído decir a un niño con toda sinceridad y bondad de corazón: *No te burles de él, no lo puede hacer bien porque nació sin mucho cerebro.* No es éste propiamente un cumplido, pero sí el enunciado lógico de un hecho, que debe aceptarse con el espíritu en que fue dicho. Por supuesto que tratándose de cosas como faltas, los niños son con frecuencia los más capacitados para corregirlas; de hecho, un Akeila-a inteligente dejará lo más posible los castigos en manos de los mismos niños, ya que ellos tienen el tino feliz de hacer que el castigo se ajuste perfectamente a la falta cometida. El desprecio de sus amigos se adentra mucho más en el culpable que cualquier regaño de un adulto.

Por tanto nuestra finalidad será desarrollar en los niños bondad, voluntad de trabajar, prontitud en tender la mano y aceptar las deficiencias de los demás con buen humor. En el Escultismo nos proponemos desarrollar el carácter del muchacho sobre los mejores lineamientos posibles, y principiemos desde el Lobatismo. Si nos es dado colocar buenos cimientos para la educación del verdadero carácter, estaremos haciendo un trabajo de positivo valor. El Fundador, Lord Baden Powell, vio claramente esta necesidad y todo su plan para el Lobatismo y el Escultismo va encaminado a ese fin: el desarrollo del carácter para convertir al chico en ciudadano bueno y útil, con una sana perspectiva de la vida. Esto se verá con toda claridad al leer el "*Manual de Lobatos*"; las actividades en él descritas: Ley, Promesa y Presas² que hay que pasar, y por supuesto, los juegos, todo diseñado para ampliar los horizontes del niño, ayudándole a ser desinteresado, a pensar en los demás, a depender de sí mismo para su felicidad y educándole para pensar y gozar de la vida cuanto es humanamente posible.

² En la Manada los requisitos o pruebas son denominados Presas, éstos a su vez se dividen en una serie de Dentelladas; todo esto es parte del Marco Simbólico de la Manada.

DISCIPLINA

Casi no es necesario mencionar que la buena disciplina es parte esencial del éxito en la dirección de una Manada, que sin ella se desmorona, los niños se aburren, el trabajo se estanca y todo mundo se siente miserable.

Por disciplina no entendemos, por supuesto, dar órdenes o gritos, o cualquier clase de reglamentación; la verdadera disciplina es aquella que parte de adentro y no es visible, ni se adquiere haciendo sonar el silbato o levantando la voz, ni con amenazas o castigos; se logra sabiendo qué se desea que hagan los niños y también lo que ellos tienen que hacer. Detén cualquier señal de dificultad en su mero principio y no tendrás por qué preocuparte. Demuestra que hablas en serio, que bajo la broma y la risa eres firmes como una roca, ya que los niños no sienten respeto hacia quien no los domina. No tenemos sino volver la vista a nuestros días de escuela para recordar a tal o cual maestro a quien considerábamos muy débil, cuánto le hicimos pasar y lo poco que de él aprendimos. Generalmente se trataba de alguien que no sabía reír con nosotros, ni apreciar un chiste, y permanecía impasible o siempre decía no. Los niños aman los chistes, desean la broma en abundancia: **entre más rían, mejor; pero ni por un momento debe uno perder el dominio sobre ellos.**

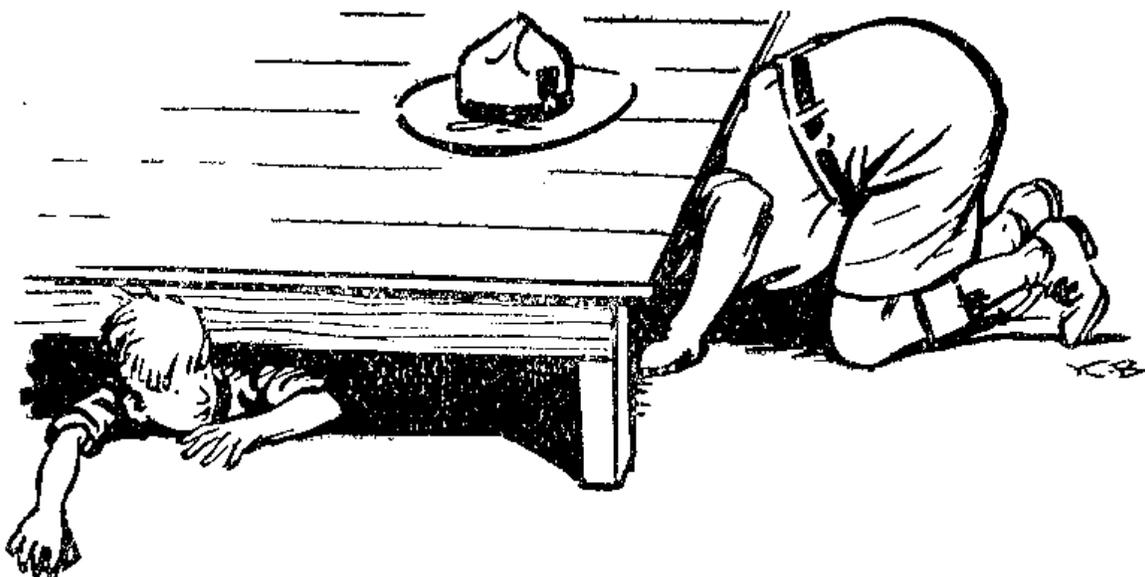
Una razón para su indisciplina es no darles ocupación suficiente. Los niños tienen que estar ocupados, ya lo dice el viejo refrán: *la ociosidad es madre de todos los vicios*; tal vez esto nos parezca anticuado, pero todavía hoy es perfectamente cierto. Tenlos ocupados y serán fáciles de manejar.

Si puedes ocupar cada minuto de su tiempo, tendrás, pocas dificultades con ellos, siempre y cuando puedas interesarlos en lo que les propongas.

Algunas veces la razón de que los niños sean difíciles de manejar es que son demasiado grandes para la Manada, y estarían mucho mejor en la Tropa. Cuando lleguen a los once años y medio ya están listos para mezclarse con chicos mayores. Un caso particular, que ilustra esto fue el de una joven Akela (Akeila-a) que se hizo cargo de una floreciente Manada, sin saber nada acerca del Lobatismo. ¡Cómo deseaba tener éxito! ¡Con qué entusiasmo iba a la Manada cada lunes y qué miserable se sentía a su regreso a casa! ¡Cómo jugaban con ella aquellos Lobitos y cómo odiaba ella eso! Simplemente no podía con ellos; la dificultad partía de dos o tres chicos mayores que querían quedarse fuera de los juegos para flojear a su gusto. Se pasaban el tiempo brincando sobre unas sillas viejas

amontonadas al extremo de la Cueva o, lo que era peor, metiéndose bajo una tarima desde donde hacían comentarios en voz alta. Nada de lo que Akeila-a decía tenían ningún efecto sobre ellos y no pasó mucho tiempo sin que el resto de la Manada quedara totalmente desmoralizada. Akeila-a estaba completamente convencida de que no servía y, en su desesperación, pidió al Maestro de Distrito que la relevara del cargo.

Él, sin embargo, que la conocía bien; que la había nombrado y estaba convencido de no haber hecho una mala elección, decidió ir él mismo y dirigir una reunión para mostrarle en dónde se encontraba su error. Fue, pero no hubo mejoría para Akeila-a, que guarda todavía como un tesoro, en su memoria, la figura del cuerpo debajo de la tarima y tratando de echar fuera a los Lobitos.



El Maestro de Distrito ante una dificultad

Simplemente, los chicos eran demasiado grandes y Akeila-a demasiado gentil. El final fue que ellos pasaron a la Tropa, donde lo hicieron bien, y el resto de la Manada (ahora compuesta por niños y Akeila-a con más experiencia), pronto se convirtió en un grupo de primera clase y está floreciente hasta la fecha.

Mucho puede conseguirse para mantener la disciplina con el ejemplo de los Viejos Lobos. Los niños no dejan pasar nada, por tanto Akeila-a y los Viejos Lobos deberán observar todas las reglas que desean cumplan los Lobitos. Si Akeila-a desea hablar, quizás para explicar un juego, y ha pedido silencio, los Subjefes deberán refrenarse y también guardar silencio, siendo esto aplicable a Akeila-a, si es uno de los Subjefes quien está hablando. Por supuesto que ningún Viejo Lobo debe

contradecir a otro delante de los Lobitos, criticar sus órdenes o a otro, o criticarse entre sí frente a los niños. Los Viejos Lobos deberán permanecer tan unidos como si fueran uno solo, y jamás decir nada a los niños, o enfrente de ellos que les haga dudar de la infalibilidad de sus guidores. Akeila-a debe ser como un modelo, por lo menos en la Reunión, de tal manera que si los niños te convierten en algo así como un ídolo, por su bien, jamás debes dejarles ver que tus pies son de barro.

Los juegos son de gran ayuda para mantener la disciplina y casi todos entrañan, de parte del niño, dominio de sí mismo, ya sea mental o físico, y siempre que él haga suficiente esfuerzo se puede sacar mucho provecho de estos pasatiempos. Los juegos de equipo, por ejemplo, son de gran ayuda; siempre y cuando se ponga mucha atención en los detalles, sin olvidar ninguno, vgr.: salida a tiempo, y terminación apropiada. Todos estos pequeños detalles ayudan al Lobito a posesionarse de sí mismo y con ello se gana la mitad de la batalla. Como los niños están creciendo, tienen mucha energía, que los mete en dificultades las más de las veces, y el Akeila-a inteligente proveerá un desahogo apropiado a ella. Proporciona, por tanto, a los niños, oportunidad para dar escape todo lo más que puedan al vapor, y ve que el programa contenga muchos cambios y actividades, así como oportunidades de emplear la energía superflua.

Por supuesto que los niños deberán querer a sus Viejos Lobos o por lo menos respetarlos, aun cuando a la edad de los Lobitos, estas dos cosas son una y la misma. Por tanto, aquí de nuevo hemos de enfatizar la necesidad de reír con los Lobitos, de divertirse junto con ellos y así no habrá lugar a dificultades. Haz que los niños rían y gocen a tu lado, y entonces se dejarán guiar adonde quieras.

La Ley del Lobito que dice: *El Lobito escucha y obedece al Viejo Lobo, El Lobito se vence a sí mismo*, ciertamente proporciona una base admirable sobre la cual cimentar la disciplina; pero por supuesto, uno debe tener un cierto dominio sobre la Manada antes de principiar a enseñarles la Ley, pues de otra manera los niños no escucharán. Uno debe ser capaz de retener su atención antes de intentar darles alguna explicación. De nada sirve ir a la primera Reunión de Manada, esperar que los niños aprendan la Ley inmediatamente y actúen de conformidad con ella; primero hay necesidad de educarlos, por tanto no la considero de primera importancia en cuanto a disciplina, al menos desde el punto de vista de Akeila-a.

Aunque, cuando se tiene la oportunidad de enseñar al Lobito la Ley y logra hacérsele entender su significado, se tiene una gran oportunidad de imbuirle la necesidad de su obediencia al Viejo Lobo.

Si Akeila-a tiene dificultades en la dirección de la Manada, debe hacer un alto para preguntarse *¿Cuál es la causa?*

¿Son los niños demasiado grandes?

¿No hago lo necesario para estimular su interés?

¿Se reprimen por falta de oportunidades para dar salida a su energía superflua?

¿Doy demasiadas órdenes o no soy lo suficientemente claro al hablarles?

¿Trabajamos los Viejos Lobos como un solo hombre?

¿Dejo que los niños sean torpes o los amenazo con cosas imposibles de cumplir?

¿Me enojo? (De paso, esto es lo último que un Akeila-a debe hacer y lo primero que el niño debe aprender a no hacer).

Una última palabra: **jamás digas a un Lobito que es malcriado.**



Nunca le digas a un Lobito que es un Malcriado

TAMAÑO DE LA MANADA: AYUDANTES, VISITAS A LOS PADRES

Es muy importante para el nuevo Akeila-a empezar con pocos niños, particularmente si no ha tenido mucha experiencia en su trato. Por unas semanas es mejor no pasar de doce. Es este un número conveniente para su manejo y da además la oportunidad de conocer personalmente a todos. Akeila-a deberá capacitarse para hacerlos adelantar bien de manera que cuando se admitan otros en la Manada ésta esté en pleno desarrollo, con atmósfera apropiada y elevadas normas ya establecidas debidamente.

No conviene, aun cuando insistan, admitir niños menores de siete años, pues no tienen edad suficiente para apreciar el significado de la Ley y la Promesa; es mucho mejor esperar hasta que sean aptos para ello. Por otra parte, no admitas niños mayores de once años y medio. Ya pasaron la edad del Lobatismo, y deben ir al Escultismo. La mejor edad para principiar son los ocho o nueve años y quizá sea conveniente admitir uno o dos que acaben de cumplir los once.

Una nueva Manada aún cuando sea muy pequeña, necesita de un subjefe tanto como de Akeila-a. Es de gran importancia comenzar bien desde el principio. Los niños deben sencillamente gozar desde la primera Reunión. "Magnífica" será su comentario, y quizá entonces, al sábado siguiente, Akeila-a los saque aunque sólo sea al campo y organice uno o dos juegos. Los niños olvidan pronto y una semana es mucho tiempo cuando se tiene nueve años. Por supuesto si pueden llevar consigo una papa y asarla en las cenizas de un fuego, guiados por Akeila-a o Balú, su felicidad será completa.

Todo Akeila-a deberá contar, si es posible, con un Subjefe responsable, quien generalmente toma el nombre de Balú o Bagyiara o cualquiera otro de la Selva. Si Akeila-a es una mujer, es muy conveniente que su ayudante sea hombre, o viceversa, ya que hay muchas cosas en el programa de los Lobitos que necesitan demostración práctica y pueden ser ejecutadas con más propiedad por un hombre, como por ejemplo el salto de rana y la maroma.

En ocasiones esporádicas un Scout de la Tropa puede como instructor haciendo una combinación admirable. Si el Scout no tiene tiempo para asistir a las reuniones quizás se le pueda inducir a que actúe como capacitador de Lobitos, lo que constituye una magnífica adquisición para la Manada. Se le puede encargar particular y definitivamente de la

capacitación de una parte de ella en lo relativo a ciertas materias de las Estrellas, como primeros auxilios, nudos o pasatiempos más activos.

El valor de un educador de Lobitos, aparte de la capacitación que de hecho imparte, tiene la ventaja de ser él también un muchacho y estar, por tanto, más cerca de los Lobitos de lo que está el adulto. Los puede arrear caso de que obren con lentitud, para que se pongan rápidamente en línea para un juego, o reprimir cualquier impropiedad antes de que sea realmente notoria. Se le puede encargar de varias tareas, tales como ver que la Cueva quede otra vez en orden después de la Reunión, y ser útil de mil maneras. Si es la persona apropiada, se le encontrará indispensable.

Lo ideal para una Manada, de cualquier tamaño es tener, por lo menos, dos Viejos Lobos, vgr.: Akeila-a y Balú y un educador de Lobitos, en cuyo caso los Viejos Lobos podrán ser mujeres.

El "*manejo*" de los Subjefes, si así puede llamarse, requiere por parte de Akeila-a tacto e imaginación. Un Subjefe de quien sólo se espera presentarse a cada Reunión, y en ella no se le da qué hacer, pronto se aburrirá con justa razón. Cualquier dificultad entre Akeila-a y sus Subjefes parte generalmente de que Akeila-a no ha puesto en práctica las ideas de éstos al formar los programas, ni les ha pedido consejo en la dirección de la Manada. A los Subjefes hay que hacerles sentir que son parte real en el trabajo, con obligaciones definidas y campo para desarrollar sus ideas, todo ello sujeto, por supuesto, a la aprobación de Akeila-a.

Los programas, que deberán trazarse de antemano, se formarán con la ayuda de los Viejos Lobos. En éstos habrá partes a cargo de ellos, ya sea en los juegos, en el trabajo de estrellas o en una historieta. Busca para qué es bueno tu subjefe y dedícalos a eso. Puede ser que lo sea para manualidades, estudio de la naturaleza, música; pero cualquier cosa que sea, dásela a él para que de esa manera participe en el trabajo de la Manada. Tómale parecer e incorpora sus ideas, siempre que sea posible; trata de conocerle. Es tan importante para Akeila-a conocer a sus Subjefes como conocer a cada uno de sus Lobitos.

Algunas veces un Jefe de Manada está temeroso de perder prestigio si deja a los Subjefes dirigir un juego o tomar parte activa en la dirección de la Reunión. Eso es una tontería. Akeila-a, es siempre Akeila-a; su posición misma lo hace ser la figura central, y si no puede conservar el respeto de sus Lobitos por el sólo hecho de que el Subjefe dirija un juego, quiere decir que nunca fue la persona adecuada para el puesto. La mayor prueba de la eficiencia de una Manada es que puede caminar sin el menor tropiezo cuando Akeila-a llega tarde o le es imposible asistir.

Ya se ha dicho que los Viejos Lobos en bien de la disciplina, deben actuar como una sola persona, tolerándose y apoyándose siempre los uno a los otros delante de los niños. Akeila-a jamás intervendrá una vez que ha dejado la dirección de la Manada en manos de uno de sus Subjefes. Si encuentra algo que criticar puede hacerlo en privado después de la Reunión, señalando cuál fue el error y qué hubiera sido mejor hacer.

Así, pues, utilizad a tus Subjefes; traza los programas junto con ellos, dales responsabilidad en el manejo de la Manada y de cuando en cuando déjales por completo dirigir una Reunión.

VISITAS A LOS PADRES

Para muchos Akelas ésta es la tarea más ardua y noble, ya que no les nace en forma espontánea establecer contacto con extraños, decirles quiénes son y luego ponerse a platicar con ellos. Pero hay que hacerlo así para bien de la Manada; por lo tanto hazte el ánimo de comenzar inmediatamente, y te sorprenderá lo bien que lo haces después de poco tiempo. Algunos de los Lobitos generalmente viven cerca los unos de los otros, si no es que a la puerta contigua, de tal manera que puedes visitar a varias mamás el mismo día. Ve armado del mayor tacto que poseas. En general encontrarás que entablar la conversación no es tan difícil, ya que las madres se sienten muy felices de hablar de sus hijos. Con un sí o no ocasional, un asentimiento o una sonrisa, puedes aprender muchas cosas útiles acerca de tus niños. Sus casas diferirán enormemente unas de otras, no sólo en cuanto a mobiliario sino también a atmósfera y esto te dará la explicación de por qué algunos niños son mucho más fáciles de manejar que otros. Comprenderás por qué unos necesitan de tu ayuda y cuánto lograrás poniendo tu bondad, confianza y paciencia en ellos.

Además de lograr saber más acerca de tus Lobitos, podrás decir a sus madres qué es el Lobatismo. Los Lobitos probablemente habrán llevado a sus casas las más enredadas y extraordinarias versiones de lo que les haz dicho, como suele suceder con los niños. Una madre intrigada, cuyo hijo iba a ser investido preguntó: ¿Qué quiere decir Memo cuando habla de que va a ser infectado? ¿No es eso muy doloroso?

Encontrarás que la mayor parte de los padres están ansiosos de ayudar en todo lo posible, una vez que se han dado cuenta de lo que el Lobatismo significa; por tanto, utilízalos lo más que puedas. Más tarde, cuando tengas fiestas, puedes pedir a los padres que te ayuden con los pasteles, y te quedarás sorprendido del trabajo que se toman y de la variedad que producen. Lo hacen muy bien y les gusta sobremanera que

se les pida su ayuda.

En tu primera visita a los padres, explícales lo relativo al uniforme, lo necesario que es y cuánto les va a costar. Si la Manada es pobre, haz arreglos con ellos para que lo paguen en abonos. Puedes explicarles cómo inspeccionarás a los Lobitos para ver si se presentan limpios y bien arreglaos y si llevan los dientes limpios, etc. Si obtienes que las madres te presten ayuda en estas cosas, se te facilitará la tarea a ese respecto.

A fin de cuentas, Akeila-a encontrará que ha hecho muchas nuevas amistades al entablar relaciones con los padres, y se dará cuenta de lo valioso que fue su esfuerzo inicial.

JUEGOS

Debe tenerse presente, constantemente, que el Lobito es un niño pequeño todavía, casi esclavo de lo que le gusta o de lo que le repugna, no muy considerado para con su prójimo, algo egoísta y con marcado poco sentido de responsabilidad. Todos estos signos son muy saludables y demuestran que es una persona normal con el que se puede trabajar con grandes esperanzas de éxito. Los medios más útiles para lograr nuestro propósito son los juegos de todas las clases imaginables: ruidosos, tranquilos, de equipo, de trabajo de Estrellas y de habilidad. Constituyen el revestimiento de azúcar de la píldora, ya que está aprendiendo mucho y al adiestrarse sin saberlo, goza cada minuto del tiempo que en ello emplea. Y entre más goza más se interesa, y entre más se interesa más absorbe y recuerda. Esto no significa que debe solamente jugar, sino también trabajar en pequeña dosis; pero el juego es esencial en la vida del pequeño. El provecho que saca de los juegos es inconmensurable: son la mejor forma de capacitar y de educar su carácter.

1 **Juegos de equipo.** En ellos el niño aprende a jugar no para sí, sino para su equipo. No es ya un individuo, sino uno del grupo; sin embargo, su pequeña participación es de suprema importancia y por tanto deberá hacer lo mejor que pueda. No ganará gloria para él, sino para su equipo si la gana, y ésa habrá de ser su meta. Así aprende a ser desinteresado, a jugar para beneficio de su equipo y a no pensar solamente en sí mismo.

2 **Juegos ruidosos.** Son activos y tienen por objeto dar escape al vapor y gastar una poca de energía superflua de la que los niños parecen tener tanta. El Lobito saltará, reirá, y armará mucho alboroto. Déjale hacer cuanto ruido le venga en gana, siempre que se sosiegue cuando sea necesario. El ruido es muy importante para ellos, es parte del chiste de ser jóvenes e irresponsables. Entre más rían mejor, ¡déjalas; pues, que se descosan, que gocen riendo!

3 **Juegos tranquilos.** De tipo enteramente diferente, están hechos para promover en los niños el dominio de sí mismos sobre sus cuerpos tan torpes, tan aptos para perder el equilibrio y hacer ruido inoportunamente. Es difícil para ellos sentarse y estarse quietos por largo tiempo, pero es muy bueno intentarlo, y entre más pronto aprendan a dominar su cuerpo, mejor, ya que al mismo tiempo están dominando su inteligencia. Qué fortuna poderse dominar uno mismo y qué bien nos vendría a todos tener algo más de este dominio.

4 **Juegos de adiestramiento de los sentidos.** También son reposados,

en los que el Lobito tiene que escuchar con suma atención y estarse muy quieto o usar sus dedos en vez de sus ojos. La mayoría de nosotros tenemos cinco principales sentidos. ¿Por qué no hemos de desarrollarlos a su máxima capacidad? No sabemos el momento en que podemos perder uno de ellos y entonces el uso de los demás tendrá que ser mayor.

Los piel roja son un ejemplo obvio de una raza que ha dependido para su existencia, de su habilidad en capacitar sus sentidos y usar de ellos. Los juegos en que se introducen algunas de las cualidades de los piel roja, de los cazadores y de los exploradores, atraen al Lobito: siempre que esos juegos se combinen con tareas más activas.

5 Juegos de eliminación. Existe alguna duda sobre el valor de los juegos que exigen que algunos niños vayan quedando fuera de ellos, lo cual origina que gran número de Lobitos queden sin tener algo que hacer. Pero por otra parte son de competencia, les gustan y en pequeñas dosis les hacen provecho. Un juego en el que varios chicos salen cada vez, se hace muy corto y puede de nuevo volverse a ensayar con la esperanza de que el último ganador salga de los primeros y esta vez sea otro el que gane. Si siempre gana el mismo muchacho y todavía el juego es bueno, puede pedírsele que se quede como observador o ayude como juez la segunda vez, para dar oportunidad a los demás.

El peligro con esta clase de juegos consiste en que los chicos que van quedando fuera sirven de estorbo, ya que hacen mucho ruido y echan a perder el juego o sirven de distracción a los que siguen jugando, que ya sólo desean quedar fuera para reunirse con ellos. Personalmente creo que no hay necesidad de que esta situación se produzca, si Akeila-a es lo suficientemente inteligente y prepara asientos para los que van quedando fuera, desde donde puedan seguir el juego, aplaudir el ganador y alentar a los demás jugadores. Jamás dejes a los que van quedando fuera, convertirse en estorbo. Aquí es donde viene muy bien contar con un segundo Viejo Lobo, que puede ser muy útil con su ejemplo. Es una educación excelente; pero no hay que prolongarlo demasiado, como suelen hacerlo algunos, ya que desafortunadamente suelen ser siempre los mismos niños los primeros en quedar fuera del juego.

6 Juegos del trabajo de las Estrellas. Son de importancia para el Lobito, porque pondrá en práctica lo aprendido en la Cueva. Después de todo no se le va a pedir con frecuencia que envíe un mensaje en semáforo, fuera de la Cueva de los Lobitos; ni tampoco le importa a la comunidad que sepa o no hacer un nudo de rizo, o quiénes son los héroes de su país. Le enseñamos estas cosas, no tanto por su valor individual sino para ampliar su interés y hacerle sentir que está aprendiendo algo que podrá serle útil en

cualquier momento. Así comienza a sentirse de fiar y de utilidad, y gana confianza en sí mismo.

Tales juegos le proporcionan práctica actual en el trabajo de Estrellas y son una prueba continuada de su habilidad para absorber y retener conocimientos. Su esfuerzo constante para recordar es en sí de gran valor.

SUGERENCIAS GENERALES SOBRE JUEGOS

Primero y ante todo asegúrate de que conoces el juego que vas a poner a los Lobitos y que estás perfectamente familiarizado con sus reglas. De nada sirve que hayas preparado a los Lobitos y los tengas ya llenos de excitación para salirles con “¡Oh no, eso no es así!” y tener que volver a empezar. A ellos no les gusta. Algunas veces es razonable cambiar algo en un juego después de haberlo practicado, lo otro no.

Haz los juegos sencillos al principio. Con una Manada nueva, escoge juegos bastante sencillos que los Lobitos puedan aprender rápidamente y jugar bien; pero evita juegos bastante sencillos que los Lobitos puedan aprender rápidamente y jugar bien; pero evita juegos de tipo de La Comidita, que están buenos para cuando a los niños les sale el primer diente definitivo. Han venido a aprender cosas nuevas, distintas de las que practican en la escuela; y recuerda que muchas veces un nombre lo significa todo. Si puedes introducir en los nombres de los juegos algo de sabor guerrero, aventuras o peligro, habrás ganado con seguridad, antes de comenzar, la mitad de la batalla.

Otro punto de suma importancia es ser siempre absolutamente justos en todos los juegos e insistir con los Lobitos en que jueguen siempre limpio. Con toda rapidez los niños se dan cuenta si eres débil en estas cosas, y te derrumbas totalmente en su estimación si alguna vez haces una trampa, no importa lo insignificante que ésta sea. Ello significa que debes estar siempre muy despiertos y tomar nota de cuanto está sucediendo. No dejes pasar una trampa patente y si fijas una regla, atente a ella. Jamás dejes a un Lobito argüir contigo si está o no fuera del juego: las discusiones con el juez, sencillamente no existen.

Al mismo tiempo que debe prestarse cuidadosa atención a los detalles, uno tiene que dar la mayor ayuda posible a los chicos. Por ejemplo: en los juegos de relevos, hay que tener una línea de partida bien definida, basta pintarla con cal; pero es necesario vigilar que los Lobitos la pisen conforme les toque su turno. Si en una carrera de relevos un equipo gana porque uno de sus componentes salió antes de tiempo (v.gr.: antes de ser tocado) ese equipo sin ostentación, pero con firmeza, será descalificado y el siguiente, por turno, será el vencedor. Explícales bondadosamente y si quieres hasta en forma de chiste, que si los chicos están ya a la mitad del camino de la meta, ganen; pero que entonces todos lo harán así, y será un juego diferente. Ellos verán la razón y probablemente con una sola vez que sean descalificados bastará para que lo recuerden. Es su vehemencia y entusiasmo y no el afán de hacer

trampa lo que los empuja a actuar así, por tanto, recuérdales de cuando en cuando que no deben hacerlo, bastará para que no lo repitan.

En los juegos de equipo da siempre la preferencia al que termine mejor, v.gr.: la línea más recta es la mejor; *la línea recta gana*, se convierte con el tiempo en el mote de la Manada y contribuye a la elegancia de ésta y a que los niños estén siempre en la marca.

Cuando expliques un juego, insiste siempre en que guarden silencio y que si tienen preguntas qué hacer, las hagan cuando hayas terminado de hacer la explicación. Haz que los Lobitos se sienten cuando les des algunas explicaciones, pues así escuchan mucho mejor. Estas deberán ser sencillas, cortas y contener, por principio de cuentas, el menor número posible de reglas, ya que los chicos, generalmente ansiosos de empezar, no resisten una explicación complicada. Una buena idea es ensayar antes con ellos si se trata de un juego difícil, ya que en esa forma se les pueden señalar los obstáculos y enseñar a vencerlos; no tengas miedo de demostrarles cualquier parte del juego cuando creas que eso les ayuda, pues a los chicos les gusta y son más astutos cuando conocen exactamente cómo han de hacer una cosa.

Ya se ha dicho antes, pero conviene insistir, que en los juegos ruidosos los Lobitos podrán hacer tanto ruido como gusten, ya sea riendo, alentando a los demás o incitándolos. Jamás hay que hacerles "shsh" para callarlos, pues esto constituye en cualquier tiempo un terrible error; pero después que hayan jugado y hecho ruido, hay que ver que puedas obtener su atención tan pronto lo desees.

Conozco a un Maestro de Distrito que al visitar una Manada para cerciorarse de cómo camina, ensaya un juego turbulento de cualquier clase, que pone a la Manada en tumulto y cuando está totalmente vibrante se hace a un lado y la entrega a Akeila-a, para ver si éste la puede controlar. Yo sé que eso es terrible para el Jefe de Manada nervioso, pero en esta forma el Maestro puede juzgar si la Manada marcha como debe o es desigual e indisciplinada. Justamente como en los juegos ruidosos tenemos cantidad de ruido, así en los tranquilos debemos tener paz. Algunas veces un Lobito piensa que es chistoso chirriar o hacer cualquier clase de ruido bobo cuando todo el mundo está quieto. Reprímelo con firmeza; lo único que ha logrado es convertirse de momento en un estorbo y por tanto su idea es errónea.

Ocasionalmente se "cortará" un Lobito porque no desea tomar parte en los juegos. Tal vez sea nuevo o corto, o quizá desea llamar la atención o no está suficientemente capacitado. Si por cualquier razón un niño está incapacitado para tomar parte en los juegos bruscos, dale algo que

hacer, como por ejemplo llevar las cuentas; de tal manera que no se sienta completamente fuera del juego y cuida de que el programa incluya alguna clase de juegos en que él pueda tomar parte. El niño corto pronto se sobrepondrá a su miedo si se le pone a sus órdenes otro Lobito; dile que lo cuide hasta que se ponga al corriente, los niños entienden bien esto; pero vigila que algunos no tomen la idea de que es un pazguato o soso. "Todos hemos sido novatos alguna vez, pero esto pasa pronto", es lo que hay que decirles. El niño que lo hace por verdadera torpeza o por llamar la atención constituye un problema difícil. Si todos nosotros somos veraces, podemos confesar cuánto nos gusta que se nos ponga atención, pues esto es muy lisonjero. Nos gusta ser notados y que se nos diga lo bueno que somos. Quizá ese pequeño venga de una familia en que haya varios hermanos y él no destaque y, por tanto, nadie se fije en él. Está ansioso de llamar la atención y la única forma en que puede lograrlo es siendo diferente, cada vez que le es posible. Debemos entender esto, hacer que tome parte en juegos y trabajos que quizá tome a su cargo la figura central. Ponle la atención que desea, pero en forma apropiada. Dale varias cosas a ejecutar, siempre que te sea posible y alámbale cuando lo merezca.

Y para concluir: que tus juegos sean numerosos gustados y sobre todo bien organizados. Mucho de tu éxito o fracaso, como Jefe de Manada, depende de la forma en que los conduzcas.

EL NIÑO DIFÍCIL

Con frecuencia tropieza uno con un niño marcadamente difícil, y piensa “qué fácil sería manejar a esta Manada si no fuera por fulano y zutano”. Pero no dejes que te derrote ni lo corras sin haber hecho antes, de verdad, un esfuerzo. Con frecuencia estos niños “difíciles” están hechos del mejor material y sólo se debe que sean como son, a algún desafortunado error que en alguna parte se ha cometido con ellos.

Lo primero que debes investigar acerca de tu “niño problema” es a qué clase de casa pertenece. Esto casi siempre te señalará la línea de conducta a seguir. Quizá su madre y su padre, no se entienden y la atmósfera de su hogar es mala; quizá se trata de un niño indeseado y él lo sabe. Puede ser que tenga un hermano o hermana delicados en los que se concentra todo el afecto, y él también necesita de amor y de atención, lo que constituye una circunstancia común. O quizá se trate solamente de un carácter fuerte e individualista.

En nueve de diez casos un niño es difícil porque trata de señalarse, de atraer atención. No puede conseguirla siendo malo, lo cual es siempre más fácil. Esto no es sino una de las formas del complejo de inferioridad y por lo tanto hemos de hacer cuanto podamos para ganárnoslo y hacerle sentir que es bueno. Le daremos a ejecutar pequeñas tareas, pondremos sobre él pequeñas responsabilidades, trataremos de encontrar lo que haya de bueno en él para hacerlo resaltar. Habla con él, demuéstrole que te interesas por él, e ignórale cuando trate de significarse. Deberemos alentarle y alabarle cuando sea posible, y esto se aplica por igual a todos los niños. Unas cuantas palabras de alabanza lo llevan a uno más lejos que los regaños y las palabras duras, aun cuando éstas sean un descanso o un desahogo para nuestros sentimientos.

Toma, pues, todo el trabajo que sea necesario con el niño difícil, usa la paciencia, persistencia y perseverancia. Trabájale cuanto puedas, lo amerita porque es uno de los que más habrán de beneficiarse en su contacto con el Lobatismo bien llevado y entendido.

PLANEANDO EL PROGRAMA

Voy a hacer una declaración muy obvia, pero tan importante que por ello espero que se me perdone. Cada programa de cada reunión deberá ser bien preparado de antemano. Es fatal tener lagunas o pausas en las que diga Akeila-a: “¿Qué vamos a hacer ahora?” Voy diez a uno a que en el calor del momento no te vendrá a la mente ninguna idea, o todos los Lobitos harán sugerencias, pidiendo, cada uno, una cosa diferente. Es casi seguro que el resultado conduzca al caos, al descontento y a la pérdida de tiempo mucho muy valioso. No, los programas deben planearse bien, Akeila-a deberá saber qué juegos va a practicar y qué va a ejecutar. Los Lobitos deberán conservarse ocupados durante todos los minutos de su tiempo y Akeila-a estar listo para poner concierto en todo, llevándolo en la punta de los dedos. Para obtener esto, necesitan los Viejos Lobos pensar y planear cuidadosamente y de antemano, todo el programa.

No olvidemos el equipo. Antes de principiar la reunión de la Manada hay que comprobar que se cuenta con todo el equipo necesario para esa jornada. Es sumamente desalentador haber puesto a los Lobitos en una excitación febril sobre alguna cosa, para venir a decirles: *qué atrocidad, tendremos que dejarlo para otra ocasión; se olvidó tal o cual cosa.* Verdaderamente mereces la mirada de reproche que en su desilusión han pensado convenientemente lanzarte.

Cuando muchas personas asisten a una función bien organizada o a una reunión que se desarrolla sin el menor tropiezo, piensan que todo es cuestión de conseguir la gente y que lo demás se hace solo, pero ésta es sólo una equivocación. Una reunión que se desarrolla sin un tropiezo, ha significado probablemente muchos dolores de cabeza para alguien y por mucho tiempo antes de que tenga lugar. Y así ha de ser con los Viejos Lobos si es que desean tener éxito. Deben sentarse juntos y exponer sus ideas para obtener los mejores resultados posibles. Para conseguir continuidad y progreso en el trabajo, una buena idea es planear varias reuniones en una sola ocasión, con lo cual, a la larga se ahorra tiempo.

Los programas deberán elaborarse con el fin de hacer las reuniones movidas e interesantes para el niño, introduciendo en ellas gran cantidad de cambios y cuantas cosas inesperadas sea posible. El Lobito no es más que un niño pequeño y no tiene ni la concentración, ni la perseverancia de un Scout. Por supuesto que nuestra tarea es tratar de desarrollar o implantar en él ambas cualidades, por tanto hemos de ver que realice su cometido bien y hasta terminarlo, pero hemos de darle trabajos de acuerdo con su edad y habilidad, que no le ocupen por mucho tiempo.

Un elemento de competencia entre Seisenas actúa como gran estimulante de progreso. **Pero no dejes que una competición se prolongue demasiado, ni que intente incluir todo; haz que las competiciones sirvan al Lobito y no éste a las competiciones.**

El trabajo de estrellas que hemos de incorporar en nuestros programas está planteado admirablemente para los niños en edad de Lobitos. Para hacerlo bien, podemos llevarlo muy lentamente y dar al niño la idea que está aprendiendo algo y haciendo progresos. Algunos niños pueden, con más facilidad que otros, pasar las Presas, y es aquí donde se necesita del ingenio de Akeila-a, para ver que el trabajo esté de acuerdo con las posibilidades del niño y, sin embargo, no sea tan sencillo que le aburra; hay que alentarle, hacer que su trabajo le llene de orgullo y adquiera confianza en su habilidad, pero empujándole para avanzar siempre un poco más. No olvides alabarle cuando lo merezca. Unas cuantas palabras de estímulo sirven de mucho, y si los Lobitos sienten que están haciendo algo bueno, los verás hincharse de orgullo y de gusto.

El plan general para una reunión de Manada es principiar con el Gran Aullido y la inspección, después un juego para dar escape al vapor; en seguida trabajo de Estrellas, un juego de Estrellas, después otro juego vigoroso, luego otro tranquilo intercalando historietas y en muchas Manadas las reuniones terminan con una oración corta³ antes del Gran Aullido, costumbre excelente, siempre que la oración sea adecuada a los niños pequeños. Es éste un buen modelo a copiar, pero no hay que subrayarlo demasiado, ni dejar que sea el orden constante de cada una de tus reuniones durante todas las semanas del año. Es más fácil meterse en un carril y más todavía navegar cómodamente con la corriente que hacer cambios. Todo lo nuevo requiere esfuerzo y nosotros no nos sentimos atraídos por el esfuerzo; pero hemos de hacerlo y estar bien despiertos, pues de lo contrario perderemos a nuestros chicos. Nunca tengas miedo de hacer algo diferente, enteramente fuera de la ortodoxia. Esta será una de las excepciones a la regla de plantear anticipadamente, pero si concibes de pronto una idea en extremo brillante, por todos conceptos actúa sobre ella. Quizás haya una feria en la población vecina. Si tus Lobitos no han ido ya a verla, llévalos; olvídate de tu reunión o de cualquiera otra cosa, ésta es una oportunidad que sólo se presenta de cuando en cuando y hay que sacar el mayor partido posible de ella.

Sin embargo, no podemos depender enteramente de las ferias y de

³ Independientemente de la Oración del Lobito, se podrá integrar que algún Seisenero dirija una oración espontánea.

otras cosas por el estilo para tus variaciones, por tanto es bueno planear de vez en cuando una Reunión Especial en la que hagas cosas totalmente distintas de las acostumbradas. Quizá hayas dicho a tus Lobitos la semana anterior que vengan esta vez vestidos de piel rojas y que los llevarás a una terrorífica cacería humana, a la que incorporarás toda clase de actividades, tales como subir a los árboles, vadear ríos, etc., de acuerdo con la localidad en donde practiques tu Lobatismo. Tal vez te guste una Reunión totalmente dedicada a juegos o para cambiar, te consigas a alguien enteramente extraño para dirigir las actividades de la Manada. Otra idea, puede ser que conozcas a alguien que posea un pequeño proyector de cine, los Lobitos estarán encantados de ver alguna película como cambio. Éstas son unas cuantas sugerencias, pero la idea es la misma: conservar la cosa activa introduciendo en ella algunas variaciones **de vez en cuando**.

Sobre planeación esto me parece suficiente. Debemos pensar por anticipado, saber qué queremos y hacerlo.

Una última palabra: principia y termina siempre a tiempo. Es imposible esperar que los niños sean puntuales si nosotros no lo somos.

LA SELVA

Cuando nuestro Fundador, Lord Baden-Powell, pensó en dar principio al Movimiento de los hermanos menores de los Scouts, recurrió al libro *El Libro de las Tierras Vírgenes de Kipling*, y adoptó la idea de la Manada de Lobitos como típica de bondad, obediencia, trabajo de equipo, atrayente para el instinto de amor por lo romántico y aventurero, que posee el niño. Fue una gran idea, algo suficientemente diferente del Escultismo, para evitar echarlo a perder ante los pequeños, y al mismo tiempo conteniendo ideales y diversión iguales.

Cuando uno lee las historietas de la selva, se da cuenta de lo admirablemente que las pueden interpretar los niños pequeños. Ahí tenemos una Manada de Lobos, activa, inteligente, bien educada y trabajando bajo un Guía Omnipotente: Akeila-a. Son poderosos y su fuerza radica en que funcionan como Manada y no como individuos. Son capaces de hacer esto solamente por su implícita confianza y sujeción a Akeila-a, escogido de entre ellos por ser un perfecto ejemplo y su mejor espécimen en todos los sentidos. Vemos al joven Lobito, acabado de nacer, impotente, crecer en la selva en medio de todas sus acechanzas y peligros, adquiriendo la sabiduría de sus padres; cómo cazar y dónde jugar, a quiénes tener por amigos; hasta que, equipado con suficientes conocimientos, pasa de la etapa de juego del Lobito a la más severa aventura del Lobo.

La atmósfera de la Selva constituye una magnífica base sobre la cual edificar la Manada, puede ser de enorme ayuda para obtener ese amigable espíritu de equipo que buscamos, y desarrollar todo lo mejor que tiene el niño pequeño. La vida de Mougli es una perfecta analogía para el Lobatismo. Es el niño pequeño, aprendiendo todo de los Viejos Lobos cuya sabiduría y bondad se le hacen patentes a cada paso. Es superior a los estúpidos Banderlog y al malvado Shercán, y su deseo de superar el mal y adaptarse a la Manada son una inspiración para el niño.

¿Cómo hacer para captar esa atmósfera de tal manera que impregne nuestra Manada? Primero, familiarizándonos tanto con los caracteres de *El Libro de las Tierras Vírgenes*, que estemos casi al habla con ellos. Luego relatando las historietas a los Lobitos de tal manera que sientan que conocen a Kar, Balú, Bagviara y los demás. Usa tu imaginación y ellos usarán la suya. Ten en la Cueva cuadros de animales y haz ésta la más real e incitante que te sea posible.

Si han escuchado muchas de las hazañas de Mougli y están ya

familiarizados con los habitantes de la Selva, la Manada estará lista para tomar parte en las Danzas de la Selva, que no son sino escenas animadas de *El libro de las Tierras Vírgenes*. Quizá sea un poco desafortunado el que tales escenas sean llamadas danzas, ya que esto conduce algunas veces a desanimar a los niños.

Deberá explicárseles, al introducirlas, que son representaciones o danzas en el sentido de las danzas guerreras y no de tangos o rumbas como podrían a primera vista imaginarse. **Cuando las danzas se practican bien desde un principio, son fuente inagotable de diversión para los Lobitos y una gran ayuda para estimular la atmósfera de la Selva.**

Una advertencia, no trates de introducirlas con el niño de once años, pues éste nunca las aceptará si no ha crecido en su práctica. Introdúcelas en la Manada cuando ésta todavía sea pequeña y joven.

Ya que tratamos el asunto de la Selva, discutiremos la importancia de trabajar en el Lobatismo al aire libre. Todo adulto inteligente se da cuenta de su valor por lo que respecta a higiene, pero ahora, cuando los niños pasan gran parte de su tiempo libre divirtiéndose en el cine es aún más necesario sacarlos al aire libre cada vez que sea posible y educarlos en aquello que les guste. Esto no solamente es necesario desde el punto de vista de la higiene. Nuestra meta en el Escultismo es capacitar a los chicos a que aprendan a divertirse, a pensar por sí mismos, y a no depender completamente de lo artificial para su propia diversión. Deseamos desarrollar en ellos la sana alegría y el deseo de vivir, no solamente plantando la semilla de este deseo sino, por lo menos, hagámonos buenos jardineros y plantémosla bien.

Podemos encaminar a los niños por esa senda, celebrando nuestras Reuniones de Manada al aire libre siempre que sea posible, cosa que, por supuesto, varía en cada localidad. Pero aun cuando la Manada esté en el corazón mismo de la capital, parte del programa puede efectuarse al aire libre. Sabemos de un Akeila-a que dirigía una Manada de niños extranjeros sacados de su país durante la guerra y que vivían en el mero corazón de Londres, siendo un verdadero problema sacarlos, pues jamás en su vida habían caminado a pie por el placer de caminar. Sin embargo, para sacarlos, se le ocurrió a Akeila-a darle una papa a cada uno y decirles que juntaran todos los cerillos que encontraran en su camino para formar erizos con ellos, clavándolos en las papas. El entusiasmo fue asombroso y también el resultado.

Al mismo tiempo que las Reuniones o parte de ellas se hacen al aire libre, una salida de vez en cuando, un sábado por la tarde, es muy de desearse y se supone que lo hará Akeila-a. Más adelante, en este mismo libro, se

dan programas para estas tardes: juegos de acecho en gran escala, o una expedición de pesca, o alguna clase de día de campo espléndido; cualquier cosa muy sencilla bastará, siempre y cuando ésta proporcione a los niños una salida y que se diviertan.

Bajo el título de “Acantonamientos en la Manada” quedan comprendidos los Acantonamientos de Lobitos.

¡Cuánta conmoción ha causado este tema! Algunos dicen: “¿Por qué negar a los Lobitos la diversión de acampar?”. Otros: “Deja que esperen hasta que puedan hacerlo apropiadamente y le saquen todo el provecho cuando sean Scouts”. Si se le permite dar su opinión personal al que escribe, piensa esto último. Los Lobitos realmente desean ir de acantonamiento y sienten gran entusiasmo por esto aunque, después de todo, hay tan poco que ellos puedan realizar, o que los reglamentos les permitan hacer, para que sus campamentos se conviertan en una cosa bien sencilla. Es mucho mejor sacarlos por un día de cuando en cuando y entonces dejarlos que hagan una fogata o acampen si lo desean; **pero reserva la cosa real, la alegría de dormir en tiendas de campaña y de vivir en compañía de un grupo de chicos, hasta que estén listos para ello cuando sean Scouts.** De cualquier modo, no trates de hacer que una Manada nueva acampe, y ponte bien seguro de que eres verdaderamente buen acampador antes de llevar a tus Lobitos a un campamento.

Ya te habrás dado cuenta de que no basta apartar una sola noche a la semana para los Lobitos, Akeila-a debe estar preparado para darles también algunos sábados y por lo menos algunas de las otras tardes de la semana, además de la reunión fija, ya sea para desarrollar algunas actividades de Lobatismo o para alguna de las varias reuniones de Consejo. Sin embargo, al nuevo Akeila-a hemos de recomendarle desde luego, no llevar las cosas al extremo de convertir el Lobatismo en su única ocupación, hábito muy fácil de adquirir, pero que sólo conduce a convertir a Akeila-a en persona ofuscada por una sola idea. Es importante conservar otros intereses para no volverse rancio.

OTRAS REUNIONES FUERA DE LA MANADA

Las Reuniones extra a las que hay que asistir son las siguientes:

Equipo Distrital de Manada. Es una reunión de los Viejos Lobos del Distrito para discutir los próximos eventos, tales como un día de deportes de todos juntos, entretener una Manada pobre, o ultimar los arreglos para las Presas de Especialidades, etc. Akeila-a deberá asistir a estas reuniones para estar al tanto de lo que ocurre en el Distrito.

Consejo de Grupo. Otro cuerpo que se reúne periódicamente es el Consejo de Grupo y asistir a estas reuniones es muy importante para Akeila-a y sus Subjefes, porque en ellas se discuten asuntos que atañen directamente a la Manada, la Tropa y el Clan o Grupo, y alguna vez será necesario que Akeila-a levante la voz al tratarse algo que afecte a la Manada. De paso diremos que un Akeila-a inteligente se hará el propósito de estar en buenas relaciones con el Jefe de Grupo.

Consejo de Roca. Además, otra tarde, aparte de aquella en que se reúne la Manada, debe separarse para los Lobitos. No es necesario que sea todas las semanas, pero tendrá que ser muy seguido cuando Akeila-a tenga a su cargo los Seiseneros de Seiseneros, Seiseneros y quizá también a los Subseiseneros. Asimismo, si se va a poner a la Manada un juego algo complicado, es necesario ensayarlo antes entre unos cuantos, para que cuando lo jueguen todos, ya haya alguien que sepa que cuando lo jueguen todos, ya haya alguien que sepa de qué se trata. O quizás Akeila-a quiera instruir a sus Seiseneros en alguna materia del trabajo de Estrellas, para que ellos a su vez, puedan ayudar en la reunión de la Manada instruyendo a su Seisena; o puede ser que haya un bazar en perspectiva, al que contribuya la Manada con algunos trabajos manuales y convenga dar a estos los toques finales, ya que se puede hacer mucho más con un grupo reducido que con toda la Manada junta.

Estas pequeñas reuniones informales ayudan a conocer mejor a los niños, y dan a los Seiseneros la sensación de que por su posición gozan de algunos privilegios.

NARRAR HISTORIETAS

Para el niño pequeño, una buena historieta constituye un gran obsequio, y qué alegría siente el que la cuenta al contemplar las caras aleladas de sus oyentes conforme van engullendo cada palabra y cómo sus ojos brillan al pensar que ven moverse maravillosos personajes en lugares más maravillosos todavía. Cada niño se contempla desempeñando el papel de héroe y está ahí, no importa donde, haciendo las mismas cosas, arrojado, valiente, osado, sin miedo y venciendo todas las dificultades con su sabiduría y destreza. Es un héroe, vive en la historieta y ésta vivirá en su memoria hasta mucho después de que hayan desaparecido los últimos “adioses” de sus compañeros de grupo. Es un magnífico don que tiene el niño pequeño, de poder transformar cuanto le rodea en cualquier cosa, desde una isla desierta hasta un patio de ferrocarril y convertirse él en rey o leñador. Este don se desarrolla en él, desde su más temprana edad, como puede verse cuando muy niño se convierte en ómnibus o aeroplano y trata de imitar el ruido que éstos hacen. No está simplemente jugando a que es un ómnibus, lo es en realidad. Temporalmente se olvida de lo que le rodea, pues ha creado otra cosa en su lugar.

Este don necesita ser alimentado y alentado, pues de otra manera se pierde. El niño tiene derecho a que se le cuenten historietas; le son tan necesarias como el sol a las flores. Después de todo, si hacemos planes para su cuerpo, el cual alimentamos con sustancias nutritivas, y al que proporcionamos ejercicios y juegos ¿vamos a dejar que su mente tenga hambre, por falta de una historieta?

Ningún Akeila-a, no importa qué tan eficiente sea, es digno de ese nombre si no está dispuesto a dar a los niños su adecuada ración de historietas. Son éstas parte y médula de su educación y ningún programa estará completo sin una historieta, no importa la clase o forma de ésta.

¿Cómo se ha de principiar? Para algunas personas relatar una historia no presenta ninguna dificultad; es un don que les ha sido otorgado a través de las edades, ya que el narrar historietas es seguramente una de las formas más antiguas y primitivas de entretenimiento. Algunos de nosotros, sin embargo, no tenemos esta habilidad innata, pero todos, aun los más tímidos, podemos llegar a dominar este arte con práctica, experiencia y trabajo arduo y completo.

El primer paso que conduce al éxito en el arte de narrar historietas es saber escoger el material. Hemos de considerar la edad y mentalidad de nuestros niños y escoger de acuerdo con éstas. Los niños de siete a diez

años han pasado ya la etapa de los "Tres cochinitos". Por fascinadora que la hayan considerado a los seis años y por mucho que todavía estén deseosos de aventuras y romanticismo, necesitan algo que les parezca más real que el lobo que "soplaba y soplaba". Por otra parte, las historietas de espantos son consideradas "tabú", y por lo tanto no deben usarse, ya que pueden causar daño aun a niños más fuertes, y jamás vale la pena asustar a nadie.

El campo de donde podemos escoger historietas es muy amplio, y de cualquier modo se puede tomar de buenas fuentes el material y adaptarlo convenientemente. Con un poco de imaginación por parte de Akeila-a, éste podrá formar una lista tan larga como lo desee.

Una vez escogida la historieta, el siguiente paso es familiarizarse totalmente con ella, en todos sus detalles. No puedes relatar una historieta si no sabes lo que quieres decir y cómo deseas decirlo. Debes repetirla a ti mismo una y otra vez, escogiendo las palabras que mejor hagan resaltar el cuadro. Debes darle colorido, claros y sombras, tamaño y forma, pues por tus palabras y entonación puedes crear la atmósfera adecuada a tu historieta. Introdúcelos bien en ella, toma parte en su trama y hazla vivir. Si trata del mar, siente el viento moviendo tus cabellos y la sal en tus labios; si se trata de la selva, siente su soledad y los ojos que te observan en la penumbra. Por lo que respecta a tus personajes, hazlos reales, dales vida y personalidad; velos tú mismo y píntalos con tales palabras que tu audiencia también los vea. Así crearás en la mente del niño cuadros tan vívidos que permanecerán siempre con él, para recrearse con ellos a voluntad.

Las historietas tienen muchos usos desde el punto de vista del adulto y con frecuencia puede escogerse una que tenga moraleja apropiada, pero no cometas el error de cansar al niño con moralejas anticuadas y cosas; la historieta tiene como objeto principal el divertirle y si está suficientemente bien relatada, su finalidad se hará evidente por sí misma.

Una vez que estés listo para relatar tu historieta, haz que los Lobitos se sienten cómodamente y tú también ponte cómodo. Haz que reine una sensación de comodidad informal, esa grata sensación anticipada de algo que va a gozarse. Al principio te sentirás aterrado, pero debe actuar tu parte y no hay duda de que los niños quedarán encantados. Si al principio te sientes absolutamente inútil para relatarla, siempre podrás leérselas hasta que hayas ganado confianza, pero solamente si están escritas adecuadamente para pequeños y que las hayas leído para ti varias veces antes, de tal manera que puedas darles entonación adecuada en los lugares convenientes. Pero trata de relatarlas y no leerlas

siempre, porque hay algo mucho más personal, más nuestro en una historieta que sale directamente de uno y no mediante la lectura de un libro impreso.

Es todo lo que puede decirse acerca del relato de historietas. Realmente vale la pena tomarse el trabajo de aprender el arte, porque esto te colocará en buen sitio por todo el tiempo que tengas trato con niños.

DIVERSOS

He aquí unas cuantas sugerencias útiles sobre el equipo necesario para iniciar una Manada. Siempre es conveniente llevar un registro de todo aquello importante que concierne a la Manada, jamás puede uno saber en qué momento esos informes le serán necesarios, y si se les tiene a mano se ahorrará mucho tiempo y molestias.

a) *Llevar un registro de alguna clase en donde anotar los nombres de los niños, direcciones, edades y fecha en que se adhirieron a la Manada.*

b) *Un registro de asistencia. Este puede llevarse por Akeila-a o los Seiseneros, en cuyo caso cada uno tendrá que tener una libreta.*

c) *Conforme los niños avanzan y principian a pasar sus Presas, deberá llevárseles un nuevo y cuidadoso registro, para evitar embrollos y discusiones. Se pueden usar gráficas de pared para que los niños se den cuenta por sí mismos de sus progresos. Entienden mucho mejor cómo van progresando y qué es lo que les queda por hacer, si lo pueden ver por sí mismos. El "Cuadro de adelanto de Seisena" es muy útil para este fin.*



d) *Es de suma importancia llevar cuidadosamente cuentas de dinero perteneciente a la Manada. Habrá cuotas que anotar, y otras entradas por diferentes conceptos, tales como venta de trabajos, exhibiciones, etc. También el dinero que cada Lobito haya pagado por su uniforme, se anotará al tiempo de ser abonado.*

Las gráficas y registros necesarios para todo esto pueden obtenerse en el Distrito.

e) *El Uniforme del Lobito⁴ consiste de gorra, pañoleta cuyo color varía de acuerdo con el Grupo a que pertenezca, un suéter azul marino, camisa blanca, pantalón azul marino, cinturón amarillo; y otras cosas diversas, tales como nudo de pañoleta, borlas, etc. Pocos Lobitos pueden comprar todo el uniforme de una sola vez, por lo cual se considera correcto que lo vayan*

⁴ La ilustración que aquí se presenta corresponde a una adaptación de la edición original, por lo que se apreciarán diferencias con el uniforme actual (insignias). Se recomienda consultar el Reglamento del Uniforme.

comprando poco a poco hasta que puedan hacer su Promesa.

EL SISTEMA DE SEISENA

Una Seisena significa realmente seis niños, y la Manada está dividida por conveniencia en grupos de ese número. Cualquier grupo grande de personas se hace menos engorroso cuando se le divide y en este caso también proporciona la oportunidad de una competencia saludable y la de que puedan jugar una Seisena con otra, dando a la vez, campo para depositar entre los niños una pequeña responsabilidad en cada uno.

Cada Seisena tiene un jefe llamado *Seisenero*, quien usa dos cintas amarillas en su brazo izquierdo. Se le escoge por sus cualidades como dirigente. Generalmente es uno de los mayores y debe, por supuesto, ser querido por la mayoría de los niños de la Manada. Sus deberes son muy ligeros, siendo el principal, por lo que a él concierne, ayudar a Akeila-a siempre que sea posible. Deberá formar su Seisena para los juegos y reprimir inmediatamente cualquier desorden. Recogerá las cuotas de su Seisena y ayudará un poco a los menores en el trabajo de las Estrellas y de hecho deberá hacerse útil en lo general. Es bueno para el niño saber que de él depende un adulto, pero no hay que ponerle como ejemplo de buena conducta o darle demasiada responsabilidad; solamente reconozcédle como a un chico listo, sin el cual no podrían estar. De los Seiseneros que cuenta una Manada, estos, en Consejo de Roca, deberán elegir a uno que destaque para ser nombrado Seisenero de Seiseneros, idealmente este será el más grande y próximo a pasar a la Tropa.

Cada Seisenero tiene un Subseisenero, quien usa solamente una cinta y toma su lugar cuando aquél está ausente.

Las Seisenas se distinguen por colores; amarilla, blanca, café, gris, negra y roja, y los niños usan el correspondiente parche triangular sobre el hombro izquierdo. También tienen un rincón de la Cueva al que se denomine Cubil. Este es el pedazo de terreno que les pertenece esencialmente, y se deberá estimular a los Lobitos para que lo hagan lo más personal que les sea posible. Deja que lo decoren con cuadros de animales, árboles y pájaros o de personas, si así lo prefieren, y si es posible, separa los Cubiles unos de otros, con mamparas, para hacerlos absolutamente privados. Estimulad a los niños para que cuiden su Cubil y lo conserven en orden y aun cuando lo privado de cada uno debe ser escrupulosamente observado, se pueden arreglar visitas cuando alguien trae algo nuevo que colgar en el suyo. La existencia de los Cubiles ayuda a crear y mantener la atmósfera de la Selva y a evitar que se arrancie; de cuando en cuando se puede otorgar un premio al Cubil mejor cuidado y más interesante.

CÓMO PUEDE APRENDER AKEILA-A

Hay tantos medios por los cuales Akeila-a puede ampliar sus conocimientos del Lobatismo y del Escultismo que a primera vista casi parece que no haya tiempo para hacerlo, pero el Akeila-a realmente interesado, de alguna manera encontrará tiempo.

Visitar otras Manadas. Es la forma más valiosa de aprender. De estas visitas se sacan nuevos juegos y nuevas ideas, pero hay que ir preparado para contribuir al programa de la Manada que se visita.

Lectura. Las Revistas para Scouts y Lobitos que se publiquen en el país y en el extranjero. Libros de juegos e historietas.

El Maestro Distrital de Programa y el Contramaestre Distrital de Manadas. Son personas puestas para ayudarte mediante su consejo y experiencia y también organizando algunas actividades de todas las Manadas del Distrito.

Cursos de capacitación. Debes tratar de asistir a un Curso preliminar Cuentas de Madera tan pronto como puedas. Te puedes informar sobre dichos cursos con tu Maestro Distrital de Capacitación. Son la mejor introducción para el *Curso de las Cuentas de Madera*, que es una gran diversión y una oportunidad para que tú tomes parte en el Lobatismo como los Lobitos lo ven y lo conocen. Procura revistas, donde se den los detalles de estos cursos, y habla con tus Maestros de Distrito acerca de ello.

Pero nunca esperes haber terminado tu capacitación, ni pienses que sabes todo acerca del Lobatismo. Mantente preparado y dispuesto para seguir aprendiendo, siempre receptivo a las nuevas ideas y tratando siempre de hacer de tu Manada sea la mejor que jamás haya existido.

PROGRAMAS

Los programas aquí delineados no son tanto para que los copies, como para mostrarte la clase de programas que tienen éxito y conducen al Lobito, suave pero progresivamente al través de los juegos y de la Selva, a las diversas Presas. Tú debes formar tus programas para acomodarlos a tu Lobitos y a las condiciones en las cuales tienes que trabajar.

Primera Reunión

Lo primero que hay que hacer en esta reunión es tratar de conocer a los chicos y ver que se diviertan cosa nada difícil. Conforme llegan los niños se les toman sus nombres y todas sus señas, si es que esto no se ha hecho antes, y si puedes memorizar sus nombres eso contribuirá mucho a que ellos se sientan más a gusto.

Juego

PIEDRAS

Inicia tus trabajos con un juego como éste, divertido y sencillo, que ponga en movimiento a todos y los mezcle entre sí. Explícales antes que nada, cómo han de jugar, recordando que los niños deben permanecer quietos y callados mientras tú hablas.

Escoge a dos niños que te parezcan aptos para que actúen de magos, con el poder de convertir a los hombres en piedras. Deberán corretear al resto y a cualquiera que lleguen a tocar se sentará enseguida en cuclillas y permanecerá así sentado hasta que alguno de los de su bando lo desencante y entonces podrá seguir correteando. El objeto de los dos brujos es lograr poner en cuclillas, en determinado tiempo, al mayor número de niños. Al final de dos o tres minutos, para el juego y cuenta cuántas piedras hay para entonces. Escoge otros dos magos y repite; la pareja vencedora será aquella que en el mismo período haya logrado convertir mayor número en piedras. Probablemente no alcanzará el tiempo para que todos actúen de magos, ya lo harán en alguna otra ocasión. Cerciórate que tus Subjefes tomen parte y juega tú mismo, así la diversión será mayor.

Instrucción

Ahora que los Lobitos ya han dejado escapar cierta cantidad de energía, haz que se sienten como Lobitos y cuéntales la historia de Mougli, tal como

está relatada en el “*Manual de Lobatos*”, recomiéndales que lean *El Libro de las Tierras Vírgenes*. De esta manera podrán comprender lo que queremos decir con una Manada de Lobitos. Explícales lo que significa Balú, Bagyiara, etc., enseñándoles a pronunciar sus nombres. Amplia la historieta y estimula a los Lobitos para que te den sus puntos de vista y sus ideas.

Demuéstrales cómo se forma el Circulo de Parada (omitiendo el Aullido), tomado del “*Manual de Lobatos*”. Prácticalo varias veces, diseminando a los Lobitos por el cuarto y dales después las 3 llamadas: “Manada, Manada, Manada”, para que ellos corran rápidamente a colocarse en sus puestos. Diles solamente que los Lobitos tienen entre sí un Saludo y que los Viejos Lobos les enseñarán la manera elegante de hacerlo.

Juego

ADENTRO Y AFUERA

Con tiza se traza sobre el suelo, un gran círculo que representa un estanque; y los Lobitos se colocan a su alrededor y por la parte de afuera en la orilla. A la voz de mando “adentro del estanque” deberán brincar dentro de la línea, y cuando digas: “afuera del estanque”, en cuyo caso nadie deberá moverse y cualquiera que lo haga quedará fuera del juego. Así continúa éste hasta que solamente uno de los Lobitos queda en el juego, quien por supuesto es el vencedor.

Como por lo general varios niños quedan fuera del juego simultáneamente, la práctica de este juego no toma mucho tiempo, lo que permite que se pueda jugar sucesivamente dos o tres veces.

Una alternativa de este juego es la de conceder, desde antes de principiar, tres vidas a cada Lobito, de tal manera que al sufrir una equivocación pierde una vida y sólo quedan fuera cuando han perdido las tres.

“Trabajo de Estrellas”

NUDOS DE RIZO

A los Lobitos les gustará salir de esta primera reunión con la sensación de que han aprendido algo especial, algo que sus compañeros, que no son Lobitos, no tienen por qué saber, y por tanto ahora es el momento de enseñarles cómo hacer nudos. El nudo de rizo es fácil de aprender y por

tanto haz de principiar con él, dando a cada niño un pedazo de cuerda para que lo ejecute. Por supuesto que todo niño sabe hacer un nudo, ¿quién no lo sabe?, pero... ¡vaya nudos que hacen algunos! Toman cantidad de cordón para hacerlos e infinidad de tiempo para deshacerlos o, por el contrario, se desatan precisamente en el momento importante. Sin embargo, existe un nudo muy sencillo que nunca se deshace por sí solo y es extremadamente útil... así pues podrías interesar a los niños y entretener la demostración con una historieta, de las varias circunstancias referentes a paquetes o cosas por el estilo que se han desbaratado en el momento inoportuno y que fueron atados por alguien que jamás fue Lobito. Todavía existen personas que toman a un Lobito y le dicen: "el nudo de rizo consiste en la punta derecha sobre la izquierda y la izquierda sobre la derecha" y ahí lo dejan, hasta cierto punto esto puede ser verdad, pero es excesivamente árido para un niño pequeño.

Si tus Lobitos aprenden rápidamente a hacer el nudo de rizo podrás ensayar a ver quién lo ejecuta mientras tú cuentas hasta diez. Después enséñales a hacerlo por la espalda, o con los ojos cerrados, o acostados, etc.; el objeto es hacerlo lo más interesante y divertido posible.

Juego

VAPULEARLOS

Ahora ya estarán los niños listos para ensayar otro juego, enséñales el siguiente, el cual estoy seguro se convertirá en uno de sus juegos favoritos.

Forma un círculo, todos encorvados hacia adentro, con las manos por la espalda. A uno de los niños se le saca del círculo y se le da una pañoleta con un nudo en la punta o un guante de box amarrado a un pedazo de cordón. Este niño deberá correr alrededor del círculo por la parte de afuera y sin hacer ruido colocará la pañoleta en las manos de uno de los Lobitos, retirándose con toda rapidez hacia su lugar. El Lobito a quien le ha sido entregada la pañoleta trata de vapulear a su vecino de la derecha antes de que éste haya tenido tiempo de echarse a correr, dándole la vuelta al círculo para volver a su lugar. El perseguido le propina el mayor número de azotes vigorosos que le sea posible mientras corren y antes de que éste vuelva a ocupar su lugar, después procederá como el anterior a depositar la pañoleta en las manos de otro Lobito, quien intentará vapulear al de su derecha como lo hizo el anterior y así sucesivamente, pero Akeila-a deberá suspenderlo antes de que los niños se hayan cansado.

Charla

Ahora forma a los niños en Círculo de Parada y diles unas palabras acerca de la buena presentación, anunciándoles que en la próxima junta se les pasará inspección de manos, uñas, rodillas y dientes, en la que esperas contar, la semana próxima, con un grupo de niños muy bien presentados. Menciona también las cuotas y subraya la importancia de pagarlas con regularidad, explicándoles, por lo menos en parte, a qué se han utilizado en esta primera reunión. **Si no les das esta explicación pensarán que va a dar a tu bolsillo.**

Ahora ya los puedes despedir y un “buenas noches” y beso personal de cada uno de los Viejos Lobos a cada niño, los harán sentir que están interesados en cada uno de ellos personalmente, y esto es muy bueno.

Segunda Reunión

Haz tenido la oportunidad de observar a los niños y de señalar aquellos que creas más apropiados para Seiseneros. Discute esto con tus Subjefes, pero no hagas ningún nombramiento definitivo mientras no conozcas mejor a tus niños. Puedes escoger durante un corto tiempo, para Seisenero, a un niño distinto cada semana.

Tus Lobitos podrán o no recordar todas las instrucciones que les diste la semana pasada con respecto a reunirse en Círculo de Parada, por tanto diles que vas a ver quiénes son los que tienen buena memoria y en seguida da la llamada; "Manada, Manada, Manada", y espera a ver qué sucede. Si lo han recordado bien, explícales lo relativo a las Seisenas y sus Cubiles; designa a los Seiseneros para esta tarde y deja que ellos escojan su Seisena, tomando a sus niños de uno en uno por turno; da a cada Seisena un color para esa tarde y un lugar para su Cubil.

Lo siguiente a practicar es la formación de filas detrás de cada Seisenero. Es esta una cosa de importancia que hay que realizar, desde un principio con elegancia, ya que vas a hacer esta formación con frecuencia para los juegos. Puedes colocar a los Seiseneros en diferentes posiciones y a la voz de "ya", hacer que los Lobitos corran rápidamente y se formen con elegancia detrás de su Seisenero, declarando triunfadora a la Seisena que haya formado la línea más recta. Repite esto varias veces hasta que logres que lo hagan con rapidez y elegancia.

Inspección

Enseña a los niños sus Cubiles. Para la inspección los Lobitos deberán estar de pie, uno al lado de otro, en actitud de descanso, hasta que tú llegues a su Cubil, entonces el Seisenero dará la voz de atención con estas palabras: "Rojos, alerta" (o cualquier color que sea el de la Seisena). Entonces saludas al Seisenero (que una vez que haya hecho su Promesa, él también te saludará), inspeccionarás sus manos, uñas, dientes, rodillas, etc., etc., y después harás lo mismo con cada uno de los Lobitos, tomándolo con la suficiente seriedad para emocionar a éstos y obtener normas más elevadas. Los Lobitos algunas veces tienen agujeros en sus medias, pero esto realmente no es culpa de ellos, por tanto, cosas como ésta quedan a la discreción de Akeila-a, para que las trate como mejor le parezca.

Solamente es equitativo hacer la inspección precisamente al principio de la Reunión, tan pronto como sea posible, ya que si salieron de su casa con las manos limpias no permanecerán así durante mucho

tiempo.

Juego

HACER EL COJO

Se forman los bandos, cada uno a las órdenes de un capitán y separados unos seis metros el uno del otro. Se escoge un Lobito de cada grupo y se le envía brincando en un solo pie, con las manos fuertemente enlazadas por la espalda. El objeto es que cada Lobito procure hacer que el otro apoye los dos pies en el suelo o suelte las manos. Los jugadores pueden cambiar de pie cuando les plazca, a condición de que en ningún momento apoyen los dos pies en el suelo. Cuando un niño es vencido, se pasa del lado del vencedor. Gana el bando que tenga mayor número de jugadores en el momento de sonar el silbato.

Después de este juego envía a los Lobitos a sus Cubiles y llámala a los Seiseneros, proveyéndoles con suficiente cuerda para su Seisena, para que toda ella practique el Nudo de Rizo durante uno o dos minutos. Los Viejos Lobos se mezclarán con las Seisenas y les prestarán la ayuda necesaria para esa capacitación.

Relevos

NUDO DE RIZO

Las Seisenas se sentarán en fila atrás de su Seisenero. Enfrente de cada Seisena se coloca en el suelo a alguna distancia un pedazo de cuerda y Akeila-a se para todavía un poco más lejos. A la voz de "ya" el primer Lobito de cada Seisena corre adonde está la cuerda, ata un Nudo de Rizo, lo lleva a Akeila-a y el primero que se lo presente bien hecho gana un punto. Luego los Lobitos desatan el nudo, devuelven la cuerda a su lugar y regresan a su equipo. El juego se repite hasta que cada Lobito ha pasado su turno y entonces se da a conocer el resultado y se aplaude convenientemente a la Seisena triunfadora. Los Seiseneros pueden llevar la cuenta, pero un Viejo Lobo debe llevarla también para caso de disputa.

Instrucción:

LA LEY DE LOS LOBITOS

Esta es tarea especial de Akeila-a. Él y solamente él, deberá enseñar la Ley y la Promesa.

Es sumamente importante imprimir profundamente en cada Lobito el espíritu de la Ley desde un principio, ya que de ella depende principalmente el carácter de tu Manada. Lo usual es explicarla solamente a uno o dos niños a la vez, pero cuando se inicia una Manada con sólo niños nuevos y pequeños, puede enseñárseles a todos juntos. Déjalos que se reúnan a tu alrededor y se sienten cómodamente; diles que van a aprender lo que todo Lobito aprende siempre, desde que se inició el Lobatismo. Explícales qué es la Ley de la Manada y cómo las leyes son hechas para hacer felices a las gentes. Esta es su Ley:

*El Lobito escucha y obedece al Viejo Lobo.
El Lobo se vence a sí mismo.*

Deberás explicar lo que esto significa. Para la primera parte podrás darles ejemplos: qué hacen los animales con sus pequeños -los gatos con sus gatitos, los lobos en la selva con sus cachorros- los soldados, los marineros, etc., todos, para su bien, deben obedecer a alguien que tenga autoridad y así las cosas caminan sin tropiezo. Y esto es justamente lo que sucede en la Manada, etc. Explícales que el Viejo Lobo significa una autoridad; madre, padre, maestro, etc., y que el verdadero Lobito es aquel que obedece las Leyes lo mismo si hay quien lo observa o no lo haya.

La segunda parte de la Ley: “El Lobito se vence a sí mismo” significa que debemos continuar haciendo una cosa aun cuando nos guste más dejarla. Podrá tratarse de un trabajo árido que debamos ejecutar y que probablemente más nos gustaría dedicarnos a otra cosa, pero porque somos Lobitos continuamos con él hasta terminarlo. Además existe dentro de nosotros esa voz que con frecuencia nos invita a hacer cosas que sabemos son malas, quizá hacer trampa en la escuela, o bien algo ruin o aquello de que después nos avergoncemos. No hemos de ser débiles y dejarnos dominar; al contrario, debemos decirnos a nosotros mismo: “El Lobito se vence a sí mismo”. Haz que se abran los niños consiguiendo que expongan sus ideas acerca de todo esto, y pronto verás si han cosechado algo de lo que les haz estado hablando. Haz que repitan la Ley, cuando te des cuenta de que ya la saben de memoria.

Ahora, después de tanto tiempo de inacción, los Lobitos estarán listos para practicar un juego activo, por tanto, ensaya “Shercán y Mougli”.

Juego

SHERCÁN Y MOUGLI.

El Padre Lobo, la Madre Loba, y los lobitos forman cola uno detrás de otro

teniendo a Mougli, el más pequeño, al final. Cada uno toma con las manos la cintura del que va enfrente.

Viene después el señor Shercán, el tigre cojo, que desea coger a Mougli, pero cada vez que lo intenta, el Padre Lobo se interpone en su camino y lo detiene, y todos los de la cola de lobos, afianzados los unos a los otros, tratan de defender a Mougli, colocado al final de la hilera, quien a manera de cola, tiene una pañoleta colgada por debajo del cinturón, debajo de su suéter. Si Shercán puede arrebatarse la cola en tres minutos, gana el juego, si no, lo ganan los lobos.

Relevo

CARRERA DE RELEVO

Las Seisenas se forman en filas con su Seisenero al frente. A cierta distancia se coloca un obstáculo, una silla o una gorra, alrededor de la cual deberán pasar los Lobitos. A una señal convenida, el primer Lobito de cada Seisena corre alrededor de la siguiente, para que repita la operación y así continúe hasta que todos hayan tenido una oportunidad. Cada Lobito al regresar a su Seisena ocupa el último puesto de la fila. La seisena que triunfe es la que primero logra que el número 1 vuelva a ocupar de nuevo su puesto, teniendo a todos los demás formados detrás, en correcta línea y orden.



Juego

JUEGO DE KIM

Lobitos a sus Cubiles, donde deberán hacer una lista del mayor número de objetos que puedan recordar. Esto lo podrán hacer individualmente o por

un esfuerzo unido de toda la Seisena con el Seisenero formando la lista. La primera vez quizá sea mejor adoptar esta forma. Deja a los Seiseneros que cambien entre sí sus listas, para corregírselas mutuamente, con los objetos de nuevo descubiertos. Este juego es excepcionalmente útil para educar a los Lobitos en trabajo de concentración y memoria, además de constituir una buena diversión.

Dales los avisos que tengas para ellos y después despáchalos a casa.

Tercera Reunión

Nombramiento de los Seiseneros que actuarán en la Reunión. Inspección. Cobro de cuotas.

Juego

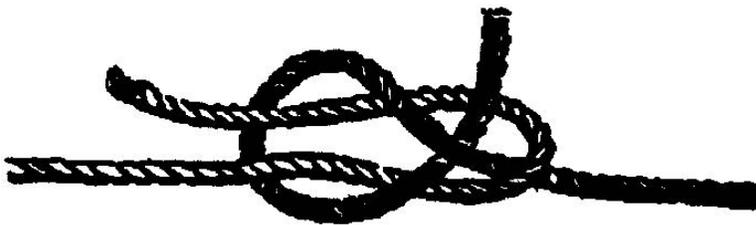
VENENO

Clava, un tarugo, una botella, o algo por el estilo se coloca en el centro de un círculo, formando a los Lobitos tomados de las manos. Estos, tirando los unos de los otros tratan de que el objeto del centro caiga al suelo. El Lobito que lo hace caer queda fuera del juego y el juego termina cuando sólo queda un Lobito que es el triunfador. El objeto colocado en el centro deberá ser tal, que con facilidad pierda el equilibrio y lo suficientemente alto para que sea difícil a los Lobitos saltarlo. El círculo debe moverse girando sobre su centro constantemente, primero en una dirección y después en la opuesta. Se puede jugar más de una vez, si no ha tomado demasiado tiempo, en beneficio de los que quedaron fuera.

“Trabajo de Estrellas”

VUELTA DE ESCOTA

Ahora aprenderemos otro nudo, para hacerlo en los casos en que el Nudo de Rizo no es aplicable. Este nudo se llama Vuelta de Escota y se emplea para unir dos cuerdas de distintos gruesos. Si usáramos el Nudo de Rizo no



daría resultado (demuéstralo), por tanto, tendremos que usar este nudo especial que es muy sencillo. Es además el mejor nudo que puede usarse para

amarrar una cuerda a una gaza.

Al enseñar a los Lobitos este nudo procura entregarles cuerdas de diferentes gruesos, y si esto no es posible, por lo menos dáselas de diferentes colores o aunque sea un pedazo de cuerda y otro de cordón. La Vuelta de Escota será probablemente más difícil de aprender para los Lobitos que el Nudo de Rizo, pero podrás utilizar a los que aprendan rápidamente para que te ayuden con los más lentos, y después arregla una pequeña competencia como lo hiciste al enseñarles el de Rizo.

Juego

Desperdicios

Si el tiempo lo permite, envía a los Lobitos a recoger cosas de la acera, diciéndoles que deseas saber quién tiene los ojos más abiertos y los pies más ligeros. Da a cada Seisena una lista de los artículos que debe recoger, tales como: boletos de tranvía, cajas de fósforos, hojas y otras cosas por el estilo, unos 10 ó 12 artículos fáciles de encontrar, ofreciéndoles un pequeño premio para la Seisena que complete primero su lista. Si la Cueva se encuentra en un distrito rural, puedes usar artículos más apropiados, tales como un pedazo de paja, una cerda de caballo, una flor silvestre, etc. Esto dará a los niños oportunidad de hacer una buena caminata, respirar aire fresco y cuando regresen y te cuenten sus peripecias, estarán listos para sentarse y poner atención a la segunda parte del programa. El pequeño premio que ofrezcas puede ser un par de caramelos por cabeza y si cuentas con los suficientes para distribuir entre todos, no viene mal dar uno a cada Lobito.

Instrucción

LA PROMESA DEL LOBITO

Ésta también, como la Ley es tarea exclusiva de Akeila-a, quien deberá cerciorarse de que los Lobitos entienden bien lo que van a prometer y la necesidad de guardar su Promesa, una vez hecha ésta. Una Promesa, no es como una chuscada o una conversación que podamos hacer, es una cosa especial, solemne; por tanto, solamente debemos hacer una Promesa cuando sabemos que la podemos cumplir y una vez hecha haremos cuanto podamos por cumplirla.

“Yo Prometo hacer siempre lo mejor por... ”; esto significa: trataremos de hacer todo lo más que nos sea posible, sin dejarnos vencer por difícil que parezca la empresa y no quedaremos satisfechos hasta haber hecho un magnífico trabajo. Cuanto podamos hacer debe ser siempre “muy bueno”.

“...Cumplir mis deberes para con Dios”. Por “deber” entendemos algo que debe ser hecho, ya sea porque se trata de una Ley escrita o bien de algo que debe hacerse. Cumplimos nuestro deber hacia otras personas porque las amamos y las respetamos. Es por esto que jamás hacemos algo que hiera a nuestra madre, o a nuestro padre, porque los amamos y es nuestro deber obedecerlos y ser bondadosos con ellos. Dios es como un

padre y está siempre viendo por nosotros, viendo todo lo que hacemos y conociendo todo lo que pensamos. Sabe cuándo no somos felices y es feliz cuando estamos contentos. Nos ama, desea que gocemos y riamos mucho y quiere que le digamos nuestras penas y le pidamos ayuda. Por tanto, nuestro deber para con Dios, es tratar de agradecerle y jamás hacer algo que le contraríe. Si pensamos en Él con frecuencia durante el día, para darle “gracias” por algo bueno que nos ha acontecido o para pedirle su ayuda en algo difícil, jamás nos apartaremos mucho de Él y recordaremos entonces todo el tiempo nuestro deber para con Él.

“...y con *la Patria*”. Significa que hemos de obedecer sus leyes. Nuestra nación es como una enorme Manada, en la cual el Presidente es el Akeila-a. Las leyes se hacen en un país para ayudar a éste a desarrollarse sin tropiezos y para que sus moradores sean felices y el país fuerte. Es lo mismo que cuando un juego es malo, todo el mundo disputa, se llega la hora de que termina y te vas a casa sin haber presenciado un juego decente. Las leyes son, para hacer la felicidad de los buenos, por eso hemos de obedecerlas. En todo momento hemos de mostrar nuestro respeto al Jefe del Estado. También debemos mantener la posición de firmes cuando se toca el Himno Nacional.

“...Obedecer *la Ley de la Manada*”. Hemos aprendido la Ley de la Manada y todos tenemos una buena idea de lo que esto significa. Por tanto, hemos de hacer cuanto podamos por cumplirla. Si, de vez en cuando calladamente, hemos de poner nuestros dedos en posición conveniente para hacer el Saludo, esto nos recordará los dos preceptos de nuestra Ley y nos ayudará a guardar nuestra Promesa.

“...y *Hacer una Buena Acción a alguien cada día*”. Esto significa por lo menos una Buena Acción; con frecuencia hay algo que podemos hacer por nuestros semejantes, pero no siempre buscamos estas oportunidades, porque preferimos esquivarlas para irnos a jugar. Pensamos que si aparentamos no haberles notado seremos felices pudiendo dedicar más tiempo al juego, pero con esto nos equivocamos. Nos queda en el interior una sensación desagradable que acaba con toda la diversión de nuestro juego y por más que juguemos y gritemos y riamos, una voz interior nos estará diciendo constantemente: “eres muy poca cosa, pudiste haberlo hecho”. Pero si por otra parte no pensamos en nosotros mismos y tratamos de hacer a los demás felices, siendo buenos con ellos, esto dejará dentro de nosotros mismos una sensación agradable que nos hará sentir dos veces lo que somos. Nos sentiremos llenos de contento y en todo encontraremos diversión, sin tener que gritar, la felicidad irradiará de nosotros espontáneamente. Hay muchas pequeñas Buenas Acciones que podemos hacer, y cada Lobito puede pensar en una por lo menos.

Ahora es tiempo de practicar un juego activo. Buena idea es dejar que los Lobitos escojan uno de los que ya aprendieron.

Cuarta Reunión

Inspección y Cuotas

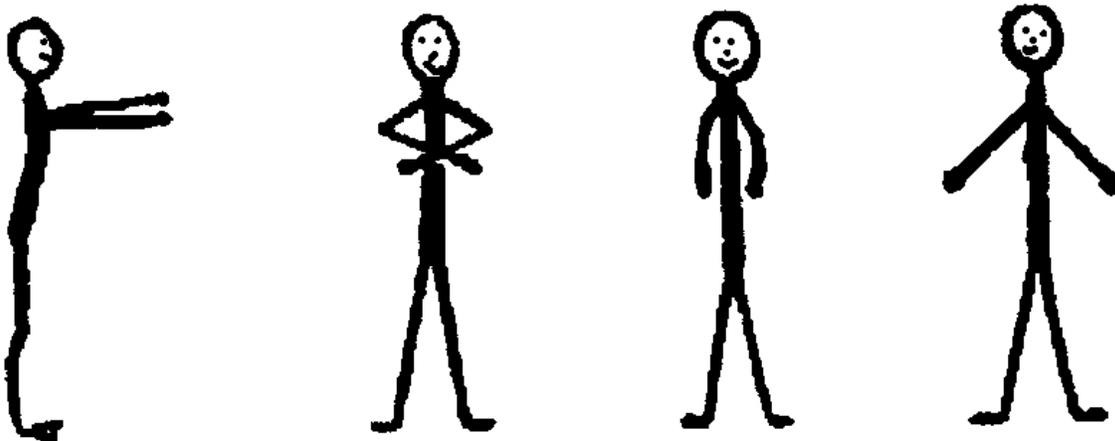
Instrucción

SEÑALES DE BRAZOS

Ahora no empezaremos nuestra Reunión con un juego, sino que trataremos de enseñar ciertas señales que podrán hablar por nosotros. Los pieles rojas tienen todo un lenguaje de señales mediante el cual con el solo movimiento de manos o de brazos pueden decir toda una frase. Veamos si podemos lograr algo parecido.

Akeila-a hará la señal y los Lobitos la interpretarán.

1. Los brazos extendidos por el frente a la altura de los hombros con los puños cerrados hacia abajo, significa: Equipos en filas atrás de sus Seisenero.
2. Brazos cruzados: sentarse.
3. Los brazos como en la posición 1 pero a media altura entre el hombro y la cintura: En cuclillas.
4. Brazos extendidos hacia los lados a media altura de los hombros y la cintura: Correr y formar un círculo alrededor de Akeila-a.



Para empezar serán suficientes estas cuatro señales, de modo que las practicaremos, pausadamente al principio, y después haciéndolo un poco más rápido. Luego puede convertirse el asunto en un juego: el último Lobito en tomar cada vez su posición correcta, pierde una vida.

Juego

LANZAR LA PELOTA

Si es posible practicar al aire libre este juego, tanto mejor. Primero hay que demostrar la forma correcta de atrapar la pelota, para lo cual se ensayará una o dos veces, pasándola alrededor cada uno, después ensayar a lanzarla. Si puedes, distribuye varias pelotas entre los Lobitos y divídelos para que practiquen por un rato.

Juego

LANZAR COCOS

Se forman en línea los Lobitos, en un lado del campo, y se les designa "cocos". A tres metros de ellos, el Jefe de Manada lanza, ora a uno ora a otro indistintamente, sin que sea necesario hacerlo por orden de fila, sino de tal manera que todos se vean obligados a estar siempre alertas, una pelota suave, como para pegarle a cada muchacho en cada lanzamiento. Los Lobitos deben atrapar y conservar la pelota, pudiendo usar ambas manos. El Lobito que no logre atrapar la pelota pierde un punto.

Un Lobito, "amo" en el lanzamiento de "cocos", está obligado a recoger la pelota cuando uno de los "cocos" no la ha podido atrapar. Otro Lobito actúa como su ayudante y lleva la cuenta. El que lanza la pelota se anota un punto si logra pegarle a un Lobito en el pecho, y el "amo" de los "cocos" otro por cada vez que uno de éstos atrape la pelota.

Juego

CARDENALES Y CARPINTEROS

La Manada se divide en dos grupos, cardenales y carpinteros, y cada uno se alinea dándose las caras y teniendo sus respectivas "casas" atrás de ellos y a los extremos de la Cueva.

Akeila-a dice cardenales y éstos deberán darse media vuelta y correr a su casa perseguidos por los carpinteros. Cualquier cardenal atrapado antes de llegar a su casa queda fuera. Si los carpinteros son los mencionados éstos son los que corren y los cardenales les persiguen. Si Akeila-a dice "carboneros" entonces nadie se mueve, por que el que lo haga queda fuera del juego.

El juego es más emocionante si el Jefe de Manada dice la palabra despacio: cardenales, carpinteros, carboneros, de tal manera que los niños no puedan darse cuenta de cuál va a ser la palabra.

Nota:

Una prudente advertencia: ve que no haya protuberancias en las que puedan tropezarse los Lobitos y lastimarse seriamente, ya que ellos tratarán de volar a casa y con frecuencia son empujados violentamente por sus perseguidores. No está de más toda precaución.

Historieta

La prueba de los chicos zulúes (*"Manual de Lobatos"*), constituye en esta etapa una historieta particularmente buena, especialmente si Akeila-a puede rellenarla un poco y quizá narrar la historia de un niño zulú en particular.

N.B. Si hasta ahora estás satisfecho de que los niños que tienes muestran interés y consideras que ya entienden bien lo que significan la Ley, Promesa y Máximas, será oportuno prepararlos con el adelanto para investirlos en la próxima Reunión. La gorra es esencial para la investidura. Si además puedes conseguir la pañoleta y el anillo, los Lobitos estarán encantados y se sentirán correctamente vestidos. Para la ceremonia de Promesa, véase el *"Manual de Lobatos"* y el Adelanto de la Asociación.

Esta es una de las ocasiones que se hace necesario invitar a los padres y una magnífica oportunidad para conocerlos y hacer que se interesen en la Manada. Si están presentes a la hora en que el niño hace su Promesa quedarán más capacitados para entender qué es lo que nosotros tratamos de obtener; se harán aptos para ayudarlo y tomarán mayor interés en las actividades del niño, como Lobito. Por tanto, haz que los niños inviten a sus padres o ve e invítalos personalmente. Un buen plan es pedirles que lleguen a la hora en que calcules que la Reunión va a la mitad, cuando ya tengas dominados a los chicos y aún así, el Akeila-a inteligente deberá estar preparado para recibir a uno o dos matrimonios que lleguen desde el principio, acompañando a sus Lobitos: pues siempre sucede esto.

Quinta Reunión

Si algunos padres se presentan desde un principio, hazlos sentar y desarrollar tu Reunión como de ordinario, pero explícales lo que vas haciendo.

Inspección. (Para cuando ésta se efectúe, ya estarás obteniendo bastantes buenos resultados.)

Una buena manera de obtener elegancia al formarse, es la siguiente:

El Jefe de Manada corre a cualquier parte del cuarto y palmea las manos. Toda la Manada corre hacia donde él está y se forma en línea, el Seisenero exactamente en frente del Jefe de Manada y el resto a la derecha de éste. En el momento en que todos se han formado en línea, el Jefe de Manada corre de nuevo a otro lugar diferente del cuarto; pero la Manada no debe moverse hasta que él suene las manos. Cuando lo hace, la cosa se repite. Todo debe hacerse rápidamente, dando apenas tiempo para que la Manada se forme en línea, cuando ya el Jefe ha sonado las manos de nuevo en otro lugar diferente. Esto puede convertirse en prueba, colocando a alguno que tome el tiempo y vea qué tantas veces la Manada puede formarse en un minuto. La mitad de la Manada debe competir contra la otra mitad.

Este es un buen juego, practicado en la primera etapa de existencia de la Manada y de cuando en cuando durante el año, pues estimula la velocidad y elegancia en formarse, siendo al mismo tiempo muy divertido. Es aconsejable ensayar otro juego, mientras se van reuniendo los papás; uno con el cual los niños estén muy familiarizados, pues en este momento te será más fácil que dar explicaciones de un nuevo juego y por tanto hay que escoger "Hacer el cojo o rengo" (Véase Segunda Reunión).

Después ordena un juego de equipo sobre nudos, pues éste divertirá a los papás y dará a los niños oportunidad de demostrar que ya aprendieron algo útil.

Juego

TRAER A CASA EL ELEFANTE

Los Lobitos se forman en filas (usa la señal), llevando cada uno un pedazo de cuerda. Al otro lado del cuarto, lo más lejos que sea posible, se pone una silla para cada Seisena, con una cuerda amarrada a cada silla (los

Lobitos aún no han aprendido el Nudo de Ballestrinque). A la voz “ya” el primer Lobito de cada equipo corre hacia una silla (elefante) y ata su cuerda a la cuerda que está atada a la silla; tan pronto como ha terminado llama al siguiente, quien corre a su vez y une su cuerda a las otras y así sucesivamente hasta que lo ha hecho el último. Entonces dice: “hecho” y todos corren arrastrando el “elefante” detrás de ellos.

La primera Seisena que se forma detrás del elefante en posición de firmes, es la que gana.

Todas las madres probablemente ya habrán llegado para entonces, así pues, déjalas observar algo así como equilibrio de libros, que al mismo tiempo que es espectacular es fácil de realizar. Haz que unos cuantos Lobitos a la vez caminen sencillamente erguidos y llevando un libro sobre su cabeza y da a cada uno una oportunidad. Si aparecen algunos que lo han hecho con facilidad, ensaya que se sienten y se levanten de una silla, o se arrodillen, siempre con el libro en equilibrio sobre la cabeza.

Forma una lista de aquellos que lo hagan bien, pues esto los ayuda para que obtengan su Primera Estrella.

Los padres aman siempre ver a sus hijos representar, por tanto, haz que los Lobitos representen una comedia o una rima infantil, una escena histórica o cualquier otra cosa que Akeila-a imagine, mas como es la primera vez que ellos ejecutan algo de esta clase, ayúdales; pero no dejes que se preparen demasiado.

LA PROMESA



La ocasión apropiada para la Promesa es antes de clausurar la Reunión. Por supuesto que la Promesa corresponde a Akeila-a y él será el único que la lleve a cabo. Una vez que los padres han ocupado los lugares que les hayas asignado, llámala a los Lobitos a formar el Círculo de Parada y procede a la Promesa. Haz una ceremonia lo más sencilla posible, de tal manera que los Lobitos no puedan dejar de entender qué están haciendo y se lo más naturales que puedas, para que los niños no se pongan nerviosos. En cualquier caso, es conveniente dejar que los niños repitan las líneas de la Ley y la Promesa, después que tú las hayas dicho. **Inviste individualmente a cada Cachorrito** y trata de hacer que cada cual sienta la importancia de lo que está haciendo. Ahora ya tienen ellos derecho a dar el Gran Aullido, así pues, procede a decirles qué es y enséñales cómo han de hacerlo. En seguida un saludo elegante y pueden retirarse.

Si los padres desean platicar, no los despidas de prisa, ya que ésta es una gran oportunidad para conocerles. Más bien, si las circunstancias lo permiten, estímúales a que se queden, de tal manera que puedan platicar un rato contigo y entre sí; y se retiren con la sensación de que se han divertido y hecho nuevas amistades.

Sexta Reunión

Esta es la primera Reunión que hacen como verdaderos Lobitos y no como Cachorritos, por tanto, ya puedes principiar con el Gran Aullido. Escoge tus Seiseneros, si aún no haz nombrado permanentes. Cerciórate de que los Lobitos hacen el Aullido como lo deseas, no tengas miedo de hacerlos practicar una o dos veces más, si aún no han aprendido correctamente haciéndolo sobre la base de que ellos son los fundadores de la Manada y deben principiar bien.

Inspección y cuotas. (Es una buena idea el ver cuántos niños han pensado en ponerle su nombre a sus gorras. Estimulad esta costumbre, encontrarás que es muy útil.)

Juego

EL RELOJ DE LA VIEJA IGLESIA

Las Seisenas se forman como si fueran a tener carrera de equipos y se numeran del 1 al 6. Se ponen de frente a uno de los extremos del cuarto y frente a cada línea se coloca una silla.

Akeila-a dice: "El reloj de la vieja iglesia da la 1" (o cualquier otra hora que haya escogido) y el niño que tiene ese número, en cada Seisena, corre al otro extremo del cuarto, da la vuelta a la silla y regresa a su lugar ganando un punto la Seisena cuyo Lobito es el primero en regresar.

Solamente se deberá correr cuando se ha dicho: "El reloj de la vieja iglesia ha dado la...". Akeila-a puede decir toda clase de frases, tales como: "El reloj da...", cualquier niño que corra cuando oiga una de estas frases, pierde un punto para su Seisena. Algunas veces Akeila-a dirá: "El reloj de la vieja iglesia ha dado las 12", entonces cada niño toma la mano del que está detrás y toda la línea corre, da vuelta en torno de la silla y regresa; la primera Seisena que regresa sin haber roto la línea gana un punto.

Juego

LIEBRES Y LEBRELES

Se practica al aire libre y provee una variación, inesperada, de los juegos a que los niños han estado acostumbrados hasta aquí. Envía 3 ó 4 Lobitos (liebres) fuera del cuarto, en compañía de un Subjefe, si es que esto es

posible, para que tracen una pista formada por flechas pintadas con tiza, mientras el resto de la Manada (lebreles) irán detrás, tan aprisa como les sea posible, para cazar las liebres: da a las liebres unos tres minutos de ventaja, después de los cuales el resto de la Manada sale detrás de ellos, Si se cuenta con un Subjefe, Akeila-a deberá tener idea de la ruta que van a seguir las liebres, para caso de accidente, y también poner énfasis en la necesidad de tener cuidado al atravesar un camino, etc., ya que los Lobitos, cuando están en grupo, son menos aptos para ser cuidadosos, que cuando van solos, sin dejar de tener en cuenta que permanecen bajo su responsabilidad durante las horas en que trabaja la Manada.

Si son cazadas las liebres, o si la pista es corta y sobra tiempo, deja que algunos otros de los niños tracen una pista (si es posible con gises de diferente color); los Lobitos tienen siempre la ambición de ser las liebres.

Éste juego ocupará la mayor parte del tiempo, pero siempre quedará algo para una historieta. Akeila-a escogerá algún pasaje de *El Libro de las Tierras Vírgenes*. Los Lobitos deberán conocer este libro lo más pronto que les sea posible y más tarde aprenderán las Danzas de la Selva, pero antes será preciso impartirles un conocimiento adecuado de las historietas.

Gran Aullido.

Séptima Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas

Juego

PEDRO DICE

Los Lobitos se forman como para ejercicios, Akeila-a da órdenes, pero si éstas no van precedidas de "Pedro dice" no deberán ser obedecidas. Cualquier Lobito que se mueve con una orden que no lleve ese prefijo, queda fuera del juego y éste continúa hasta que todos los jugadores están fuera o el tiempo haya expirado. Conviene dejar a los Seiseneros, por turno, dar órdenes.

Trabajo de Estrellas

BANDERA NACIONAL

Siempre los Lobitos se emocionan ante la Bandera, así pues, si Akeila-a puede conseguir una, seguramente no tendrá dificultad en mantener su interés. Explícales qué es, cómo ha sido reverenciada y hasta dónde han ido los soldados y los marinos del país, para conservarla ondeando en las batallas y en las dificultades llegando muchos de ellos a perder sus vidas por defenderla del enemigo. Se iza en los festivales y se le pone a media asta en señal de duelo. Existen multitud de historietas que uno puede contarles para emocionarlos, pudiendo ser éstas reales o imaginarias, de todos modos les gustarán. Explícales su composición y la forma correcta de izarla. Pon por separado los colores pintados en pedazos grandes de papel, para que ellos los unan. Si cuentas con una bandera verdadera, deja que los niños la tengan en sus manos con mucho respeto.

Cuando creas que ya ellos conocen razonablemente cómo está compuesta la Bandera, somételos a Presas por medio de juegos.

Juego

JUEGO DE LA BANDERA

Para este juego se necesitan varias piezas con colores de la Bandera. Fácilmente puede hacerlas el mismo Jefe de la Manada con pedazos de cartón o papel y lápices de colores. Las piezas se barajan y cada Seisena, por turno, deberá escogerlas y formar la Bandera, tomándoseles

cuidadosamente el tiempo. La Seisena que tome el menor número de segundos es la que gana, cuando la Bandera esté correctamente formada, ahora los Lobitos están listos para ejecutar un juego activo y el siguiente es de tal naturaleza que seguramente les gustará.

Juego

TRUENOS Y RAYOS

Los Lobitos corren alrededor de la Cueva al compás de la música si es posible, y cuando ésta se detiene, se da un número y los Lobitos deben inmediatamente formar grupos de ese número. Los que queden fuera del grupo, y los que integren grupos más numerosos quedan fuera, por tanto los no comprendidos en el número quedan excluidos. La música continúa, o si no hay música el resto de los Lobitos corre dando vueltas hasta que un nuevo número se menciona y así sucesivamente hasta que solamente quedan 2 Lobitos. Este juego puede ser variado silbando tantas veces cuantas indique el número que se dice, siendo muy útil el silbato cuando no se cuenta con música.

Juego

DISFRACES

Probablemente los Lobitos serán muy malos al principio para disfrazarse, pero les gustará cuando ya saben cómo hacerlo y por tanto hay que ayudarles al comenzar su práctica en este juego.

Cada Seisena se provee de periódicos y cordeles, y se va a su cubil, donde disfraza a uno o dos Lobitos de animales de la selva. Se les conceden diez minutos, para hacerlo y después tienen que desfilar, escogiendo de entre los animales, el mejor. No olvides aplaudir.

Historietas

Si aún te sobra tiempo, refiéreles la historia de San Jorge y el Dragón. Algunos de los niños ya la sabrán o por lo menos algunas de sus versiones. La historia es buena y, si está bien contada, los Lobitos se divertirán con ella, aun cuando la oigan varias veces.

Gran Aullido

CONSEJO DE ROCA

Probablemente ya haz escogido tus Seiseneros permanentes y podrás tener tu Consejo, que deberá ser una junta sin ninguna formalidad, diferenciándose de la Corte de Honor de los Scouts en que el Guía de Patrulla tiene en ésta cierta posición y bastante responsabilidad, **mientras que en el Consejo de Roca prácticamente no tiene responsabilidad alguna**, y su papel es ayudar a los Lobitos más pequeños cuando lo necesiten y conservar su Seisena en buen orden durante las reuniones de Manada.

La reunión no necesita durar mucho, y no deberá discutirse demasiado. Di a los Seiseneros lo que esperas de ellos, y cómo encontrarás la forma de utilizarlos. Mantén la reunión en un ambiente de informalidad y camaradería. Más tarde, cuando los Seiseneros tengan más experiencia, se pueden tratar con ellos los planes futuros y los problemas de la Manada.

Octava Reunión

Vamos a ocuparnos ahora de algunas partes más activas de la Primera Estrella, tales como maroma, salto de rana y brincar en un pie y lanzar la pelota. Si es posible, habrá de salirse al campo, a un parque o a un patio de recreo; antes de salir tener el Gran Aullido y la inspección en la Cueva, donde dirás a los niños qué vas a ejecutar.

*Recuerda cuando llegues a tu destino un Jefe⁵, de preferencia Akeila-a, deberá demostrar a los Lobitos cómo dar con limpieza una maroma y la mejor manera de empezar y terminar, cómo caer ligeros sobre sus pies, después de hacer el salto de rana y otros pequeños puntos que ayudarán a los Lobitos a ejecutar estas actividades con elegancia y facilidad. Akeila-a, por supuesto, puede ayudar, estimulándoles y anotar a los chicos que están suficientemente aptos para la Prueba. No te desalientes si la primera vez nadie puede hacerlo suficientemente bien; los niños cuentan con bastante tiempo para practicar. Nosotros estamos precisamente para ayudarles a mejorar, **y debemos juzgarlos según el esfuerzo que hagan para superar sus dificultades, más que por los resultados que se obtengan.***

Si te es posible sacar a los niños de excursión, aprovecha la oportunidad para recordarles el código tránsito. Jamás serás demasiado estricto con respecto a su comportamiento en relación al tránsito, ni podrás meterles suficientemente en la cabeza la parte que a ellos corresponde para evitar “accidentes mortales en los caminos”. Ya tendremos lugar para volvernos a referir a esto, pero mientras, aprovecha todas las oportunidades que se te presenten durante las actividades de la Manada, para infiltrar en tus Lobitos el sentido del camino y un inteligente comportamiento con respecto al tránsito.

Juego

CRUCERO DE PEATONES

En el cuarto o en el patio de recreo se marca un espacio que representa un cruce. Akeila-a, que representa las señales luminosas de tránsito, se

⁵ N. Adaptación. Se considera maravillosa la experiencia de que una jefa de Manada dirija este tipo de ejercicios, pues promueven la equidad de género al quitar los estereotipos que confinan a las mujeres a papeles que no tienen nada que ver con su capacidad. Para nuestro caso que las Manadas son mixtas este recurso es de amplio beneficio pedagógico.

coloca con una bandera en cada mano, roja y una verde en la otra. Estas pueden substituirse por globos o pañuelos de colores, si no tienes a mano banderas. Cuando la señal verde se sostiene en alto los Lobitos corren alrededor del cuarto y sobre el crucero, pero cualquier niño que esté sobre el crucero cuando se cambien las banderas, queda fuera del juego.

Relevo BANDERAS

Existe un juego de Banderas que los niños ya van aprendiendo, por tanto, antes de practicarlo bien es necesario revisar los puntos tales como el nombre de la Bandera, el país a que pertenece y el Escudo.

Ordena que se formen por equipos en fila india, haciendo que sean rápidos, que corran y no pierdan tiempo en formarse cuando lo ordenes. A los niños se les numera del 1 al 6 y se colocan frente a ellos 3 Banderas⁶, por ejemplo: inglesa, escocesa e irlandesa. Akeila-a dice algo con alguna de ellas, tal como: "Ricardo", "San Andrés" o "Escocia", y en seguida se menciona un número. Los Lobitos que tengan asignado ese número corren a su montón, escogen la Bandera, regresan corriendo con ella hacia Akeila-a y el primero que la lleva correcta, anota un punto para su Seisena. Si un Lobito lleva una Bandera que no es la correcta, dile cuál debió ser y recuerda imprimir esto en su memoria, llamando de nuevo más tarde en el juego, el mismo número y la misma Bandera.

Si en todos los juegos de equipo de esta naturaleza haces una pausa antes de decir el número, conservarás a los niños en tensión y harás el juego más interesante.

Este juego puede ser adaptado a cualquier país, utilizando la historia de las diferentes Banderas que hayan existido en el mismo.

Juego

ARIETE

He aquí un buen juego que mucho gusta a los chicos, y una vez aprendido, ellos mismos lo pedirán una y otra vez. Existen versos que deben acoplarse a una tonada conocida, deja que los canten con toda la fuerza que quieran, que seguramente será bastante. Las palabras mismas

⁶ Se hace notar que la Bandera Mexicana actual, en concordancia con su reglamento, no puede ser usada para juegos; tal vez las banderas de los estados podrían bien sustituirla con el mismo objetivo educativo o usando las banderas históricas.

explican la historia del juego: *“Nos reciben con sonrisas, nos reciben con enojo, pero usando nuestro ariete, sus murallas se derrumban”*⁷.

Deja que los Lobitos repitan esos versos dos veces seguidas antes de iniciarse el juego.

La Manada se divide en dos bandos, uno frente al otro y a distancia. Los niños se dan las manos para representar así, cada bando, los muros de una ciudad fortificada. Los Lobitos cantan esa canción de guerra marcando el tiempo uno de los bandos y el otro caminando hacia adelante y hacia atrás, conforme cantan. Al final del canto, el bando que ha estado moviéndose escoge a uno de sus chicos para actuar como ariete y éste debe correr y saltar, para caer sobre los brazos de sus opositores, en el lugar que crea más fácil de romper. Si logra hacer que se suelten los Lobitos donde él ha caído, tomará a éstos consigo y los llevará a su bando, pero si no tiene éxito será hecho prisionero y se quedará con ese bando. Nadie más tomará parte o prestará ayuda en forma ninguna y los Lobitos deberán todo el tiempo conservarse tomados de las manos. Al ariete no se le concederá mucho tiempo para romper las filas enemigas sino solamente el necesario para contar diez, despacio. Ahora se repite el canto, pero cambiando los bandos. Akeila-a decidirá cuánto tiempo ha de practicarse este juego.



Esta es una acción en que la Manada se alborota realmente, gritando, pegando con los pies en el suelo y emocionada en general; si en estas condiciones puedes imponer silencio cuando hagas la llamada de

⁷ *“They greet us with a cheery smile, they greet us with a frown, but we will take a Battering Ram and their walls shall tumble down”.*

“Manada”, podrás sentirte satisfecho de los progresos obtenidos.

Gran Aullido.

Novena Reunión

Después del Gran Aullido y la inspección, deja que los Lobitos escojan el juego con el cual deseen principiar esta Reunión, ya que ahora tienen suficientes de donde escoger. Traemos a cuenta un pequeño punto; si sucede que un Lobito celebra su santo o cumpleaños en un día en que se reúne la Manada, deja que él escoja el juego o sea el punto central en éste; estas pequeñas cosas son de suma importancia para los niños.

Instrucción

EJERCICIOS

Los ejercicios físicos adecuados son muy necesarios para los niños en su crecimiento, y si les son bien presentados, se divertirán mucho con ellos y pondrán todo su esfuerzo para efectuarlos. Los ejercicios sugeridos por Lord Baden-Powell, cuya descripción se encuentra en el "Manual de Lobatos", constituirán un excelente comienzo y unas cuantas palabras acerca de éstos explicando cómo nos ayudan a crecer derechos, ser altos y a dar buenos músculos en vez de gordura grasosa, servirán al niño para entender lo que va a hacer y por qué va a hacerlo. Hay que poner mucho cuidado en que ningún niño se fatigue en forma alguna, por lo cual es mejor poner enteramente a su alcance los ejercicios sencillos y fáciles de ejecutar. Jamás señales a un Lobito u te rías de él si ejecuta mal un ejercicio o si se ve cómico, porque esto le molesta y resultarán muchas complicaciones de haberse burlado de él. Siempre es mejor alabar a un niño cuanto sea posible, y en todo tiempo es conveniente estimularlo.

Juego

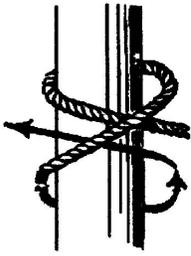
FUERA DEL PISO

Los Lobitos están ya listos para hacer algo bastante salvaje, así pues déjales practicar esto por unos cuantos minutos.

Método: Los Lobitos brincan por todo el cuarto. A un silbatazo corto, dado por el Jefe de Manada, todos deben subirse sobre algo: los muebles, etc. El último que se quede sobre el piso será mencionado por su nombre.

Relevo AMARRAR UNA PAÑOLETA

Es un juego de movimiento, pero puede ser practicado más de una vez si así se desea.



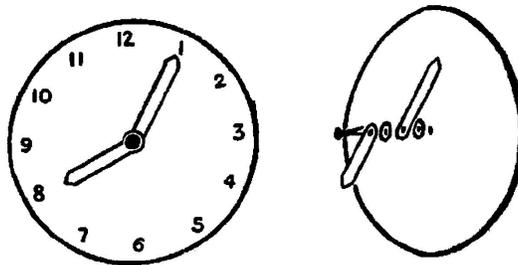
Los Lobitos se dividen en dos filas, con sus jefes llevando una pañoleta doblada a lo largo. Akeila-a se para enfrente, con los brazos cruzados. Los números 1 deberán correr y amarrar cada uno una pañoleta en el brazo de Akeila-a, regresando a tocar el número 2, quien corre y desata la pañoleta, regresando con ella para que el 3 repita lo que hizo el 1, etc. Al principio se hará el Nudo de Rizo y más tarde el de Ballestrinque. Gana el equipo que termina primero y se coloca convenientemente.

Habilidad Manual

Se ha reconocido universalmente que el trabajo manual es de tremendo valor en la vida de un niño, por la cantidad de cosas que le enseñan: paciencia, concentración, cuidado, dominio y será además una válvula de escape para su imaginación y su instinto recreativo. La Manada puede hacer mucho en este terreno y aun cuando al principio los resultados sean un poco peculiares, con el tiempo los Lobitos podrán hacer buenos modelos. No seas demasiado ansioso exigiendo un modelo perfecto, más bien fíjate en aquello que representa un pensamiento real y un esfuerzo efectivo.

Para este trabajo se utilizan cajas de fósforos, corchos, cartón, etc., y si puedes conseguir un rollo de papel tapiz, verás que con éste se pueden hacer maravillas.

Será conveniente escoger algo sencillo en este primer intento con la Manada, por ejemplo: un reloj de cartón que puede construirse con mucha facilidad y agregarse a los muebles de la Manada. Si Akeila-a puede conseguir uno ya terminado que sirva de modelo, esto ayudará grandemente a los niños.



Para construir los relojes necesitarás cartón, tijeras, gises de colores, grapas (presillas) para papel, de aquellas que tienen dos patas y se abren por detrás. Los relojes pueden construirse cooperando todos los de la Seisena, o quizá haciendo uno cada tres niños. Se guardarán los mejores para la Cueva. El grabado muestra cómo se hacen los relojes y los Viejos Lobos

deberán ayudar con su consejo, especialmente en los detalles de cómo colocar las manecillas. Aquí es donde Akeila-a tendrá que mostrar su tacto, viendo que todos los niños tengan algo que hacer; ya sea construyendo manecillas extras o poniendo color a las diferentes piezas, de tal manera que todos estén ocupados al mismo tiempo. Pon atención para que los Lobitos recojan los desperdicios y se exhiban los objetos construidos por ellos a fin de que todos los admiren.

Gran Aullido.

Décima Reunión

El Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Cambia hoy un poco la inspección, haciendo que los Seiseneros la hagan, pero en Seisena distinta de la suya. ¡Probablemente sean extraordinariamente estrictos!

Juego

LAS BRISAS

Uno de los Lobitos hará de dragón, con su casa en un rincón del cuarto. Los otros son las brisas y se mueven suavemente por todo el cuarto. Ningún Lobito deberá estar enteramente quieto.

Cuando Akeila-a dice: “La brisa sopla hacia el norte”, todos los Lobitos corren hacia el norte y tocan el muro. Entonces el dragón tratará de atrapar a cuantos pueda, y el Lobito atrapado se une al dragón para ayudarlo a atrapar a los demás, cuando se menciona una segunda dirección de la brújula.

Juego

EL ABIGEO

Es este un juego emocionante, que gusta mucho a los Lobitos porque cada uno por turno, puede ser “Él”.

Todos los Lobitos excepto uno, forman un círculo grande y el que queda afuera es el abigeo. A uno de los Lobitos en el círculo, se le escoge secretamente para ranchero. El abigeo, que no sabe a quién se ha escogido, entra dentro del círculo y se roba una “manzana”, pero tiene que volver a salir del círculo por el mismo agujero por donde entró. El ranchero tiene que atrapar al abigeo; pero sólo puede hacerlo después de que éste ha tomado la manzana. El abigeo debe ser muy cauto y el ranchero tratará de no darse a conocer haciendo visajes y poniéndose en guardia demasiado aprisa.

Si el abigeo logra escapar, se le da una segunda oportunidad, pero si es atrapado, puede escoger al que le ha de substituir como abigeo.

Trabajo de Estrellas

Diles a los Lobitos que vas a probar qué tan buenos son para recordar las cosas, a ver quién puede hacer nudos y quién recuerda todo lo referente a la Bandera. Dale 10 minutos en sus Cubiles, proporcionándoles cuerdas y Banderas para que practiquen. Los Seiseneros deben mostrarse serviciales poniendo a aquellos que están más duchos, a que enseñen a los que no están muy seguros.

Juego

ROMPECABEZAS

Puede considerarse como prueba del trabajo de Estrellas que acaba de practicarse, haciendo una lista de aquellos que están muy duchos.

Los Lobitos se sientan en círculo y al centro, de pie, se coloca el Jefe de Manada. Éste cierra los ojos y gira sobre sí mismo lentamente y, conservando los ojos cerrados, señala a un Lobito y le pregunta: “¿Cuál es el orden de los colores de la Bandera?” o “¿Qué nudo usarías para amarrar un bulto?” (El nudo debe ser ejecutado por el Lobito). Si toma demasiado tiempo el que todos conozcan todo esto, al final del juego reunidos para que hagan el Nudo de Rizo, etc., de tal manera que les puedas pasar su Prueba, si consideras que la saben correctamente.

Después de haber tenido a los chicos sentados por tanto tiempo, estarán listos para algo más activo.

Juego

TRUENOS Y RAYOS

Ya se practicó este juego una vez (véase la Séptima Reunión).

Juego

ARREBATAR EL SOMBRERO

Hay que dividir la Manada en dos filas numerando a sus Lobitos y colocando una frente a la otra a seis o más pasos de distancia. Al centro, entre las dos filas, se coloca un objeto, de preferencia el sombrero del Jefe de Manada, quien dice un número. Los dos Lobitos que lo tienen, salen de su respectiva fila para tomar el sombrero y regresan con él. Pero cuando uno de los jugadores ya tiene el sombrero en la mano o lo ha tocado, puede ser “marcado” por su opositor y entonces el sombrero vuelve al centro y los jugadores a sus lugares. Si uno de los jugadores puede tomar el

sombrero y volver a su lugar sin ser tocado, ganará un punto para su equipo. Los jugadores no deberán abalanzarse ciegamente a coger el sombrero, sino hacerlo con la vista fija en su opositor, y mediante sorpresas y otra estrategia, tomar el sombrero en las meras narices de su contrario y llevárselo a su equipo. La anotación deberá llevarla el Jefe de Manada.

Historieta.

Gran Aullido.

Décima primera Reunión

Como cambio, la noche de hoy, después del Gran Aullido e inspección, principia con un juego muy sosegado. Hay gran variedad de juegos de acecho. He aquí uno:

Juego

MOUGLI Y BAGYIARA

De 6 a 12 Lobitos deberán tomar parte en este juego. Uno de ellos, de preferencia Seisenero, representa a Bagyiara, la Pantera Negra, que se propone dar a Mougli una lección de acecho. Bagyiara se pone de pie, con la cara hacia la pared y en el lado opuesto del cuarto. Al dar la orden de: "ya", los Lobitos de Mougli empiezan a moverse hacia Bagyiara, dando pasos largos sobre las puntas de los pies y lo más rápido posible; pero sólo unos cuantos cada vez, con objeto de acercarse a él lo suficiente para tocarle la espalda, sin ser vistos al estar en movimiento. De cuando en cuando Mougli "se congela", que es la manera que Bagyiara, le ha enseñado de hacerse invisible en la selva. Bagyiara voltea por un momento cada vez que quiere, y si logra ver a un Lobito en movimiento le señala diciendo: "Mougli: te vi mover, regrésate". El Lobo señalado tendrá que regresar al muro de partida y comenzar de nuevo.

El juego continúa hasta que algún Mougli logre tocar a Bagyiara; entonces se escoge un nuevo Bagyiara.

Relevo

MONOS

Las Seisenas se forman como para una carrera de equipos, cada Lobito por turno deberá balancear su gorra ligeramente sobre su cabeza, colocándola al revés, y cabriolar en cuatro pies, como un mono, hasta el otro extremo del cuarto. Gana la primera Seisena con todos sus componentes, que terminen y se sienten en cuclillas, con la gorra en su lugar. Se pierden puntos por dejar la gorra en el camino.

Relevo

MENSAJE

También al aire libre. El objeto de este juego es ver si los Lobitos pueden

retener en la memoria un mensaje y transmitirlo correctamente. No sabemos cuándo, repentinamente, seremos llamados a llevar algún mensaje mucho muy urgente a un médico o quizá a un policía, y será de suma importancia que lo recordemos y repitamos con exactitud, palabra por palabra, tal como nos fue dado. Si lo hemos practicado como Lobitos, no tendremos dificultad alguna en recordarlo y tal vez tengamos oportunidad de salvar a alguien la vida, atrapar a un ladrón o de hacer alguna otra cosa por el estilo.

Disemina a los Lobitos por grupo (uno de cada Seisena), en diferentes lugares a lo largo de la ruta, haciéndolo si es posible en forma circular. Los núcleos 1 de cada Seisena se quedan con el Jefe de Manada quien les dará un mensaje verbal, que deberá recordar y llevarlo corriendo a aquel que está colocado en el primer lugar (nadie más deberá escuchar el mensaje). Este individuo a su vez correrá al siguiente y le transmitirá el mensaje y así sucesivamente hasta el último Lobito, quien irá con él al Jefe de Manada. El primero que transmita el mensaje correcto ganará el juego para su Seisena.

Ya hemos tenido tres juegos activos, tengamos ahora uno sosegado.

Juego

ARRIBA JUAN

Los jugadores se sientan alrededor de una mesa, la mitad a cada lado, y se entregará una moneda a uno de los Lobitos de los equipos. Los jugadores del equipo que tienen la moneda deberán conservar sus manos debajo de la mesa. La moneda se pasa enseguida ocultamente a uno de los jugadores. Cuando el equipo que tiene la moneda declara que ya está listo el capitán del otro -dice "arriba Juan". Todas las manos se ponen sobre la mesa con las palmas hacia abajo. El capitán ordena, por turno, a cada niño de los que cree que no tiene la moneda, que levante una o las dos manos. Si logra levantar todas las manos vacías, y deja sólo a la que tiene la moneda, su lado se anota un punto y recibe la moneda. El juego continúa como antes, solamente que ahora el capitán queda del otro lado. Si el capitán levanta la mano de la moneda, ha perdido el juego para los de su equipo y el otro equipo se anota un punto. Si el equipo que tiene la moneda es el que gana, la conserva y continúa como antes; cada vez se escogerá un nuevo capitán.

Hay varias formas de practicar este juego, las cuales deberán introducirse gradualmente, cuando los Lobitos están familiarizados con él en su forma más sencilla.

A la voz de "arriba Juan", todos los puños se levantan a la altura de los hombros, hasta que los jugadores escuchan la siguiente orden. El capitán puede dar cualquiera de las órdenes siguientes:

1 *Golpear.* Las manos se bajan golpeando las palmas sobre la mesa, el ruido probablemente descubrirá el sonido metálico de la moneda, pero hay que tener cuidado de que no vuele en el momento de pegar sobre la mesa. Las manos se conservan con las palmas sobre la mesa hasta que el capitán da la orden de que las vayan levantando como se dijo antes.

2 *Arrastrar.* Los puños se bajan hasta la mesa y lentamente se desdobra la mano, los dedos parecerán que se arrastran sobre las mesas hasta que las manos queden planas sobre ella. (Aquellos que no tengan la moneda deberán actuar en tal forma que atraigan la atención del capitán, desviándola de aquel que está tratando de que la moneda no haga ruido). La moneda puede sostenerse en cualquier forma, entre los dedos o con el dedo gordo apoyado sobre la palma, si así se desea.

3 *Danzar.* Los puños se quedan sobre la mesa y se abren las manos conservando las puntas de los dedos sobre la mesa y haciéndolos danzar. Una variante de esta forma es "carapachos de cangrejo", en que las puntas de los dedos permanecen quietas.

4 *Presentar.* Los puños se conservan a la altura de los hombros, con los nudillos hacia afuera, las manos se abren lentamente, de tal manera que los del bando contrario solamente ven el reverso de la mano. El capitán procede a señalar las que han de voltearse, mientras las demás se conservan en esa posición. (Algunas otras formas todavía pueden inventarse para dar más variedad a este juego.)

Una buena regla que puede introducirse cuando se trata de Lobitos muy listos, y después de haber practicado el juego por algún tiempo, es el que otros, además del capitán, puedan dar órdenes, pero solamente a uno habrá que obedecer, perdiendo el equipo que por descuido reciba órdenes de otro distinto al capitán. Esto requiere que todos los Lobitos estén muy despiertos y tengan mucho dominio sobre sí. Una mediana actuación de parte del que hace de falso capitán podrá hacer caer a muchos, aun de los más listos.

Danza de la selva

Ahora vamos a introducir la primera danza de la selva. No debemos preocuparnos, ya que todo está de nuestra parte: la mucha imaginación

de los niños, o que nuestros Lobitos sean jóvenes y por tanto muy entusiastas, y que todos han ido creciendo en la atmósfera de la Selva.

La danza de Bagyara es buena para principiar porque es muy sencilla y divertida. La puedes encontrar en el "*Manual de Lobatos*". Antes de enseñarla a los Lobitos repasa con ellos los puntos de la historia y diles que la van a representar. Hazlos una demostración gráfica -o deja que tu ayudante lo haga si para ello es más apto- de tal manera que les infundas el espíritu, haciéndoselos vivir; después haz que los niños tomen parte en ella. Representa pedazo por pedazo muy lentamente, pero sin demasiada elaboración, haz que la repitan una vez más, y por último, toda completa, pero tomando parte tú todo el tiempo.

Gran Aullido.

Décima segunda Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Juego

VERDES Y AZULES

Este juego puede practicarse si es necesario, dentro del salón, pero es mejor hacerlo en un campo o en un patio de juegos grande.

Los Lobitos se dividen en dos bandos. Un espacio grande, dividido en dos partes iguales, se señala como campo de batalla (una vereda, una línea marcada en blanco o una cinta fijada al piso marcan la línea divisoria) a unos 25 metros detrás de la línea, de ambos lados, se colocan unos 12 objetos: gorras, bolsas, bastones, o cualquiera otra cosa, y éstos representan las municiones. Se coloca una guardia enfrente de estas cosas debiendo permanecer a unos 3 pasos de distancia mientras la caza no esté ya realizándose. El resto de los Lobitos se disemina en todo el campo, a unos les asigna su capitán la defensa y a otros el ataque. A una señal convenida los dos bandos atacan simultáneamente. El objeto del ataque es hacerse de todas las municiones que pertenecen al campo contrario y llevarlas al propio, se puede hacer prisioneros por el simple hecho de tocar a uno, encontrándose en territorio enemigo, a menos que éste haya logrado apoderarse de una de las municiones, pues entonces queda a salvo para retirarse con ella a su propio territorio. No puede llevarse más de un objeto cada vez. Los prisioneros se colocan detrás de las municiones que pertenecen al bando que los ha capturado. Pueden ser libertados al ser tocados por uno de su propio bando. El prisionero libertado y su libertador deberán regresar a su propio territorio, antes de poder volver al ataque, y lo harán dándose la mano, pues de lo contrario, pueden ser hechos prisioneros de nuevo; ganan aquellos que tienen éxito en capturar todas las municiones del enemigo, o que tienen en su poder, al sonar el silbato, la mayor cantidad de municiones.

Juego

RELOJES

Los Lobitos se forman en dos equipos, en frente de cada uno está un reloj que ellos han hecho. Akeila-a dice: "5 minutos para las 7". El primer Lobito de cada Seisena corre el reloj y pone las manecillas en la hora indicada, y regresa corriendo a su Seisena. El primero que regresa, habiendo señalado

el tiempo correcto, gana un punto para su Seisena. Cuando Akeila-a ha dicho otra hora, el número 2 corre y así, sucesivamente, se repite el juego con cada uno de los componentes de la Seisena.

Juego

PELEA DE GALLOS

Dos Lobitos se sientan en cuclillas, con la barba sobre las rodillas y éstas abrazadas. Se les coloca un pequeño bastón debajo de las corvas, pasando por el hueco de los brazos. En esta postura, brincando, tratan de tirarse uno al otro o de hacer que suelte las manos. Sólo serán permitidos tres intentos.

Saltar la cuerda

Algunos Lobitos encuentran difícil saltar la cuerda y casi parece que nunca aprenderán, por tanto más vale que comiencen desde ahora para que practiquen en su casa. Divide los Lobitos en dos bandos, cada uno con su cuerda. Cada Lobito por turno tratará de brincar la cuerda hacia atrás 10 veces, pasándola luego al siguiente, para que salte a su vez.

Historieta.

Gran Aullido.

N.B. Podrás celebrar de nuevo Reunión de Consejo de Roca esta semana; ellos probablemente tendrán algunas sugerencias que hacer. Quizá podrás discutir acerca del Cubil y de las cosas que puedan llevar para construirlo. La siguiente semana revisarás el trabajo de Estrellas, hasta donde hayas llegado, y dedicando diez minutos a ayudar a esos chicos, hay oportunidad de que ellos, a su vez, ayuden a la Seisena la semana siguiente. Esto es sólo una sugerencia. Si Akeila-a tiene otras ideas más interesantes, las deberá poner en práctica por todos conceptos.

Décima tercera Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Juego

CHINAMPINAS

Se necesita una pelota de fútbol u otra grande de hule (goma). La Manada se divide en dos bandos, uno formando un gran círculo, en el que los Lobitos apenas puedan tocarse la punta de los dedos con los brazos extendidos y el otro bando apretujado en el centro del círculo. El objetivo del juego es que los del círculo exterior saquen a los del interior en el menos tiempo posible, pegándoles con la pelota en las piernas, abajo de la rodilla. Los Lobitos del centro tienen que brincar o correr para no ser tocados por la pelota, pero no pueden salir del círculo ni se les puede lanzar la pelota de ningún otro punto que no sea del círculo. Lo más aprisa que se lance la pelota, se recoja, y se vuelva a lanzar, mejor para el juego, ya que los de adentro tendrán menos tiempo para pensar y se cansarán más pronto. Cuando todas las "chinampinas" están fuera, los bandos cambian de lugar entre sí y se repite el juego. El bando que saque todas las chinampinas en el menor tiempo es el que gana.

Juego

BAJO LOS ARCOS

Los Lobitos se forman en dos filas, una frente a la otra, y por lo menos separados 5 metros. Los Lobitos de ambos bandos estarán con las piernas abiertas, tocándose las puntas de los pies con el vecino de al lado. Sale uno de los bandos, echa a rodar una pelota por el piso y trata de hacerla pasar debajo del arco formado por las piernas del que está enfrente. Si la pelota logra pasar, ese Lobito queda fuera del juego y va a colocarse detrás de la línea para recoger las pelotas perdidas; el juego continúa hasta que todos los de un bando han sido puestos fuera de combate.

La sola regla es que la pelota deberá rodarse y no lanzarse por el aire, ni ser detenida con las manos.

Trabajo de Estrellas

Deja que los Lobitos practiquen, cuanto puedan, en su Cubil una de las materias de las Estrellas que ya hayan aprendido; pero de la que no estén

muy seguros. Algunos necesitarán nudos, otros Bandera, otros más podrán aprender la hora y todavía otros saltar la cuerda o ensayar a caminar conservando en equilibrio libros sobre la cabeza. Probablemente los Lobitos estén en diferentes etapas; algunos tal vez conozcan bastante bien el trabajo, mientras que otros tengan todavía mucho que aprender, y es aquí donde el ingenio de Akeila-a y sus recursos están en juego. Todos deberán conservar todo su tiempo ocupados e interesados. Ayudando los Seiseneros, aun de manera elemental y con el consejo de los otros Viejos Lobos, no habrá mayor dificultad.

Juego

BOLSA REVUELTA

Los Lobitos estarán listos para algo de acción después de arduo trabajo, pero no hemos de cambiarles completamente el asunto. Démosles un juego de equipo para practicar todo el trabajo de Estrellas que tengan aprendido. Los detalles del juego se los dejamos a Akeila-a.

Ellos gozarán demostrando lo bien que pueden hacer las cosas, hasta donde las sepan, y tendrán la sensación de que de verdad están adelantando. Ahora tendremos un juego de tipo diferente.

Juego

FRÍO Y CALIENTE

Se envían dos jugadores fuera del cuarto, y cuando éstos han salido, los restantes piensan en algún trabajo que darles. Han decidido que deberán cambiar una silla de un extremo a otro del cuarto, o quitar un cuadro de su lugar y colocarlo en otra parte, o tocar el piano o cualquier otra cosa en que puedan pensar. Entonces se hace regresar a los dos jugadores quienes tratarán de adivinar qué es lo que van a hacer. Irán de un lado a otro del cuarto haciendo todo aquello que piensen puede ser lo que se les ha asignado, hasta dar con ello. Entretanto los otros jugadores tratan de cantar alguna canción, cantando fuerte cuando los jugadores están a punto de adivinar y muy quedo cuando están equivocados. Cuando estos dos jugadores han adivinado, salen otros dos y así sucesivamente.

Juego

EL PIRATA SILENCIOSO

Es un juego muy gustado por los Lobitos, aun cuando requiere que estén

sentados quietecitos durante varios minutos.

A un Lobito se le vendan los ojos y se le sienta en el centro de la Cueva, donde va a ser el cuidador de un tesoro, mientras los otros permanecen sentados tan lejos de él como el espacio lo permita. Akeila-a señala a un Lobito que deberá arrastrarse hasta el pirata y tratar de robar el tesoro. El pirata oye al ladrón que se acerca y señala hacia dónde cree haber oído el ruido; si acierta, el ladrón muere y regresa a su asiento. Otro Lobito es escogido para probar su suerte, pero si el pirata se equivoca y no señala hacia donde se acerca el Lobito, éste puede continuar arrastrándose hacia el tesoro. Cualquier ladrón que llega a coger el tesoro, se convierte en pirata.

Un buen plan es hacer que todos los Lobitos cambien de lugar mientras se le vendan los ojos al nuevo pirata.

Danza de la Selva

Conviene ensayar nuevamente la Danza de Bagyiara, pero esta vez con más realidad y si el tiempo lo permite, mejor una nueva: Tabaqui (Terbarki) (*"Manual de Lobatos"*). No olvides dar antes una sinopsis de la historieta, aun cuando ya la hayan escuchado antes.

Gran Aullido.

Décima cuarta Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Juego

REUNIRSE

(Véase Quinta Reunión).

Los Lobitos han jugado esto antes, pero ahora ya son más listos, ¿no es verdad?

Trabajo de Estrellas

CAMINAR SOBRE UN TABLÓN

Forma parte de las Presas de Segunda Estrella, pero no evita que podamos incorporar esto ahora en nuestro programa. Es muy divertido y ayuda a los niños a concentrarse y controlar su cuerpo.

Si cuentas con mecedoras en tu Cueva, tanto mejor, si no, trata de conseguir prestados unos tablones y colocalos en alto -no demasiado, pues conviene tener algo firme para principiar y que no se balanceen- la altura vendrá después. Ayuda a los nerviosos hasta que adquieran confianza -que pronto lograrán-, y a quienes la tengan hazlos ejecutar algo más difícil, por ejemplo caminar hacia atrás o ponerse de rodillas a la mitad del camino, etc.

Una vez que los niños aprenden a guardar el equilibrio, con facilidad pueden intentar cosas más difíciles, y Akeila-a podrá buscarles diversión al aire libre, como caminar sobre tuberías o troncos de árboles caídos, o cruzar un arroyo siempre que no sea profundo; ¡pero jamás, como algunas veces se ha hecho, llevarlos a la parte alta de un puente ferroviario u otra cosa que entrañe un serio peligro!

Juego

ADENTRO Y AFUERA. (Véase Primera Reunión)

Juego

TREPAR

Muestra a los niños algo así como la hoja de un castaño. Diles lo que es. Déjalos observarla con cuidado y luego diles: “el primer Lobito que encuentre una y me la traiga, tiene un premio”. Haz que se vayan, y prepara un dulce o algo por el estilo para el primero que regrese.

Un cambio brusco, como éste, ayuda a mantener la Manada activa, y en algunas ocasiones un premio es un magnífico sustituto de los puntos.

Juego

MEDIAS

Se proporciona a cada Seisena una media larga, mejor sí no tiene agujeros, conteniendo varios artículos: un centavo, una moneda de a 5, una liga, una caja de cerillos, un lápiz y otras cosas por el estilo. Los Lobitos se forman en fila, numerados. Luego Akeila-a, con una lista de las cosas puesta en cada media, dice el nombre de un artículo y un número, y los Lobitos que tienen asignado ese número, corren hacia su media, sacan el artículo y lo llevan a una Seisena. Todas las medias tienen las mismas cosas, gana la primera Seisena que termine de sacar todos los artículos.

Charla

No es esto una historieta, sino más bien un cambio de impresiones entre los Viejos Lobos y los niños, en el cual Akeila-a da algunos informes, y obtiene de los niños sus puntos de vista y sugerencias. En este caso usaremos la limpieza para tema de nuestra charla, y si leemos antes lo que dijo nuestro fundador (“*Manual de Lobatos*”), sabremos explicar al niño esos fundamentos de la higiene personal. Este se interesará mucho por los pequeños vellos de su nariz y cómo trabajan (porque seguramente que ya habrá notado que los tiene); los gérmenes que se introducen en su comida, si no los extermina; y la caries de sus dientes, si no se los lava. Tú puedes hacer que los gérmenes aparezcan como enemigos reales, de hecho podrás referirles algún caso en que éstos hayan sido vistos. No olvides dejar que los niños hablen también, porque esto ayuda a grabarles muchas cosas en la memoria.

Gran Aullido.

Décima quinta Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Da esta noche especial atención a los dientes después de la charla de la semana pasada.

Juego

EL VIEJO CANGURO

Se le atan los pies a un Lobito con un pañuelo y salta como un canguro correteando al resto de la Manada. Cuando atrapa a otro, también se le atan a éste los pies y salta, tratando de atrapar a otros. Si todos los Lobitos de la Manada, excepto uno, se han convertido en canguros, termina el juego y este último es el ganador.

Relevos

EL LOBITO SANO

Las Seisenas se forman en línea para una carrera de equipos, excluyendo a los Seiseneros, quienes se paran enfrente de la suya, al otro extremo del cuarto. A la voz de "ya", el primer Lobito de cada Seisena corre hacia su Seisenero y hace como que se limpia los dientes, se lava las manos, se corta las uñas, hace una profunda inhalación por la nariz y regresa corriendo a su Seisena. Deberá cepillarse diez veces los dientes y frotarse diez veces las manos. Cuando regresa, el segundo Lobito hace lo mismo y así todos, hasta terminar la fila. Gana la Seisena que termina primero y todos sus componentes se sientan en cuclillas.

Trabajo de Estrellas

LLEVAR UN PESO SOBRE LA CABEZA

Se considera que esta actividad representa poca diversión para los Lobitos y que algunos niños pueden hacerlo con notoria facilidad. Les gusta presumir de sus habilidades, y esto representa un reto a los poderes disciplinarios de Akeila-a.

Si los niños que pueden hacer bien esto son aquellos que no relumbran en otras cosas, puede estimulárseles un poco, pero de lo contrario, hay que tener cuidado. Equilibrar un libro no es tan fácil como

parece si se insiste en buenas normas. Cualquiera puede hacerlo llevando puesta una gorra, y los chicos con una abundante cosecha de cabello suave pueden tener una señalada ventaja. Recuerda que la cabeza debe mantenerse vertical todo el tiempo, sin permitir posiciones ladeadas, ni tampoco que el libro se lleve hasta atrás de la cabeza con la barbilla inclinada. Debes insistir en una posición erguida, en el control muscular y en el balanceo adecuado.

Otro detalle. Cuando compitan entre equipos, asegúrate de que los objetos sobre la cabeza sean de la misma clase y peso. Si usáis libros, ve que sean de los viejos que ya no sirven, y aclarad a los Lobitos que éste no es el trato usual para los libros.

Juego

POP Y SALE LA COMADREJA

Se forman los Lobitos en pequeños círculos de tres, dándose las manos y una comadreja al centro de cada círculo.

Se coloca una comadreja solitaria en el centro del cuarto, todos giran danzando y cantando. A la palabra "pop" todas las comadreas corren a formar un círculo en el centro, alrededor de la comadreja solitaria y giran una vez más danzando y cantando. A la voz "pop" todas las comadreas regresan a los círculos y la que se queda afuera hace de comadreja solitaria, continuando así el juego.

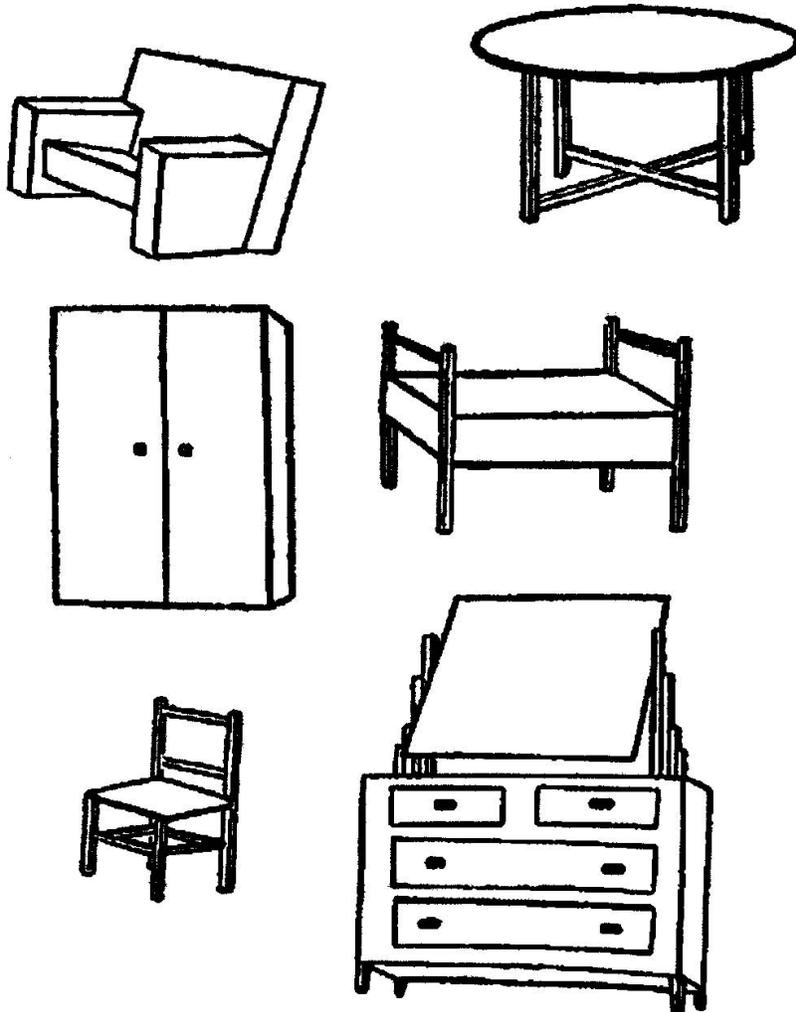
N.B. El resto de la Reunión puede dedicarse a trabajos manuales, con duración de 40 minutos más, lo que da oportunidad de hacer bastante si se ponen a trabajar rápidamente. Nuestra sugerencia es que los niños construyan muebles en miniatura con cajas de fósforos y papel. Si puedes mostrarles uno terminado, les será de gran ayuda en sus trabajos.

Los materiales necesarios son: una caja de fósforos, papel, cartoncillo delgado, papel café, papel tapiz o papel de color, tijeras, pegamento, preferible no líquido, y pedazos de corcho o pequeñas cuentas para utilizarlas como perillas.

Lo que primero debe hacerse, es dejar que los niños se decidan sobre qué pieza van a ejecutar y después pasen a recoger el número de cajas de fósforos que necesiten. Entregad a cada Seisena algunas tijeras, un bote de pegamento, etc., de tal manera que los niños puedan trabajar rápidamente y sin interrupciones.

Probablemente necesitarán ayuda y consejo en cantidad, en particular con respecto al orden en que deben pegar las cosas, y las medidas.

En el grabado pueden verse varios artículos que los niños pueden construir. Si no quedan terminadas las piezas, puedes dejar que se las lleven a sus casas para terminarlas o les pones nombre y las guardes para otra ocasión.



Décima sexta Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Juego

MEMO DICE, TOÑO DICE

He aquí un juego que viene del África del Sur. Los Lobitos se alinean dejando amplio espacio entre las líneas. El juez dice: "Toño toca rojo" e inmediatamente todos los Lobitos corren y tocan cualquier objeto de color rojo que esté a la vista. "Toño" puede decir blanco, o verde, o madera, o cualquier otra cosa que se le ocurra. De cuando en cuando, el juez dice: "Memo toca azul" y entonces todos los Lobitos deberán permanecer quietos sin moverse. Cualquier Lobito que se mueva cuando se mencione "Memo", pierde un punto. Lo mismo pierde si se mueve para tocar un objeto si lo puede hacer desde su lugar, como por ejemplo su gorra verde, etc. Al final del juego se cuentan los puntos malos y gana el Lobito que ha perdido menos puntos. Si se practica el juego al aire libre y los Lobitos tienen que correr alguna distancia, el Lobito que regrese al último pierde también un punto.

Maromas

Si eres afortunado en tener un tramo de jardín afuera de la Cueva, llevad a la Manada a hacer maromas, en lugar de hacerlas en el piso. No son pamplinas, sino simplemente algo más placentero. Si tienes que hacerlo en el interior, trata de conseguir un tapete grande o siquiera un abrigo viejo para colocarlo en el suelo.

Tal vez encuentre Akeila-a que para algunos chicos esto es "una rebanada de pastel", mientras que para otros resulta casi una imposibilidad. Vigila al muchacho tímido o temeroso, dale mucha ayuda, y permaneced suficientemente cerca de todos los principiantes para evitar accidentes.

Si un niño no puede hacerlo del todo bien, haz que se ponga en cuatro pies, con la parte posterior de su cabeza sobre el suelo, que eleve sus rodillas del suelo y acerque sus pies hacia sus manos. Si le das un suave impulso dará la maroma.

Insiste en las buenas normas. A mayor facilidad debe exigirse más eficiencia. Son también parte de la prueba un buen inicio y un buen final.

Juego

HACER EL COJO O RENGO

(Véase Segunda Reunión.)

Juego

LLEVAR UN MENSAJE

Por actividades anteriores, ya los Lobitos se dan cuenta de cómo, en cualquier tiempo, puede llamárseles para entregar un importante mensaje a alguien, y que gran parte del éxito depende de la fidelidad de su memoria. Aquí está, pues, un juego de transmisión de mensajes adicionado con obstáculos y muchas otras cosas que puedes hacerlos recordar.

Será de gran ayuda contar con observadores colocados en determinados lugares de la ruta, para ver cómo van las cosas y presten su colaboración en caso necesario.

Planea una ruta bien sencilla, que la mayoría de los Lobitos conozcan y pueda ser encontrada fácilmente; que incluya, al pasar, varios puntos conocidos, por ejemplo un buzón, un atrio, un reloj u otras cosas que existan en tu distrito. Todo lo que tienen que hacer los Lobitos es anotar y recordar varias cosas acerca de estos objetos, tales como la hora que marca el reloj, la de hacer la próxima recolección de correspondencia, etc., etc.; pero también dales mensajes que llevar en la memoria. Que éstos sean concisos, pues ya tienen bastante que recordar.

El juego será mucho más interesante, si antes les cuentas una historieta acerca de los peligros de la zona por la cual tendrán que pasar y los enemigos que deban vencer en su camino. Los buzones serán duendes, a quienes hay que poner fuera de combate; el reloj será una ametralladora, etc.; y sólo recordando estos detalles podrán vencerlos, etc.; Akeila-a puede dar rienda suelta a su imaginación para hacer la historieta lo más divertida posible. La confusión se reducirá al mínimo si se divide a los chicos que toman parte, y se les hace salir simultáneamente de distintos lugares: a algunos del principio de la ruta, a otros del final hacia el principio y a otros del centro. Ganan los primeros que lleguen con las contestaciones correctas y el mensaje debidamente entregado.

Juego

JUEGO DEL ÁRBOL

La Manada se divide en dos grupos y un solitario afuera. Parte de los Lobitos representan árboles, entendidos de que un árbol no se mueve. Se paran en dos filas una frente a la otra, separando cuanto puedan los pies y cruzando los brazos. Un salvaje detrás de cada árbol puesto de rodillas y apoyando una mano en el tronco (cuerpo) de aquél, acecha a un caminante desprevenido. Puede asomar la cabeza por entre las partes del tronco, o sean las piernas del Lobito, y tocar con la mano libre -con sólo estirarla y sin que por ningún motivo haga moverse al tronco en que apoya la otra mano-, al caminante solitario y desprevenido que debe recorrer el tramo entre ambas filas de árboles, procurando no ser tocado por ningún salvaje. Cuántas veces sea tocado, son los puntos que se anotan en su contra. Escoge cada vez un nuevo caminante para que el anterior tome su lugar como árbol o salvaje.

Juego

ESTERA MUSICAL

Toca una pieza para hacer que los Lobitos se muevan durante 1 ó 2 minutos. Todos corren al compás de la música alrededor del cuarto si es posible, y pasan por turno sobre una esfera y otra cosa semejante, colocada en el piso. Cualquiera que se encuentre sobre la estera o tocándola al cesar la música (o los silbidos), queda fuera del juego.

Historieta.

Gran Aullido.

Décima séptima Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Para cambiar, dejamos hoy a Balú que se haga cargo de la inspección; él encontrará algo distinto que observar.

Juego

TELÉFONOS

Se sientan en hileras las Seisenas (véase que lo hagan con elegancia), numerados sus Lobitos del 1 al 6. Akeila-a dice un número, por ejemplo Ambato 4623. Los que tengan asignados esos números se ponen de pie, corren alrededor de un poste o una silla y regresan a su lugar donde vuelven a tomar sus asientos. Gana un punto la Seisena cuyos componentes logran todos sentarse primero. Si se dijera un número tal como Granada 12-12 los Lobitos que tengan estos números deberán dar dos vueltas consecutivas. No olvides anunciar quién ganó y que los triunfadores sean aplaudidos.

Juego

ADENTRO Y AFUERA

(Véase la Primera Reunión).

Trabajo de Estrellas

Ya pasó algún tiempo desde que la Manada ejecutara su último trabajo de nudos. Conocen muy bien sus dos nudos de la Primera Estrella, por eso ahora introduciremos el de Ballestrinque. Puliremos un poco el Nudo de Rizo y el de Vuelta de Escota, en caso de no estar todavía muy lustrosos, y recuerda que la mejor manea de tener a los Lobitos muy diestros en nudos, es mediante competencias. Pueden ejecutar los nudos acostados, por la espalda, sobre la cabeza, con los ojos cerrados, etc.

Carrera de equipos PASO DE PIEDRA

Cada Seisena necesita dos hojas de papel lo suficientemente grandes para que el Lobito pueda colocar sobre ellas el pie sin que nada de éste toque directamente el suelo. Las Seisenas se forman en línea y las hojas de papel se colocan a la cabeza de cada Seisena. El Seisenero se pone de

pie al lado de su Seisena. El primer Lobito de la fila coloca su pie derecho sobre uno de los papeles. En seguida levanta su pie izquierdo, guardando el equilibrio sobre una pierna, mientras el Seisenero mueve la hoja que estaba debajo de este pie y la coloca un poco adelante. Sobre ella el Lobito pone el pie izquierdo y levanta el derecho, mientras la hoja es cambiada de lugar. De esta manera atraviesa el cuarto. Entonces el Seisenero corre de regreso con las hojas y se brinda oportunidad al segundo niño, hasta que por turno han pasado todos. Cualquier niño que ponga el pie sobre el piso, en vez de sobre un solo pie, pierde un punto para su Seisena. Gana la Seisena que termine primero sin haber perdido un solo punto.

Juego

VENENO

(Véase la Tercera Reunión).

Juego

HALLAR CONSONANTES SIN HABLAR

Este juego conduce a hacer representaciones sin ensayo. Los Lobitos se dividen en dos grupos, uno sale del cuarto mientras el otro se pone de acuerdo en una palabra, por ejemplo: "Gordo". Envían un mensajero a los de afuera para decirles que la palabra hace consonante con "tordo". Los de afuera piensan en todas las consonantes con la que se les dijo, entran al cuarto y actúan con mímica solamente. Por ejemplo "sordo", los niños actúan aparentando que están sordos. Tan pronto como los de adentro reconocen la palabra que los de afuera están representando, si ésta no es la correcta la sisean. Los actores se retiran y piensan en alguna otra palabra que rime con "tordo", hasta que al fin cubiertos con cojines o alguna otra cosa que tengan a la mano, representan un "gordo"; los de adentro aplauden y cambian lugares con los de afuera, quienes les señalan la palabra que deben adivinar.

Gran Aullido.

Décima octava Reunión

Ya se menciona en este libro, bajo el título de “Programas”, que es necesario tener una Reunión en que la Manada ejecute cosas enteramente distintas de las usuales. Tenemos especial empeño en cambiar la rutina y no dejar que los niños se arrancien, y una forma de evitarlo es tener, de cuando en cuando, lo que llamamos una Reunión Especial de Manada, que consiste en un cambio total que actúe como tónico sobre todos.

He aquí un ejemplo de programa para una Reunión Especial, que ha sido ensayada varias veces y encontrado excelente. Es sencillo, pero alegre y fácil de llevar al cabo.

VIAJE A LONDRES

Los Lobitos se preparaban para su Reunión ordinaria de Manada, cuando Akeila-a los formó en círculo y anunció:

- Nos vamos todos para Londres en un viaje imaginario. ¡Vaya alboroto que se armó por un momento! Pero a la voz de “Manada”, todos callaron y se pusieron a preparar el viaje.

¿Tienes suficiente dinero para los boletos? Sí, todos tenían algo en sus bolsillos, o bien en la mano fuertemente cerrada.

Akeila-a les previno que necesitarían algunos emparedaos o “sandwiches”, dio a cada uno un paquete (cuadros de papel todos del mismo tamaño), y cada Lobito se proveyó de una cuerda para caso de necesitarla. Ya estaban listos para emprender el viaje, así, pues, el Viejo Lobo los condujo a un extremo del cuarto, de donde pasaron al través de la puerta (2 sillas) a la estación. Aquí entregaron su dinero, Akeila-a compró los boletos y partieron (Juego: Viaje por Tren, sobre los mismos lineamientos de “Seguir al Guía”, poniéndose a gatas para pasar los túneles y deteniéndose en las estaciones, etcétera). Finalmente se encontraron formando círculo, de pie, quietos; habían llegado a Londres. Pero qué terrible ruido, el tránsito: especialmente los autos, y Akeila-a les preguntó si conocían las diferentes marcas de los que pasaban. (Juego: Marcas de Automóvil. Cada Lobito de pie, escogió sin decirlo, la marca de un auto que deseaba representar, entonces Akeila-a señaló a uno y éste dijo la letra inicial de la marca. Los demás trataron de adivinar, no era ésta, y cuando acertaron, el dueño de la marca se sentó. Así continuó hasta que todos se hubieron sentado).

- Ahora -dijo Akeila-a- iremos en ómnibus al Jardín zoológico. (Ir en ómnibus: correr una vez alrededor del cuarto).

Cuando llegaron, los animales estaban todos ocultos, unos entre los árboles y otros porque se encontraban en sus cubiles y cuevas, de tal manera que obligaron a los Lobitos a buscarlos. (Juego: Caza en el Zoológico. Nombres de animales escritos en pedazos de papel fueron escondidos alrededor del cuarto.) Con los ojos bien abiertos, pronto dieron los Lobitos con los animales y como había llegado la hora de la comida, Akeila-a sugirió que se sentaran a comer sus emparedaos. (Juego: El Emparedado que Desaparece. A una señal convenida los Lobitos tomaron sus pedazos de papel y les doblaron las 4 esquinas hacia el centro correctamente, repitiendo esta operación dos veces con cada emparedado. Previamente Akeila-a había doblado el papel de tal manera que tuviera marcadas las señales de una cruz. Esto facilitó que pudieran doblarlo correctamente).

- ¿Y ahora qué haremos con los desperdicios? - preguntó él.
- Se los daremos a los pájaros - Gritaron varios Lobitos. Por tanto se los dieron a un pájaro (cesto de papeles), que de casualidad andaba por ahí y que se los engulló.

“Te haz portado muy bien, dijo Akeila-a. Y como todavía algunos tenemos hambre, te daré esta galleta a cada uno” (gritos de alegría).

Como todos tenían sed tomaron entonces un “refresco” (Juego: Refresco. En círculo, cada uno semeja un ruido de destapar una botella de refresco, pegándose en el cachete con la mano. Cualquiera que haga el ruido fuera de tiempo se convierte en botella rota).

En seguida fueron al subterráneo. Sobre un pie dan la vuelta al cuarto, la mitad sobre el pie derecho y la otra mitad sobre el izquierdo) para ver el edificio del Parlamento, y todos se detuvieron enfrente para admirar el gran reloj, yendo uno tras otro a decir a Akeila-a la hora. (Juego: Anteojos. Cuatro sillas, de cabeza sobre el piso, representaban anteojos... Akeila-a se colocó detrás de éstas con un reloj en la mano. Los Lobitos se formaron en dos hileras uno detrás de otro, y a la voz “ya” los dos primeros se arrastraron a través de los anteojos, vieron el reloj y en secreto dijeron la hora. Los que acertaron se formaron a la derecha de Akeila-a y los que erraran a la izquierda.

A quienes erraron se les llamó “ciegos” y fueron llevados al oculista

para que les examinara la vista).

De nuevo volvieron al subterráneo para ir a casa de Madame Tussaud y ahí le jugaron una broma al Viejo Lobo. Mientras él pagaba los boletos de entrada, de espalda a los Lobitos, estos corrieron y se colocaron entre las figuras de cera.

Cuando volvió la cara ninguno se movió, y le costó trabajo encontrarlos. (Juego: Oficios. Los Lobitos representan pintores, carpinteros, carteros, etcétera, y Akeila-a adivina lo que cada uno de ellos pretende ser, volviéndolos después de nuevo a la vida).

Finalmente fueron en ómnibus al Monumento y Akeila-a se los describió (Seguido por el Juego: Yendo al Monumento). Los Lobitos se formaron en hilera, en una calle detrás de una línea de tiza. Se trazó otra línea paralela a ésta, a algunos decímetros de distancia, con escalones en uno de sus extremos. A la voz de "ya", el primer Lobito subió los escalones hasta el otro extremo de la línea. Al llegar a la cima y volver la cara, se dio cuenta que los más pequeños no podían ir tan de prisa. Por este motivo regresó, tomó al segundo Lobito y lo condujo a la cima, donde se quedó quieto. El segundo Lobito regresó en busca del tercero y así sucesivamente. El tiempo que tomaron los Lobitos para subir al Monumento fue anotado y se repitió el juego para ver si podían mejorar su propia marca o "récord".

Debían tomar el tren, y fueron por el subterráneo a la estación. Cuando llegaron a ésta, los Lobitos recorrieron las tiendas cercanas, pues todos deseaban llevar a casa algún recuerdo. Una vez adquiridos éstos, se sentaron en el salón de espera de la estación, para mostrarse lo que habían comprado. (Juego: Regalos de Londres.) Akeila-a señaló a un Lobito y dijo: Yo llevo a mi madre (padre, o hermano, etc...) algo que principia con a o cualquiera otra letra. (El Lobito que contestó antes de que Akeila-a cuente 5 quedó fuera del círculo. Si no contestó, se le concedió otra oportunidad).

Luego amarraron con cuidado sus paquetes (amarrar las gorras con cuerdas, con el Nudo de Rizo), y en seguida al tren. En el camino, de regreso, Akeila-a les contó una historieta sobre algo que una vez pasó en Londres. He aquí otra oportunidad para que Akeila-a muestre su ingenio.

Por último, llegaron a casa y estuvieron de nuevo en el campo, después de un viaje lleno de aventuras.

Gran Aullido.

Décima novena Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Juego

Trata de inventar un juego tú mismo, pero dalo a conocer en el Consejo de Roca antes de ponerlo en práctica.

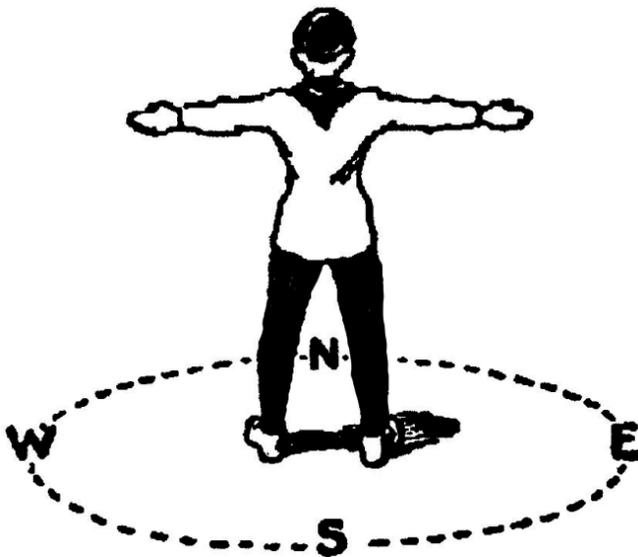
Trabajo de Estrellas

BRÚJULA

La más sencilla forma de enseñar la brújula a los Lobitos, es marcando con tiza en el suelo algunas direcciones y haciendo después que ellos se paren en los diferentes puntos, para que se familiaricen con sus nombres y sus posiciones. En seguida pueden borrarse las líneas de tiza y hacer que tomen sus posiciones con relación a un punto dado, que se designe Norte. Si se les cuenta una historieta en que se relate cómo el conocimiento de la brújula salvó cierta vez de un desastre absoluto a un explorador o a alguna otra persona de esta clase, esto despertará mayor interés en los Lobitos.

Juego

BRÚJULA



Puede jugarse con parte de la Manada solamente si se juzga conveniente, mientras el resto se dedica a perfeccionar sus conocimientos sobre trabajo de Estrellas, tales como saltar la cuerda, o lanzar la pelota.

Distribuye entre los Lobitos tarjetas en las cuales hayas escrito las direcciones de la brújula, con excepción de la del Norte que te reservarás para ti. Corre y toma una posición en algún lado de la Cueva.

Entonces los Lobitos verán sus tarjetas y correrán a colocarse en sus puntos respectivos con relación a ti, que representas el Norte. El chiste es ver quién ocupa primero su puesto. Después corre de nuevo a un lugar distinto y

repite el juego. Pasados unos minutos, baraja las tarjetas y distribúyelas de nuevo. Y -así sucesivamente.

Relevo

EQUILIBRIO DE LIBROS

Los Lobitos se forman por Seisenas como para jugar en equipo, llevando cada una un libro. El primer niño tiene que caminar alrededor de un poste, conservando el libro en equilibrio sobre la cabeza, y de regreso tocar al siguiente niño, quien tomará el libro y lo colocará sobre su propia cabeza, repitiendo cuanto hizo el anterior. Cualquier Lobito que deje caer el libro en el camino de ida al poste, regresará a la línea y comenzará de nuevo; pero si lo deja caer entre el poste y la línea de salida, en su viaje de regreso, volverá al poste y de ahí saldrá de nuevo.

Juego

ARIETE

(Véase Octava Reunión).

Juego

ARTISTA SILENCIOSO

Es un juego muy divertido, para que lo practiquen las Seisenas en sus Cubiles. A cada una se le da una hoja grande de papel para dibujo, y un lápiz.

Akeila-a tiene muestras de algunos artículos comunes que pueden ser dibujados sin mucha dificultad, tales como una mesa, un cepillo de dientes, una esponja, una pipa, un barquillo para helado, etc. Un Lobito de cada Seisena va a donde está Akeila-a, quien le dice en secreto el primer artículo de la lista y cada uno regresa a su Cubil, donde principia a dibujarlo en silencio absoluto, mientras el resto de la Seisena adivina qué es lo que trata de dibujar. Cada vez que mencionen un artículo, el artista moverá la cabeza sin hablar, para significar que no han adivinado y continuará dibujando detalles que lo hagan más patente, hasta que adivinen. En el momento en que un Lobito adivina, el artista dice "correcto" y el Lobito corre a donde está Akeila-a, para que le diga el segundo artículo.

Gana la Seisena que complete primero la lista.

Una historieta corta.

Gran Aullido.

Vigésima Reunión

Gran Aullido.

Antes de pasar adelante esta noche, prueba la memoria de tus Lobitos dándoles un grupo de números para que los recuerden, tales como el número de tu teléfono y después, al final de la Reunión, cuando ha pasado tiempo suficiente para que se les olviden, pregunta quién los recuerda y puede decirlos.

Continúa con la inspección y las cuotas.

Rastreo

Los Lobitos aman el rastreo y parece que jamás les cansa. Da a las liebres, gises de colores y si un Maestro de la Tropa les acompaña, puede enseñarles cómo se esconde un mensaje o cómo se traza una pista falsa.

Juego

JUEGO DE KIM

(Véase Segunda Reunión.)

Juego

EMPUJARLO AFUERA

Para este juego se requiere alguna forma fija y dos pedazos cortos de mango de escoba. Dos Lobitos se paran dentro de la forma, de frente uno a otro. Levantan sus palos cogiéndolos con una mano en cada punta, de tal manera que el centro de uno quede contra el centro del otro. A la señal convenida los dos empujan tratando de sacar al contrario fuera de la forma o que pierda el equilibrio. No se puede usar otra cosa que no sea empujar con el palo contra el palo del contrario. En lugar de forma se puede usar un tablón, pero hay que poner a un Lobito en cada extremo para que lo mantengan firme.

CORRESPONDENCIA AÉREA

Las Seisenas se forman por equipos y a cada Lobito se le entrega un aeroplano de papel, del color de su Seisena. Estos aeroplanos deben estar listos antes de dar principio el juego. Cada Lobito forma parte de una flotilla de aeroplanos de correo, que van a entregar la correspondencia a

varias partes del mundo. En el centro del cuarto hay varios montones de tarjetas, uno para cada Seisena, y las tarjetas tienen el mismo color que los aeroplanos. Cada tarjeta está marcada con un rumbo de la brújula. Se señala el norte y entonces la flotilla parte. El Piloto número 1 de cada Seisena corre tomando una carta del montón de correspondencia que le pertenece y la entrega en el punto correcto de la brújula que le ha sido asignado, regresando en seguida a su lugar. Tan luego como el número 1 ha tomado su carta y salido con ella a entregarla, corre el número 2. Los pilotos no esperan a que regrese el que va enfrente, de manera que hay una corriente continua de aeroplanos, corriendo alrededor del cuarto. Cuando todas las cartas han sido entregadas. Akeila-a inspecciona los montones que contienen los puntos de la brújula. Si están equivocados, el color le indica qué Seisena tiene un miembro que desconoce la brújula y por cada carta que haya sido entregada incorrectamente pierde puntos la Seisena.

Relevo VESTIRSE

Cada Lobito escoge el pedazo de piso que le convenga y coloca enfrente su gorra, su pañoleta, su suéter, sus zapatos y sus medias; a la voz de "ya" principia a vestirse, y el primero que termine y quede más correctamente vestido, es el que gana.

Juego

EL REY CÉSAR

Marca dos bases en los extremos del cuarto. Todos los jugadores, excepto uno, se colocan en una de las bases dejando la otra vacía. El jugador que ha quedado fuera de la base es el "Rey César" y se para en el centro del cuarto. Los demás jugadores, al principio del juego, deberán dejar su base e ir al extremo opuesto. El rey trata de atrapar el mayor número de jugadores que le sea posible. Para atraparlos deberá tocarles la cabeza diciendo "yo coronó al rey". Cada jugador que sea atrapado se convierte también en rey y atrapa a los demás. Mientras tanto los otros jugadores van y vienen de una base a otra, pero ningún jugador puede salir de la base sino hasta tanto la otra esté totalmente vacía. Cualquier jugador que ha sacado los dos pies de la base debe correr y no se le permitirá regresarse. Los reyes pueden ir de un lado a otro del cuarto, pero no les permitirá meterse en la base.

Cuando todos los jugadores han sido coronados, termina el juego.

Ve quién pudo recordar el número que se les dio al principio de la Reunión.

Gran Aullido.

Vigésima primera Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas

Como cambio, permite a los Seiseneros que sean ellos quiénes pasen hoy la inspección.

Juego

TELÉFONOS

(Véase la Décima séptima Reunión).

Principiemos esta noche con un juego de equipo, uno en que haya suficiente movimiento y que conozcan ya los Lobitos. Ahora otro juego activo, también para conseguir que todos se muevan.

Juego

TRUENOS Y RAYOS

(Véase Séptima Reunión).

Juego

ADENTRO Y AFUERA

(Véase Primera Reunión).

Ahora reposemos un rato.

Los Lobitos han gastado sus energías, y ahora estarán dispuestos a escucharnos por un momento. Siéntalos, logra su atención, y luego discute con ellos una de las partes más importantes de su educación: seguridad en casa. Necesitas estar bien preparado con anticipación, a fin de estar seguros que vas a tratar adecuadamente esta materia, presentándola con realismo y con toda propiedad. Son muchas las ocasiones en las cuales los Lobitos pueden prevenir accidentes en casa con un poco de conocimiento y de sentido común. No temas relatarles historias terribles resultantes de fuegos no resguardados; y hasta cuadros de niños quemados si piensas que esto les ayudará. El peligro potencial está siempre acechando a los niños. También la maldad de dejar abandonados vidrios rotos puede alcanzarlos en casa, de jugar con electricidad, etc.

Cuando hayan escuchado y entendido podrás enseñarles algunas cosas prácticas como: usar correctamente una cuchilla (navaja), a cada niño por separado, o encender un fósforo, etc. Con tu equipo a la mano, demuéstrales todas las precauciones que han de tomarse, poniendo en ello un cuidado mayor que el que tú necesitas normalmente. Impresiona a los chicos y enséñales muy bien. Esto es un asunto de mucha seriedad y debe ser tratado como tal.

Pienso que no estaría fuera de lugar en este punto el enseñar a los Lobitos lo que debieran hacer si a un hermano o hermana se le incendian sus ropas. Ya sé que esto no es parte de las Presas de Estrella, pero es mejor que lo aprendan. Una pronta acción por parte de ellos puede salvar una vida, y si los Lobitos saben cómo apagar las llamas, y si comprenden que pueden hacerlo, reaccionarán más rápidamente al presentarse la ocasión.

Pero no dejes de imprimir continuamente en tus niños que la prevención de accidentes es la gran misión que ellos pueden desempeñar, y que si toman las precauciones necesarias, los accidentes no ocurrirán.

Juego

RELOJES

En caso de que algún Lobito no tenga seguridad en la lectura del reloj o haya olvidado aprenderlo, este juego puede avivarlo.

Se forman los Lobitos en dos equipos. Enfrente de cada uno se pinta con tiza una carátula grande de reloj.

El primer Lobito de cada Seisena tiene en las manos un par de manecillas de reloj, una larga para los minutos y otra corta para las horas. Estas pueden hacerse de cartón. Akeila-a dice: "10 minutos para las 6" y los primeros dos Lobitos de cada Seisena corren a colocar las manecillas en la carátula, señalando correctamente el tiempo. Regresan y entregan las manecillas al siguiente Lobito, quien a su vez señalará el tiempo que marque nuevamente

Akeila-a. El primer Lobito que señala correctamente el tiempo y regresa a su Seisena, anota un punto para su equipo.

Juego

COGE EL BASTÓN

Se forma la Manada sentándose en círculo, con las caras hacia un palo de escoba, perpendicular al suelo, sostenido por un Lobito, con la sola presión de la palma de su mano sobre la cabeza del palo. De pronto quita la mano del palo y dice el nombre de uno de los Lobitos sentados alrededor. Este Lobito tratará de atrapar el bastón antes que caiga al suelo. Si tiene éxito va al centro, donde repetirá la misma operación de su predecesor y así continúa el juego. Si fracasa, el niño del centro vuelve a tomar el bastón y a soltarlo nombrando a otro Lobito. (El bastón no debe asirse sino solamente sostenerse mediante la presión de la palma de la mano sobre su parte superior).

Historieta.

Gran Aullido.

N.B. Todo el trabajo de la Primera Estrella ha sido ya cubierto, con excepción de aquello que hay que ejecutar en casa, por ejemplo: dar grasa a los zapatos, y el orden; sobre los cuales Akeila-a hablará con las mamás para saber los progresos que vayan haciendo; y el himno nacional, cuyas dos primeras estrofas el niño tendrá que haber aprendido de memoria. Algunos de tus Lobitos estarán ya listos para su Primera Estrella, y por tanto les podrá ser entregada la semana entrante en una pequeña ceremonia, al final de la reunión. Se merecen una palmada en la espalda porque han logrado cubrir todo el programa y pasar las Presas, lo cual significa esfuerzo para un niño en la edad de los Lobitos.

Vigésima segunda Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Juego

ESFERA MUSICAL

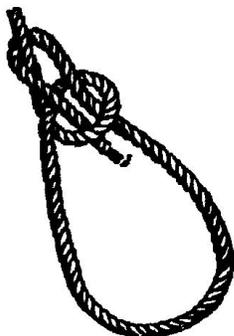
(Véase la Décima sexta Reunión.)

Puede practicarse totalmente por dos veces consecutivas, si los niños lo desean, ya que en raras ocasiones gana dos veces el mismo niño, ya que en este juego interviene en buen grado la suerte.

Ejercicios

Hace mucho que no hacemos ejercicios. Si tu Manada es una Manada en la cual los niños asisten a las procesiones de iglesia, como cambio, **podrás ejercitarlos un poco en marchar**. Permítaseme apresurarme a decir, pues no deseo ser mal interpretado, que esto no significa formar escuadrones o cosas por el estilo, ni deseamos tampoco capitanear a los Lobitos o hacer nada parecido a lo que se denomina militarismo, ya que sólo deseamos que por lo menos sepan andar. Si posees un piano, o aun cuando no lo poseas, bien pueden aprender a caminar llevando al paso, conservándose en hilera y erguidos. Habrá muchas ocasiones en que como Scouts tengan que marchar en público y si por lo menos como Lobitos han aprendido a caminar bien y a guardar el paso, habrá muchos Jefes de Tropa, de los que se preocupan por presentar bien a sus chicos, que agradecerán que se les haya preparado.

Introduce otros ejercicios para estirarse, doblarse, etc., pero conservándolos sencillos y haciendo que principien y terminen con elegancia y, si te es posible, recurre en demanda de consejo a algún experto para que te diga cuáles son los ejercicios apropiados para niños.



Trabajo de Estrellas

AS DE GUÍA

Hay dos nudos más que los Lobitos deben aprender, uno de los cuales es el As de Guía simple. Es este un nudo bastante difícil, pero se presta a toda clase de historietas

emocionantes, ya que su principal virtud se supone que es la de no correrse y que por lo tanto puede utilizarse en forma de gaza para levantar algún objeto pesado. Podrá utilizarse para salvar náufragos, elevándolos hasta una roca; o para bajar a alguien en un edificio en llamas. Cuando se practica, sin embargo, es mejor usar algo así como una caja, en vez de los niños mismos, pues con ellos se corre el peligro de que unos traten de bajar a otros con cualquier pedazo de cordón.

Podrás practicar un juego en el cual se supone que se está incendiando un hospital (la superficie de una mesa) donde los directores (Lobitos) y los enfermos están durmiendo. El fuego se propaga y las "enfermeras" tienen que rasgar apresuradamente las sábanas, en tiras, para formar con ellas una cuerda, uniendo las diferentes piezas con el Nudo de Rizo y poder bajar a los enfermos (sillas) a un lugar seguro. En el momento de terminar de bajar el último enfermo, llegan los bomberos y sostienen una manta (un círculo trazado en el suelo) al cual se arrojan las enfermeras y los doctores, uno tras otro.

Juego

CAZA DE LA ZORRA

Todos los Lobitos hacen de zorras, menos uno: el cazador, que se coloca de pie en el centro del cuarto, mientras las zorras se agazapan silenciosamente en las cuevas, en un extremo del mismo cuarto. A la voz de "ya", las zorras tratan de llegar al bosque, al otro extremo, mientras el cazador trata de tocar el mayor número de ellas, conforme pasan corriendo frente a él. Aquellas que hayan sido tocadas se convierten en "lebreles", y desde ese momento deben prestar ayuda al cazador. Se da otra señal y las zorras corren de nuevo, mientras los lebreles y el cazador van tras ellas; cuando un lebrele toca una zorra debe detenerla hasta que el cazador llega a tocarla y entonces la zorra queda muerta. Cada lebrele puede atrapar cada vez sólo una zorra y ésta tratará de libertarse antes que llegue el cazador. El juego continúa hasta que todas las zonas están muertas.

Maromas

Nuevamente ensaya algunas maromas. Permite que la primera la demuestre un Viejo Lobo o un Lobito que sea bueno. Pon tu atención en el comienzo y en el final. Todo Lobito que ejecute bien las tres maromas hacia adelante y hacia atrás, podrá pasar su prueba de Primera Estrella.

Danza de la Selva

Tus chicos estarán ahora ya muy familiarizados con los personajes de la selva y sabrán todo lo relativo a Kar: sus movimientos lentos, y su costumbre de hacer una buena comida y después dormir largamente.

Enséñales paso a paso la Danza de Kar (*"Manual de Lobatos"*). Ve que hagan los movimientos de "serpiente"; trata de lograr que se sientan como una serpiente y que realmente estén en la selva deslizándose suave y lentamente entre el pasto.

Si los niños ejecutan bien las danzas de la selva, las puedes incluir en el programa para la próxima vez que, en una noche abierta, sus madres vengan a visitar la Manada.

Los niños que han pasado sus Presas recibirán esta noche su Primera Estrella. Recoge sus gorras en el momento conveniente de la Reunión y coloca en ellas la Estrella. Congrega a la Manada para el Gran Aullido y devuelve su gorra a cada niño, poniéndosela sobre la cabeza y dirigiéndolos a la concurrencia háblales acerca de que ahora ya casi tienen los ojos abiertos, como pequeños lobos, que comienzan a aprender cómo vivir en la selva. Éstos han nacido ciegos, como gatos, y solamente cuando crecen se les van abriendo los ojos. Los hombres los tenemos abiertos desde nuestro nacimiento, pero nos asemejamos a los cachorros en que necesitamos aprender cómo hacer las cosas, y así sucesivamente. Lanza tres vivas en su honor, con el resto de la Manada y mándalos a sus casas.

Gran Aullido.

Vigésima tercera Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas

Tendremos ahora que ocuparnos de las Estrellas y ver si se conservan pulidas.

Juego

Ensayá de nuevo aquel juego que inventaste para la Décima novena Reunión, o quizás algún otro que te parezca mejor.

Juego

EL REY CÉSAR

(Véase la Vigésima primera Reunión).

Primeros Auxilios

Principia con algo muy sencillo, tal como vendar un dedo cortado. Pon énfasis en la necesidad de la limpieza y de detener una hemorragia por medio de presión digital en la herida. Ten suficientes vendas para que las usen los Lobitos y deja que practiquen los unos con los otros. Probablemente esta sesión solamente la llevarás a efecto con unos cuantos niños, mientras el resto se ocupa de nudos u otra cosa por el estilo.

Juego

ARIETE

(Véase Octava Reunión).

Juego

CAPIROTAZO

Se forman en dos líneas los Lobitos, viéndose las caras y separados unos 10 metros. Los componentes de la línea "A" extienden los brazos a la altura de los hombros con las palmas de las manos hacia abajo. La línea "B" envía a un Lobito a la línea "A". Principiando a un extremo de la línea, corre a toda velocidad hacia el otro extremo, tocando el reverso de las manos que tiene enfrente; de pronto da un capirotazo a uno y echa a correr hacia su

línea. El que ha recibido el capirotazo va corriendo detrás de él. Si lo atrapa, B regresa a A. Cada línea manda por turno a uno de sus componentes y gana al final la que conserva más miembros.

Juego

JUEGO DE KIM

(Véase la Segunda Reunión).

Danza de la Selva

Haz que los Lobitos ejecuten la Danza del Hambre de Kar y después, si hay tiempo, la de Bagyiara.

Historieta.

Gran Aullido.

Vigésima cuarta Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas

Juego

CARDENALES Y CARPINTEROS

(Véase Cuarta Reunión).

Juego

Atrapar el bastón

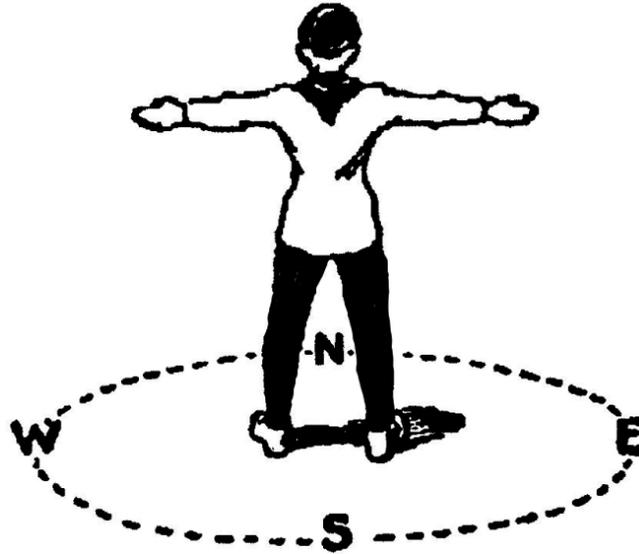
Se necesita un cubo, o un bote grande y un bastón. Los Lobitos se forman en línea recta y se numeran. Un Lobito lleva el bastón, se para en el centro frente a la línea. El cubo se coloca a 10 metros de distancia. El Lobito que tiene el bastón dice un número, corre al cubo y coloca en él el bastón verticalmente y regresa a ocupar el lugar vacío en la línea. El Lobito cuyo número ha sido mencionado, tiene que correr detrás del centro, coger el bastón y tratar de tocar a aquél, con éste, antes de que haya podido ocupar su puesto en la línea. Si el bastón se cae, el del centro deberá volverlo a colocar en su lugar. Si el Lobito del centro no es tocado, se queda en su puesto en la línea y el otro va al centro, pero si es tocado volverá de nuevo al centro.

Trabajo de Estrellas

Probablemente la Manada, habrá llegado ya a la etapa en que cada uno de los niños trabaja en diferentes materias de Estrellas, algunos continuando con nudos, otros aprendiendo la brújula o el reloj y así sucesivamente; por tanto Akeila-a deberá arreglar los grupos como mejor le parezca, señalando a sus Subjefes varias materias y permitiendo a los Seiseneros ayudar un poco. **Recuerda cuán poca memoria tienen los Lobitos, y la gran necesidad de hacer periódicas revisiones,** presentándolas siempre en forma atractiva.

JUEGOS DE TRABAJO DE ESTRELLAS

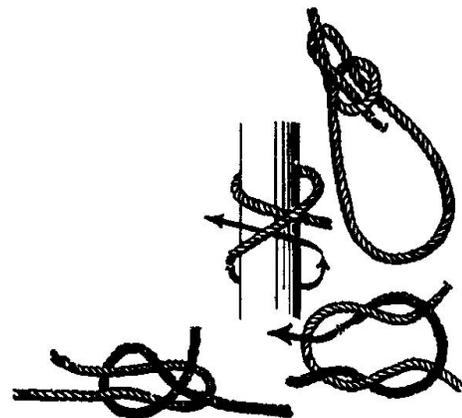
Divide en dos la Manada y que una mitad juegue a nudos con unos de los Viejos Lobos, mientras la otra juega a la brújula. Los dos siguientes son ejemplo de lo que puede jugarse al mismo tiempo sin interrumpir ni lo uno ni lo otro.



1. **BRÚJULA. CAMBIO DE VIENTOS.** Pinta con tiza, en el piso de la Cueva, un círculo, marcando en él ocho puntos de la brújula. A estos puntos no les pongas nombre, sino simplemente una raya en el lugar que corresponde a cada uno. Para a un Lobito en cada uno de ellos, dándole el nombre del punto a que corresponde, partiendo del Norte y pasando por los ocho en rotación, uno para cada niño. Venda a otro Lobito y colocadlo en el centro del círculo. Cuando se dé la orden de cambiar el puesto de "Norte por Sur", los dos niños que ocupan estos dos puntos se cambian y el vendado que está en el centro, trata de atrapar a uno de ellos.

Si tiene éxito, el que ha sido atrapado se venda y se para en el centro. Si ninguno de los dos es atrapado, entonces otros dos tratan de hacer lo mismo y así sucesivamente, por el tiempo que se desee. Lo importante es recordar si los niños una vez que han cambiado de lugar, han cambiado también de nombre; pues el Norte pasa a ser Sur y Sur el Norte. Es una forma muy interesante de aprender los puntos de la brújula y no sencillamente verlos escritos en un libro.

2. **JUEGO DE NUDOS.** Ya los Lobitos han aprendido sus nudos y ahora resultará valioso un juego rápido para aquellos que no los ejecutan bien. Para ahorrar tiempo, ten a la mano dos o tres tramos de cuerda. Una vez que los Lobitos permanezcan sentados en semicírculo, diles un nudo y en seguida el nombre de un muchacho.



Éste debe correr inmediatamente hacia ti, tomar la cuerda y hacer el nudo. Entretanto, inmediatamente que ha sido dicho el nombre, los demás chicos empiezan a contar hasta diez (menos para los nudos fáciles, más para los difíciles).

Cada Lobito que hace correctamente el nudo en el tiempo concedido, gana un punto.

El juego puede variarse estipulando que los nudos deben hacerse por la espalda o por arriba de la cabeza. Tan pronto como parezca muy sencillo, introduce algo para hacerlo un poco más difícil, pues de lo contrario los chicos podrían aburrirse.

Juego

LOS ANIMALES BUSCAN NUECES

Necesitamos ahora un juego alegre y ruidoso, y éste es uno en que los niños pueden darse vuelo imitando los ruidos de los animales. Necesitarás buena cantidad de pequeñas semillas, cuentas u otros objetos de esta clase. Tendrás que aprovechar una oportunidad, como por ejemplo cuando los Lobitos estén practicando los dos últimos juegos y entonces colocaréis las “nueces” en cualquier lugar alrededor de la Cueva: en el piso, sobre una silla, debajo de la mesa en los pequeños salientes, etc. Después a cada Seisena le darás el nombre de un animal: vaca, perro, gato, cuyos ruidos sean familiares a los niños. También pueden sacar por suerte el nombre del animal, escribiendo éstos en papeles y poniéndolos dentro de un sombrero. Una vez escogido el nombre del animal, van en busca de las “nueces”, pero solamente el Seisenero puede recogerlas: cuando las encuentran los otros, se quedan de pie junto a ellas e imitan el ruido de su animal, lo más fuerte que les sea posible, hasta que su Seisenero llega; entonces se lanzan en busca de otras más. Gana, por supuesto, el equipo que logre juntar mayor número de nueces. Como puedes imaginároslo, este es un juego terriblemente ruidoso, y los niños acaban con las gargantas irritadas, pero vale la pena.

Juego

¿QUIÉN LE TIENE MIEDO A PEDRO?

Se escoge un niño para actuar de Pedro, colocándose en el centro de la Cueva o del patio de recreo. El resto de los Lobitos va hacia un extremo del patio y ahí se colocan dándole la cara. A coro gritan: “¿Quién le tiene miedo a Pedro?” y el niño del centro, contesta mencionando el nombre

de uno de ellos; entonces el niño que ha sido mencionado trata de correr hacia el otro extremo del patio; esquivando a Pedro. Si es tocado, se une a Pedro y principia el juego mencionando de nuevo otro nombre, nada más que esta vez los dos niños del centro tratarán de atrapar al nombrado, pero dándose las manos todo el tiempo, pues si se atrapa un Lobito estando rota la cadena, no vale. Si atrapan a otro niño, éste se les junta y así continúa el juego hasta que no quede más que uno para ser nombrado, el cual se convierte en Pedro y el juego comienza desde el principio.

Empero, si el niño que corre de un lado a otro del patio llega al otro extremo sin haber sido atrapado, levanta inmediatamente la mano como señal y el resto de los jugadores corren a ese extremo escabulléndosele a Pedro, si pueden. Si alguno es tocado, debe darle la mano a Pedro y ayudarlo a atrapar a otros.

Gran Aullido.

Vigésima quinta Reunión

La Manada tiene ya algún tiempo de establecida y por tanto ha cubierto una buena parte de su programa; es pues conveniente pasar revista, en una Reunión Especial, a todo lo que se lleva hecho. La siguiente "Carrera de obstáculos" proporciona magnífica diversión y difiere enteramente a cuanto hasta ahora han hecho los niños.

A primera vista parecería un poco difícil de organizar, pero si los Viejos Lobos se reúnen con anticipación y la planean juntos, no resultará tan difícil; representará una reunión ruidosa, pero eso no debe preocuparnos.

CARRERA DE OBSTÁCULOS

Solamente tres de la Manada han obtenido su Primera Estrella y los otros están en diferentes etapas, capaces de recordar algunas cosas una semana y otras en la siguiente. Por tanto, decide hacer una semana especial de revisión de Estrellas, con apariencia de carrera de obstáculos y sin que hayas dicho nada con anterioridad. Antes de la Reunión de la Manada, unas tarjetas numeradas serán pegadas con alfileres a los muros de la Cueva, dando en cada una de ellas instrucciones o haciendo preguntas raras. Después del Gran Aullido, de haber recogido las cuotas y de la inspección, a cada Lobito se le dará una tarjeta indicando su número, y conteniendo en la parte inferior una lista de números, que señalan el orden en el cual deberá él atacar los diferentes "obstáculos". Habrá tantos obstáculos como Lobitos. El número 1 principia con la tarjeta del obstáculo 2 y debe recorrer hasta el número 16, regresando al 1 al último. De igual manera el número 2, partiendo del obstáculo número 3, continúa hasta el 16 y al último pasa los números 1 y 2. En esta forma nunca dos Lobitos estarán en el mismo obstáculo al mismo tiempo, ya que se dan 3 minutos para resolver cada obstáculo. He aquí la lista de los "obstáculos" que se pueden usar, con algunas de las contestaciones entre paréntesis:

1. La cuerda no es suficientemente larga para amarrar el paquete. Amarra los dos pedazos y con ellos el paquete. (Nudo de Rizo).
2. Salta hacia atrás la cuerda treinta y cinco veces.
3. He reunido algunos leños grandes para la fogata. Amarra una cuerda alrededor de ellos haciendo el nudo correcto, de tal manera que los puedas arrastrar hasta el campamento. (As de Guía.)
4. Con tres libros sobre la cabeza, camina guardando el equilibrio hasta un extremo del cuarto y regresa.
5. Escribe cinco reglas de higiene.
6. Deseo unir dos pedazos de cuerda, que no son del mismo grueso

(Vuelta de Escota).

7. Da tres maromas corriendo.
8. Dibuja la bandera nacional.
9. Repite a Akeila-a la Ley de los Lobitos, dando su significado.
10. Diles la hora exacta.
11. Diles en qué año fue adoptada nuestra actual bandera nacional.
12. Construye una barrera atando una cuerda a dos sillas (Ballestrinque).
13. Escribe la Promesa de Lobito.
14. ¿Existe alguna manera especial de izar la Bandera? ¿Cuál?
15. Dibuja el escudo nacional.
16. Aprendan el siguiente mensaje: "La embarcación deriva hacia la esclusa. Trae los postes. Ve por la vereda. Toma el mensaje y corre hacia el Norte. Al llegar a la cuarta lámpara da media vuelta y regresa corriendo. Entrégalo a Akeila-a".

Al finalizar esta Reunión tan agradable, en que el número 16 fue, en opinión de los Lobitos, el más emocionante, Akeila-a habrá obtenido una buena idea de cuánto sabe cada niño y en qué necesita ayuda.

Gran Aullido.

Vigésima sexta Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Juego

DOS Y TRES

Con excepción de dos, los Lobitos forman un gran círculo, por parejas. Los de cada pareja se colocan uno detrás del Otro, con la cara hacia el centro, por lo menos a dos pasos de distancia, de la pareja que tiene junto y más todavía, si es posible.

Los dos Lobitos que no forman parte del círculo se colocan en el centro. Uno de ellos corre y el otro trata de atraparlo. Puede correr a cualquier parte dentro del círculo o inmediatamente afuera de éste y escabullirse entre las parejas. Si desea descansar, puede hacerlo parándose frente a una de las parejas. El Lobito de atrás de la pareja, enfrente de la que se ha detenido, corre ahora siendo perseguido por el otro. Si éste logra tocarlo, el orden se invierte inmediatamente, el cazador se convierte en pieza de caza y puede a su vez buscar descanso en la forma antes indicada.

Juego

HACER EL COJO O RENGO

(Véase Segunda Reunión).

Rastreo

Sabemos cómo debe seguirse una pista, buscando las señales que de antemano han sido puestas; ya nuestros ojos se están volviendo buenos para encontrarlas porque nos estamos acostumbrando a buscarlas. ¿Y qué de tu nariz? Todos tenemos el sentido del olfato, veamos si puede guiarnos en nuestro camino. En vez de usar una pista con señales de tiza o palitos, las liebres pueden usar cebollas, untándolas en los postes y cercas a lo largo de su camino, a la altura de la nariz y los lebreles, como perros verdaderos, deben seguir olfateando.

Juego

TRUENOS Y RAYOS

(Véase Decimaséptima Reunión).

Juego

REPRESENTANDO HISTORIETAS

Cada Seisena decide representar una pequeña historia, pero no de las ya conocidas, sino una que se vaya formando conforme se desarrolle. He aquí cómo se hace. La Seisena roja elige su historieta: El Seisenero es un padre de familia que acuerda llevar a sus hijos a pasar el día a la orilla del mar. Lo primero que hace es abordar el tren que los lleve a su destino. Cuando llegan a él, todos corren a la playa, donde hacen agujeros en la arena y se bañan en el mar. Después comen en la playa y más tarde salen a remar en un bote. Lo siguiente es la merienda, regresan a casa por tren, y finalmente, se acuestan. Todo esto se representa con mímica, sin pronunciar una sola palabra y las demás Seisenas deberán adivinar cuál es la historieta que se está representando y qué se está haciendo en cada momento. Gana la Seisena cuya historieta se adivina en menos tiempo, ya que su actuación debe haber sido la mejor.

Historia corta.

Gran Aullido.

Vigésima séptima Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Juego

VAPULEARLOS

(Véase Primera Reunión).

Relevo

CAMBIO

En fila india detrás de su Seisenero, se forman los Lobitos, y enfrente de cada equipo se dibujan con tiza dos círculos, separados entre sí dos metros. En uno de los círculos se coloca una botella de leche con la boca hacia abajo. El primer niño de cada equipo corre hacia la botella, la toma y la pasa al otro círculo, volviendo a colocarla de cabeza. Regresa corriendo y se coloca al final de la fila. El número 2 corre y cambia la botella de nuevo al primer círculo y así continúa el juego. El equipo que termina primero y se forma correctamente, es el que gana.

Para evitar accidentes, puede sustituirse la botella lechera por una de plástico más o menos parecida.

Trabajo de Estrellas

Deja que los Lobitos hagan ahora alguna cosa para la Manada. Podrán hacer en cartulina banderas pequeñas, a colores. Quizás alguno puede dibujar un trébol, un cardo, o una flor por el estilo, hechas a colores. Otros pueden hacer tarjetas con un punto de la brújula, cada una. Algunas de estas cosas pueden conservarse para uso de la Manada, y otras para decorar diferentes Cubiles. Si hay suficiente número de tarjetas terminadas, lo cual no tomará mucho tiempo en realizarse, se puede organizar un juego de equipo con ellas.

Juego

ASTA DE BANDERA

Se forman las Seisenas en filas y frente a cada una se coloca un montón de tarjetas: banderas, emblemas, etc., que representen países. Akeila-a dice,

por ejemplo, Argentina y el primer Lobito de cada equipo deberá correr a su montón y traer cualquier cosa que tenga conexión con ese país o con su gente. El número 1 va a colocarse al final de su equipo y el juego continúa con otro país. Si algún país, como ejemplo China, es el mencionado y éste no pertenece a América, todos los Lobitos deberán correr al otro extremo de la Cueva y regresar.

Puede practicarse con los escudos o colores de las banderas de cualquier país o continente.

Juego

UN PIE EN EL ANILLO

Se forma la Manada en círculo, tocando cada uno de los Lobitos, con los brazos extendidos, la punta de los dedos del de junto. En el centro se traza un círculo de un metro de diámetro. A una señal de silbato, los niños corren al centro tratando de colocarse dentro del círculo y conservar dentro de él por los menos un pie. Después de un minuto se da con el silbato la señal de "congelación" y se cuentan, por Seisenas, los pies que han quedado dentro del círculo. Repítelo por tres veces con intervalo de dos minutos. Otorga puntos de competencia a las Seisenas, por orden, según el número total de pies que tengan dentro del círculo.

Juego

SUBMARINOS

Éste se parece al llamado Batalla naval ("*Manual de Lobatos*"); pero en lugar de puerta se usan dos sillas con los respaldos hacia adentro y a un metro de distancia una de otra.

Se sienta en ellas a dos Lobitos con los ojos vendaos y dándose las manos entrelazadas. Los enemigos deberán pasar por entre sus piernas y debajo de las manos de los caza submarinos, que sólo pueden soltarse para prender a alguno de los submarinos, sin pararse de la silla. Al finalizar el tiempo, si el número de submarinos que logró pasar excede al de prisioneros, ganan los enemigos, de lo contrario ganan los nacionales.

Como cambio demos hoy a los niños una fogata, dejándolos que se reúnan y canten algo bien sencillo, de preferencia actuando.

Historieta.

Gran Aullido.

Vigésima octava Reunión



Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Comienza esta noche con un juego de equipo. He aquí uno que ejercita paciencia y habilidad.

Juego

PATEAR LA PELOTA

Se forman en filas las Seisenas, teniendo cada una su pelota de tenis. A distancia de 3 metros de cada Seisena, se traza un círculo con tiza. El primer Lobito tiene que brincar en un pie y patear al mismo tiempo, suavemente, la pelota para introducirla en el círculo, dentro del cual puede levantarla y correr con ella para entregársela al número 2, colocándose él al final de la fila. Así continúa el juego y gana el primer equipo que termina y se forma en correcto orden.

Juego

ARREBATAR



En un gran círculo se forman los Lobitos, numerados y por Seisenas (como para el Aullido), y en el centro se deposita un "tesoro", que bien puede ser una gorra o una pañuelo enrollado. Se colocan cuanto sea posible igualados, es decir, que si el número 5 de una Seisena es pequeño, los números 5 de las otras deberán también ser pequeños, puesto que deben competir entre sí, en la caza del "tesoro".

Akeila-a llama, digamos al número "3", y todos los Lobitos con ese número asignado deberán correr fuera del círculo y de regreso, al pasar por el agujero que en él dejaron irán hacia el centro y tomarán el tesoro. El primero que lo arrebate gana un punto para su Seisena. El "tesoro" se vuelve a colocar en su lugar y el juego continúa, necesitándose un juez cuidadoso, ya que de seguro habrá pequeñas diferencias.

Trabajo de Estrellas

Ha pasado algún tiempo desde que la Manada hizo maromas, brincó la cuerda y dio saltos de rana, por tanto será bueno dedicar ahora diez minutos a estas actividades.

Juego

FLECHAS

Se sientan los Lobitos en el suelo formando un círculo. El Jefe de la Manada se para en el centro y con los ojos cerrados gira, en seguida y de pronto, abriéndolos, señala a alguien y le hace preguntas. Si el Lobito fracasa en la contestación, dobla uno de sus brazos como si lo tuviera en cabestrillo se pone de rodillas, al cuarto se acuesta boca arriba y se considera muerto. Cualquier Lobito que al final del juego no haya sido herido por una sola flecha, es el triunfador y se le aplaude.

Este juego requiere rapidez, pues de otra manera se volverá aburrido.

Juego

PEDRO DICE

(Véase Séptima Reunión). Para hacerlo divertido, introduce en él toda clase de cosas, además de los ejercicios, tales como ponerse las gorras con el frente para atrás o cualquiera otra bobería que haga reír.

Juego

MEZCLAR ANIMALES

Los Lobitos necesitan papel y lápiz. Akeila-a, de antemano, habrá formado lotes de tarjetas entremezclando nombres de animales, que serán numeradas y colocadas alrededor de los muros de la Cueva, donde puedan leerlas los Lobitos, quienes deben descifrar la contestación correcta y escribirlos en forma de lista. Pon cerca de 20 nombres, muchos fáciles como pato, perro, zorra.

Charla

Platica con los Lobitos sobre la Naturaleza, en parte para conducirlos suavemente a ese requisito de la Segunda Estrella. Quizá puedas obtener que fabriquen en casa un calendario de la Naturaleza, el cual traerán para mostrarlo en los Cubiles. Deberá incluir cosas como éstas: "cuando vi los primeros corderos", o "cuando vi la primera golondrina", un lugar para las iniciales del niño y la fecha. En realidad, no es conveniente hacer esto en forma de competencia entre Seisenas, ya que no hay manera de comprobar cuándo en realidad alguno de ellos vio por primera vez esa ave y se presta a derrotar al compañero poniendo fechas falsas. Si deseas obtener verdadero entusiasmo en los niños, hálales de cosas vivas. Las hojas y flores se presentan para ello, pero para un niño pequeño, no hay nada como un gusano trepador o un grillo. Ellos te darán a conocer todo

acerca de sus consentidos, con sus curiosos pequeños detalles, por lo que sin duda tú aprenderás más de lo que cualquier libro pueda enseñaros. Deseamos abrirles los ojos para que vean cuanto los rodea y en esta etapa preliminar, ésta es la forma de hacerlo. Coleccionarán orugas, mariquitas, ranas, pescados, escarabajos, lagartijas y montones de otras cosas, más de las que podemos mencionar. Por supuesto, después de haber demostrado tu interés por su afición, tendrás que estar preparado para admirar a sus “amigos”, los cuales, todos, te los llevarán a presentar la próxima semana. Tal vez sea ésta, una colección de gusanos, de ranas, etc., pero tendrás que decir “qué hermosos” y ojalá no te los hagan coger. Si te regalan media docena de gusanos de jardín (con garantía de que han sido educados para jugar carreras, como me pasó a mí), los aceptarás con el mismo espíritu con que te han sido regalados y sonreirás en forma adecuada a la ocasión.

Gran Aullido.

Vigésima novena Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Juego

SHERCÁN Y LOS GIDURLOGS

La cueva de los Gidurlogs (chacales), estará bien definida en uno de los extremos del patio de juego. En el otro extremo se trazará un círculo de unos 3 metros de diámetro. Dentro del círculo se agazapa el tigre refunfuñando y gruñendo al pensar en su festín de carne de venado. Los chacales salen de su cueva y forman un círculo alrededor de Shercán con la esperanza de que les deje algunas sobras. De cuando en cuando Shercán se aburre de los chacales y se levanta. En este momento todos deberán correr a su cueva, pero no antes de que se haya puesto de pie. Si Shercán atrapa a un chacal, lo mete en el círculo, diciéndole que si le ayuda a mantener alejado al resto de los Gidurlogs podrá obtener las sobras. Shercán y el chacal se sientan en cuclillas juntos, dentro del círculo, y refunfuñan y gruñen mientras comen. Cuando se ponen de pie, los chacales vuelven a correr, pero si logra atrapar alguno pasará al interior del círculo y el juego proseguirá en esta forma hasta que todos los Gidurlogs, menos uno, estén dentro del círculo. Gana el que no haya sido atrapado.

Juego

CARDENALES Y CARPINTEROS

(Véase Cuarta Reunión).

Juego

VIENDO CON LOS DEDOS

Cada Seisenero necesita lápiz y papel. Los Lobitos están en sus Cubiles, pero sale uno de cada Seisena y se para dando la cara a los demás, con los brazos por la espalda. Akeila-a tiene un objeto, una llave, un fósforo, etc., que cada niño palpa por turno, tratando de adivinar qué es. Cuando todos los han palpado, corren a su Seisenero y le dicen lo que creen que sea. El próximo niño de cada Seisena hace lo que los anteriores, dándosele a palpar un objeto distinto, proporcionado por Akeila-a.

Juego en materia de Estrellas

GÉRMENES

La Manada se divide en dos equipos que se forman en dos líneas, de frente una a la otra, en los extremos opuestos del cuarto; estos representan a los Lobitos. Enseguida se escogen 4 niños que representan los gérmenes y se mandan al centro. Si un Lobito es atrapado por el germen número 1, deberá cepillarse los dientes bien, pues de otra manera el germen le causará un dolor de muelas; si el germen 2, respira con fuerza, pues de lo contrario, se le irá a los pulmones; si el 3, debe lavarse bien las manos, pues de lo contrario se le introducirá en el cuerpo con su propio alimento; finalmente si es el 4, simulará que se asea todo el cuerpo, para demostrar a todos que sabe conservarse limpio.

Cuando todos han hecho lo que debían, Akeila-a dirá: "listos, cambio", y los Lobitos deberán cambiar de lugares entre sí. Cualquiera que sea atrapado por los gérmenes en su carrera, deberá simular que se limpia los dientes, respira por la nariz, o lo que se le diga que haga, antes de que sea vuelto a poner en libertad. Entretanto los gérmenes cuentan 10 antes de que el Lobito recuerde lo que debe hacer, éste pierde una vida, y cuando haya perdido 3 se considera "muerto". Al final del juego se cuentan los "muertos", para ver qué equipo ganó. No debe dejarse nunca triunfar a los gérmenes.

Juego

RELEVOS PARA LANZAR LA PELOTA

Las Seisenas se forman en fila india. El primer niño de cada una se adelanta y se para con la cara hacia su Seisena, a unos 2 metros de distancia. Lleva consigo una pelota, y a la voz de "ya", la lanza al número 2 que la recibe y la devuelve, corriendo a formarse al final de la fila. El número 1 la envía al 3, quien repite la operación y así hasta que todos han pasado, por turno corriendo. Entonces el 1 va a ponerse al frente de la Seisena, mostrando la pelota arriba de su cabeza.

Juego

COLONIZADORES E INDIOS

La mitad de los Lobitos forman un círculo, parados tan distantes entre sí como para poder extender los brazos hacia ambos lados sin tocarse los unos a los otros. Estos son los colonizadores. El resto son los indios. En el

centro del círculo, formado por los colonos, se encuentran unos 20 pedazos de papel. Los colonizadores deberán conservar los ojos bien cerrados y los indios se arrastrarán dentro del círculo para recoger los papeles, uno cada uno, en cada viaje. Si los colonizadores oyen algún ruido mueven los brazos, y si logran tocar a uno de los indios, éste se muere, debiendo sentarse quieto a observar el resto del juego. Se concede un límite de tiempo, al final del cual se cuentan los papeles recogidos por los indios. Los equipos cambian lugares, el tesoro vuelve al centro, se da el mismo límite de tiempo y el juego continúa, para ver cuál de los dos bandos ha juntado más papeles y ese es el que gana.

Danza de la selva

La Danza de la Muerte de Shercán, es muy emocionante, por lo tanto los Lobitos deben aprenderla ahora y con ella aumentar su repertorio. Si hay tiempo, contadles una historieta.

Charla si alcanza el tiempo.

Gran Aullido.

Trigésima Reunión

Gran Aullido. Inspección. Cuotas.

Juego

BRISAS

(Véase Décima Reunión).

Trabajo de Estrellas

Haz que los Lobitos se dividan en grupos y trabajen durante 15 minutos en diferentes materias de las Presas.

Juego

LAS PIEDRAS

(Véase Primera Reunión).

Juego de trabajo de Estrellas

PESCA

Cada Lobito se provee de una caña de pescar hecha de un palo, un cordón y un alfiler doblado. Dentro de un círculo de cartón, que se coloca en el centro del cuarto, están regados los peces. Cada uno está figurado por una pequeña pieza de cartón con una gaza de hilo en una esquina. En la tarjeta se habrán escrito ciertas instrucciones, tales como "hagan un Nudo de Rizo", "diles cuál es la composición de tu bandera", "con señales, forma S. O. S.", etc.

Los Lobitos se colocan alrededor del círculo de cartón, tratando de pescar. Tan pronto como un anzuelo pesca una tarjeta, el que lo logra corre a donde está Akeila-a y seguirá las instrucciones que se le dan en la tarjeta. Después irán al rincón de su Seisena. La primera Seisena que logra pescar todos sus peces y haya obedecido las instrucciones dadas en ellos gana el juego. Con objeto de evitar que un Lobito reciba instrucciones sobre algo que desconoce, se forman tres estanques: uno para los Lobitos (Pachetiernos), otro para los de Primera Estrella y otro para los de Segunda Estrella.

Juego

LA ABUELA COMPRÓ UN CABALLO

Proporciona mucha alegría. Todos los jugadores se sientan en sillas en círculo. El primero de ellos dice: "mi abuela compró un caballo", e imita los movimientos de una persona montada a caballo. El segundo repite la frase y hace los mismos movimientos y así sucesivamente hasta que la frase ha dado la vuelta alrededor del círculo, imitando todos ir a caballo. Entonces el primer jugador dice: "mi abuela compró una bicicleta" y hace los movimientos como si fuera en bicicleta, pero imitando también que va a caballo. La frase da vuelta al círculo tratando todos de imitar ambos movimientos: andar en bicicleta y montar a caballo.

En la próxima vuelta la abuela "compró una canoa" y se agrega el movimiento de remar; en seguida encuentra a una amiga y la saluda inclinando la cabeza, con lo cual resulta que todos los jugadores a la vez montan a caballo, andan en la bicicleta, reman y saludan con la cabeza; entonces el primer Lobito grita: "mi abuela se murió", y todos los jugadores se tiran al suelo dando un suspiro de muerte.

Juego

EL TELÉFONO

Ya saben los Lobitos ahora cuán importante es que recuerden un mensaje y lo puedan transmitir correctamente, pero ¿cuántos de ellos saben usar, además de su teléfono privado, uno público, cosa que muchas veces tendrán que hacer en cualquier emergencia? Excita su imaginación presentándoles varios casos de emergencia que podrían ocurrirles y pídeles que hagan sugerencias.

Discute con ellos el medio a seguir para usar un teléfono público, explicándoles que no todos funcionan de igual manera y que por tanto es importante que lean las instrucciones antes de levantar el audífono. Explícales todo lo relativo a llamadas de emergencia; bomberos, ambulancias, etc. ¿Saben ellos dónde hay teléfonos públicos?

Después de toda la conversación, y una vez que los niños, entusiasmados, se consideran los héroes de un drama en que han salvado la vida de alguien por medio de una acción rápida, debes llevarlos a un teléfono público y dejarlos actuar (inútil es decir que no toda la Manada en una sola vez). Quizá toda una Seisena pueda ir acompañada de uno de los Viejos Lobos, mientras los otros practicaban un juego diferente. Por supuesto, que antes habrás arreglado que coopere contigo algún pariente

o amigo, para que sea él quien reciba las llamadas telefónicas. Un mensaje telefónico puede convertirse en un amplio juego que, al mismo tiempo que proporciona a los niños adecuada capacitación para adquirir la necesaria confianza en sí mismos, les ayuda a familiarizarse con hechos más reales.

Al aire Libre

Los programas que damos a continuación, consisten principalmente en juegos en gran escala; es decir, que para ser practicados requieren mucho tiempo y amplio espacio. Los Scouts les llaman "Juegos amplios", y por lo tanto es preferible reservarlos para las salidas de los sábados por la tarde⁸. Por supuesto que como lo hemos ya subrayado, debemos celebrar tanto como nos sea posible nuestras reuniones de Lobitos al aire libre, especialmente en el verano; pero estos programas son extras, aparte de los de las Reuniones ordinarias, y aunque con frecuencia puede substituirse en buen tiempo por el programa ordinario, en general están destinados para ese poco extra que cada semana vamos a dar a nuestros niños.

Aun cuando estos juegos son principalmente de acecho, caza y algo más por el estilo, y quizá parezca que tienen escaso valor educativo, sin embargo mucho enseñan a los niños en lo relativo a ser ecuanimes y tener dominio sobre sí mismos, además de que la libertad que entrañan da una oportunidad de oro al Jefe de Manada para poder observarlos y, consecuentemente, llegar a conocerlos bien. En esas condiciones se hacen más comunicativos y con frecuencia muestran cualidades e interés que hasta entonces habían conservado ocultos.

⁸ En Europa es común que las reuniones Scouts sean entre semana, dejando el fin de semana para excursionar.

DIEZ MODELOS DE PROGRAMA AL AIRE LIBRE

1

EXPLORADORES. Un grupo de exploradores con un Viejo Lobo al frente parte hacia un lugar inexplorado. Deciden dejar mensajes en su camino, para que, en caso de jamás regresar, puedan seguir sus huellas futuros exploradores. A veinte metros del lugar de la partida entierran un mensaje diciendo: "Vamos rumbo al Sur" (o en la dirección en que vayan). A cincuenta o cien metros, de acuerdo con la naturaleza del terreno, esconden otro despacho, dando nuevamente la dirección de la brújula que van siguiendo. Esto mismo hacen cada cincuenta o cien metros. El lugar del mensaje debe estar claramente señalado con una marca de tiza, con un pedazo de trapo atado a una rama o con una varita recién cortada, enterrada en el suelo. Un cuarto de hora más tarde sale el segundo grupo.

Con facilidad encuentran el primer mensaje. Después de esto la única manera de seguir adelante es leyendo y siguiendo la brújula. Al final de uno o dos kilómetros, los exploradores llegan a su destino y se sientan a contar historietas acerca de Colón u otros exploradores, hasta que los alcanzan sus amigos. No hay que hacer ruido, pues de lo contrario éste los descubre y los demás pueden llegar hasta ellos sin necesidad de leer; un Viejo Lobo o un Instructor acompañará a cada bando. Debe estimularse a los Lobitos para que sean ellos mismos quienes escojan la dirección que piensan llevar la cual será verificada por el Viejo Lobo con la brújula, antes de escribirse o de seguirla. Antes de salir hay que dar a la Manada instrucción de cómo leer la brújula.

Este juego podrá tomar el tiempo que el Viejo Lobo quiera, de acuerdo con la longitud de la excursión, y el lugar de destino podrá ser adecuado para tomar ahí la merienda; en cuyo caso así se hará. A cualquier hora los Lobos están dispuestos a comer sus emparedados, pero Akeila-a verá la manera de arreglar esos detalles. Hay más todavía, organizar un juego corto que pueda practicarse antes o después de la merienda, según convenga.

CUCHARA. Se coloca una canasta grande de papel en un extremo del patio de juegos. Los Lobitos se forman en el otro extremo y uno de ellos a la mitad del camino, teniendo en la mano una cuchara grande de madera. A una señal convenida corre éste, toca con la cuchara a uno de los otros Lobitos y sin parar o continúa rumbo a la canasta, seguido por aquel a quien ha tocado; pone la cuchara en la canasta y trata de regresar a ocupar el lugar que ha quedado vacío entre los Lobitos. Su perseguidor

saca la cuchara de la canasta y trata de regresar a su lugar antes de que el otro lo haya ocupado. El que logra su propósito toma la cuchara y regresa al centro, continuando el juego, como antes. En vez de canasta se puede usar una mochila o un sombrero Scout invertido.

SARDINAS. Se escoge para sardina a un Lobito de entre la Manada, y tiene que encontrar un lugar apropiado que le sirva de escondite y sea su lata. Cuando ya está seguro en su lata, el resto de la Manada sale en su busca. Cuando un niño encuentra la sardina, no dice una palabra ni hace ningún ruido, sino que se mete con ella en la lata. Conforme los demás las van descubriendo, hacen lo mismo hasta que todas las sardinas están enlatadas. A la última en entrar en la lata se le pinta de negro la nariz, como castigo por haber tomado tanto tiempo en descubrir el escondite.

2

El juego que presentamos esta tarde necesita una cuidadosa explicación, o mejor dicho la historieta conectada con él. Quizá tus Lobitos ya conozcan la historieta, en cuyo caso lo único que necesitarás será estimular su memoria. De cualquiera manera el juego es muy divertido, especialmente si se efectúa en lugares en que haya sitios en que esconderse, tales como arbustos y hierba grande.

LA SELVA INVASORA. Se lee la historieta que lleva este nombre de "El Libro de las Tierras Vírgenes" a la Manada que en seguida se divide en dos. Un grupo, con las pañoletas atadas a la cabeza, representa a Buldeo y los aldeanos con Mesúa; los otros representan a Mougli y la Manada Sioni, y llevan sus pañoletas a guisa de colas.

Determinado árbol u otra base, escogida de común acuerdo por ambos bandos, representará a Khaniwara, donde se encuentran los ingleses. Los dos bandos se mueven en direcciones opuestas hasta que Akeila-a suena un silbato. Buldeo y los aldeanos se detienen; el lugar donde lo hacen representa la "aldea". Mesúa yace atada en su "casa". Ellos dejan guardia, se esparcen después entre su campamento y Khaniwara, y permanecen en acecho.

Mougli y la Manada también se detienen. Al oír los silbidos dados por Akeila-a, van en busca de Mesúa. Cualquier Lobo que divisa la aldea tiene que ponerse en contacto con Mougli, que es el único que puede rescatar a Mesúa. Si Mougli logra tocar a Mesúa, sin ser tocado por uno de los aldeanos, se le permite retirarse a cincuenta pasos del campamento con ella, sin ser molestado. Antes de hacerlo, llama a la Manada para que todos se enteren de que la cacería ha terminado. Mougli y los Lobos tratan de escoltar a Mesúa hasta Khaniwara. Buldeo y los aldeanos, por su parte,

tratan de evitarlo. En las escaramuzas que se siguen, se considera muerto el Lobito que pierde su pañoleta.

Este juego repetido dos o tres veces nos lleva a la hora de la merienda, por tanto siéntate y haz día de campo, con algún cambalache de emparedaos, si quieres.

El resto del día se puede pasar jugando Liebres y Lebreles. A los Lobitos les gusta mucho ese juego en cualquier forma, pero si hay la oportunidad de hacer sonar un silbato, entonces no caben en si de gozo.

LIEBRES SILBADORAS Y LEBRELES. Dos niños hacen de liebres, provistos de silbatos Scouts y se les dan dos minutos para que se adelanten. Cuando los lebreles salen, el Jefe de la Manada da dos silbidos largos, la señal para que las liebres comiencen a silbar cada sesenta segundos que pueden medir, aproximadamente, contando pasos, caminando al trote y silbando cada ciento cincuenta pasos. O se les puede indicar que silben cada cien metros, si es que son capaces de apreciar distancias con alguna exactitud. El terreno deberá estar provisto de bastantes escondites y las liebres deberán seguir una ruta tortuosa, volviendo a veces sobre sus pasos. Si se cansan, podrán descansar en acecho, no necesitando silbar cuando no estén en movimiento. Los lebreles tal vez pasen junto a ellas, pero por su silencio, sabrán que están quietas. El objeto de las liebres es ir a un lugar determinado, que no se dará a conocer a los lebreles, a un kilómetro de distancia y regresar a su casa, sin ser cazadas. Si las liebres son cazadas se da un silbido largo y todos regresan a casa, para escoger una nueva pareja de liebres. Los lebreles deberán tener una marca que los distinga, como por ejemplo, su pañoleta atada a la cabeza u otra cosa por el estilo. Deberá haber algún trofeo en el lugar adonde deben llegar, para que sirva de prueba de que realmente llegaron hasta él.

3

De vez en cuando, los Lobitos podrán efectuar algún juego organizado, con lo que queremos decir, uno tal como: cricket o vueltas. En total, aunque probablemente piensen que les gustaría el cricket, las vueltas son mucho más divertidas para los niños pequeños, porque da oportunidad a todos de hacer algo, y es más fácil jugar bien, que el cricket. No deseo hablar con desprecio del cricket, lejos de ello, y si piensas que tus Lobitos pueden pasar una tarde encantados jugándolo, hazlo por todos conceptos y reta a otra Manada a jugar con la tuya cuando ya estén muy duchos; pero para aquellos que les sea indiferente, son cosa mejor las vueltas.

Hay numerosas versiones de este juego y muchas reglas diferentes,

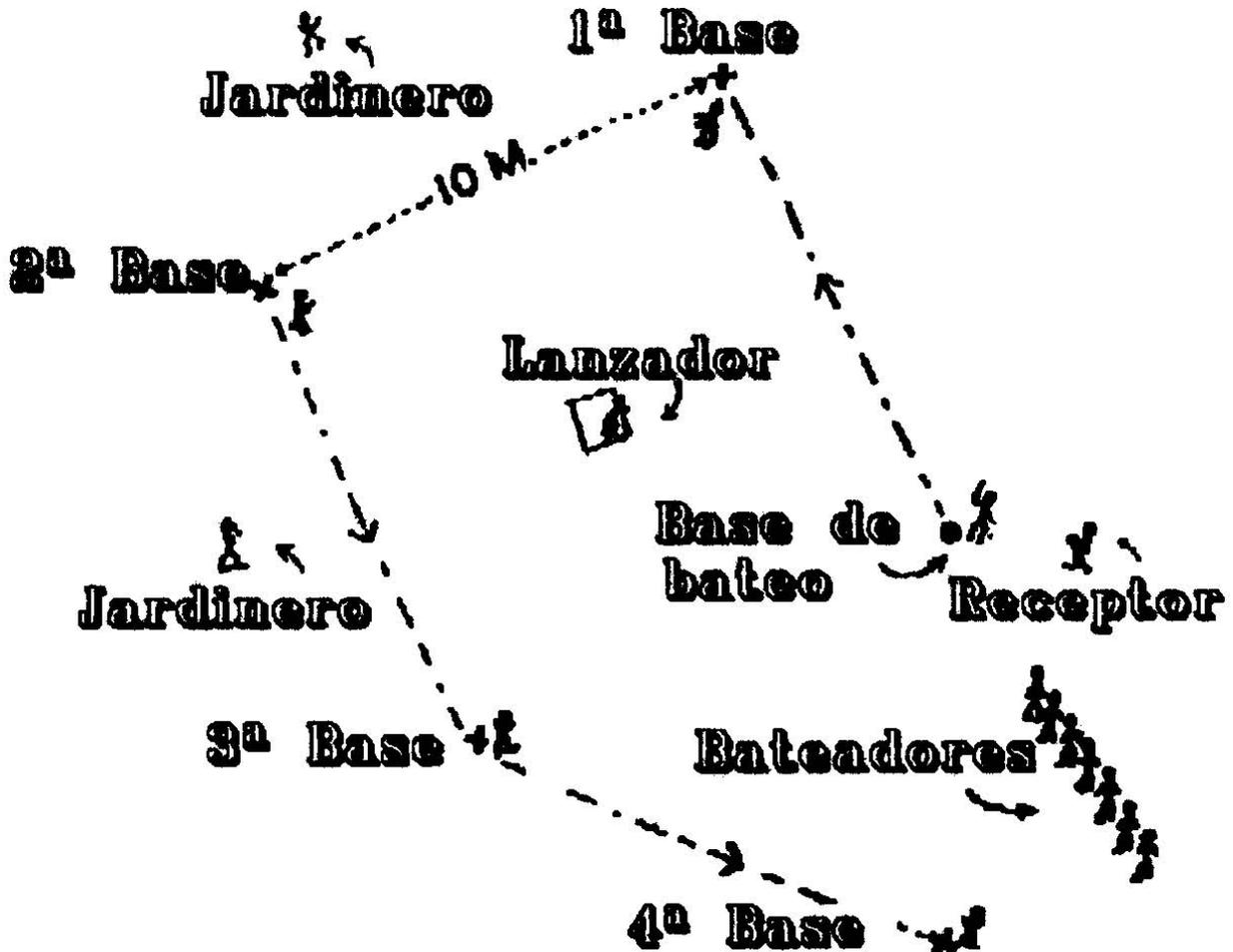
pero este es el método generalmente aceptado.

El juego consiste en dos equipos, oficialmente de nueve jugadores cada uno, pero uno más o menos no hace diferencia, siempre y cuando tengas por lo menos seis de cada lado. Un equipo está dentro, listo para usar el bate, mientras el otro está en el campo. El diagrama muestra el cuadro de tamaño oficial, pero éste es quizá demasiado grande para los Lobitos, ya que se necesita un muy buen golpe para hacer una vuelta; por tanto es mejor tener un cuadro más pequeño que permita a ambos equipos hacer buenas marcas. Las bases pueden ser postes de cricket o palos, y aun gorras puestas en el suelo, si no hay otra cosa. Se requiere una bola suave, una de tenis es mejor para los Lobitos y un bate ancho, un garrote ligero de cricket o simplemente un pedazo de madera arreglado de manera que pueda asirse fácilmente, son mejores que el bate oficial.

Los jardineros, toman sus puestos uno en cada base, uno como lanzador, otro para atrapar la pelota, y los demás repartidos en el campo.

Los bateadores, toman sus lugares al lado izquierdo de la base de los batazos, con excepción del que va a batear.

Al bateador sólo se le lanza una vez la pelota y tiene que correr, ya sea que le pegue o no. La pelota debe ser lanzada debajo del brazo y no más abajo de la rodilla, ni más arriba del hombro, de lo contrario "no habrá bola" y tres de estas tiradas dan a los bateadores una media vuelta.



Se apunta una vuelta cuando el bateador, después de un golpe, completa una vuelta sin detenerse. Si lo hace sin haberle pegado a la pelota, se considera sólo media vuelta. Solo una vuelta puede anotarse en cada lanzada. Si un jugador es obligado a quedarse en una base por razones de seguridad, debe afianzarse a ésta, de otra manera, se considera que ya la ha dejado y tiene obligación de correr hasta la siguiente. No puede haber dos jugadores en la misma base, ni se puede pasar al jugador que va adelante. Si dos corredores llegan juntos a la misma base, el que iba delante deberá correr a la siguiente.

Un bateador queda fuera, si:

- La pelota es atrapada al pegarle, excepto en el caso de considerarse que "no hay bola".
- Correr por el lado de adentro de la base. Los jugadores siempre deben correr por el lado derecho de la base.
- El jardinero toca la base hacia la cual va corriendo, antes que él haya llegado.
- Un jardinero le toca cuando se encuentra entre dos bases. Tanto en el caso c), como en el d), el jardinero deberá llevar la pelota en

la mano, no vale tirársela.

Se considera todavía en juego la pelota después que un jugador ha sido puesto fuera de combate y por tanto uno o más de los otros jugadores pueden aún ser tocados, si se presenta la oportunidad, antes que la pelota sea regresada al lanzador. Por ejemplo, supongamos que hay un jugador en la base 3 y el bateador le pega a la pelota siendo ésta atrapada por uno de los jardineros, quien corre a la base 4 y la toca antes que el jugador de la 3 haya llegado a ella, ambos jugadores quedan fuera.

El último que queda del lado de los bateadores tiene derecho a escoger tres bolas y puede correr en la que él escoja pero si espera a la tercera, tendrá que hacerlo forzosamente. Si da la vuelta podrá escoger otras tres y así sucesivamente.

Si en cualquier momento, durante el juego, no hay bateador en la base de éstos (v.gr.: supongamos que han quedado tres hombres y cada uno de ellos está en una base), la pelota será lanzada sobre la base de los bateadores por cualquiera de los jardineros, y si el jardinero consigue pasarla antes que uno de los bateadores pase la última base, el equipo queda fuera y a esto se le llama "Lanzada fuera".

Ya se han visto los puntos más importantes. Generalmente sólo hay dos entradas, y por supuesto gana el lado que ha logrado anotar el mayor número de vueltas.

Los puestos más importantes y por tanto, los que requieren los mejores y más activos jugadores, son:

- a) El Receptor. Éste no sólo tiene que atrapar la pelota rápidamente, sino decidir cuál es el punto más estratégico al que ha de lanzarla.
- b) Primera Base. En un buen juego, cualquier jugador que yerra la pelota debe ser puesto fuera en la primera base, si logra pasar de ahí, es por culpa del jardinero de la primera base o del receptor.

Se verá, que con una poca de práctica, los Lobitos lo juegan muy bien y les interesa, pues cae bien dentro de la medida de su capacidad.

4

ASALTO A LA BANDERA. Un espacio con arbustos y árboles es el mejor lugar para practicar este juego. Los Lobitos se dividen en dos bandos. Una línea bien definida deberá escogerse como lindero entre los territorios respectivos, tal como una zanja, una vereda o un camino y en ella se fijará un punto que sea el centro del lindero. A una distancia de cien pasos de

este punto, cada bando colocará su bandera. El asta de la bandera deberá estar enterrada en el suelo, pero en cualquier posición que se desee, ya sea al descubierto escondida. Algunos Lobitos pueden ser apostados como centinelas de la bandera, pero no a menos de veinticinco pasos de distancia de ella, salvo que un Lobito enemigo logre introducirse en esa área, en cuyo caso los centinelas podrán seguirlo. El capitán del equipo arregla entonces a sus Lobitos y planean las estrategias por medio de las cuales pueden apoderarse de la bandera del enemigo. Los Lobitos de los dos equipos pueden distinguirse usando los de uno sus pañuelos anudados a la cabeza. Cada jugador deberá usar una hebra de estambre atada flojamente sobre su brazo, arriba del codo. Para hacer a uno prisionero hay que reventarle el estambre. Después de cinco minutos de preparación, el Jefe de la Manada hará sonar su silbato y el asalto comienza.

Una vez reventado su estambre, se le conducirá a la casa de la guardia (una para cada bando), que puede ser un árbol, montículo, piedra o algo por el estilo a quince pasos del centro. El prisionero debe quedarse en ese lugar tocando el árbol o lo que sea, pues no puede ser rescatado por alguno de los de su bando si no está tocándolo. El que vaya a rescatarlo sólo necesita tocar a su compañero y que no le hayan reventado el estambre, debiendo ambos regresar al lado de su bando. El juez, que siempre deberá estar cerca del centro, dará al rescatado una nueva hebra de estambre para que se la ate al brazo y pueda seguir jugando. Solamente un prisionero puede ser rescatado en cada ocasión.

Cualquier Lobito encontrado en terreno enemigo puede ser hecho prisionero.

Si un Lobito captura la bandera, correrá con ella a su campo, y si logra cruzar el lindero sin ser capturado, gana su bando. El juez sonará su silbato y el juego habrá terminado. Si lo atrapan antes de cruzar el lindero, entregará luego la bandera, que será plantada en el mismo lugar en que la rescataron, y el Lobito que la capturó pasará prisionero a la casa de guardia. El juego continúa hasta que la bandera ha sido llevada al otro lado del lindero. Después de cierto tiempo, digamos tres cuartos de hora, si ninguno de los bandos logra capturar la bandera de los contrarios, el juez suena su silbato, y gana el bando que tenga más prisioneros.

Después de este emocionante juego, todo el mundo estará listo, en especial los Viejos Lobos, para tomar la merienda, después de la cual conviene un juego de tipo enteramente diferente, como el *Ven Acá*.

VEN ACÁ. Todos menos uno, forman un círculo de un metro de diámetro.

Los jugadores voltean a la derecha, con el brazo derecho extendido a la altura del hombro. El que queda fuera, corre corto tiempo alrededor del círculo, después toma por el brazo a uno de los formados por él y le dice: "ven acá", éste se coloca detrás del número 2. Se continúa hasta que hay unos seis o siete corriendo. Entonces el primer jugador grita: "A casa" y todos deben tratar de conseguir un lugar en el círculo; el que quede fuera es ahora el que inicia el juego.

5

Tendrás que escoger ahora, como lugar de juego, uno en que haya mucho donde esconderse, apropiado para el acecho, que es la base del mismo juego.

CUIDANDO EL ÁRBOL. Tres Lobitos cuidan un árbol, que deberá alzarse en medio de maleza que provea buen escondite, como helechos, aulagas, etc. En las ramas bajas del árbol se habrán colgado algunas ligas, o pedazos de trapo, de los cuales deben apoderarse los asaltantes. A unos veinte metros del árbol se traza un círculo. Los Lobitos se esparcen más allá de éste. Los tres guardas se ponen debajo del árbol y observan cuidadosamente. Si pueden ver a algún atacante mientras se arrastra hacia el círculo, le llaman por su nombre. Éste deberá levantarse e ir a algún lugar previamente señalado, antes de volver al ataque. Pero si algún atacante logra, sin ser visto, llegar al círculo, se pone de pie y corre hacia el árbol para tratar de tomar la liga. Solamente lo puede detener tocándolo alguno de los defensores, en cuyo caso deberá retirarse a un lugar previamente señalado, antes de volver a empezar. Si tiene éxito, conserva la liga como trofeo y regresa al punto de partida para atacar de nuevo. Gana el niño que logra capturar mayor número de ligas.

Todavía hay tiempo para otro juego antes de la merienda, así pues, dejarlos un poco más y jugad.

PERDIDOS EN LA SELVA. Se requieren muchos pedazos de papel con los nombres de los animales de la selva, y si los nombres de éstos no son suficientes, habrá que duplicarlos.

Akeila-a esconde los pedazos de papel en un área determinada. Si se juega al aire libre, los linderos se señalarán y explicarán con todo cuidado.

Akeila-a dice a los Lobitos que muchos animales de la selva han perdido la memoria y andan merodeando por aquellos contornos. Los Lobitos deberán encontrarlos en el término de cinco minutos. Al llamado de Akeila-a, los Lobitos regresan y uno por uno describen al animal que

encontraron, pero sin descubrir su nombre. El resto, deberá adivinar de qué animal se trata.

Ésta es una muy buena manera de aprender algo acerca de los animales de la selva. Se requiere dominio, ya que los Lobitos están ansiosos por decir inmediatamente los nombres de los animales.

MERIENDA. Ya que te encuentras en un lugar donde hay mucha facilidad para esconderse, ensaya otro juego de acecho: *Tirar de la Cola de Shercán*.

TIRAR LA COLA DE SHERCÁN. Aparenta que eres Shercán y que el resto de la Manada son los Lobos. Párate o siéntate en un lugar cubierto de vegetación, en medio de pasto largo o de arbustos tupidos, y que los Lobitos tomen posiciones a tu alrededor, a unos veinte metros de distancia. Ellos tienen que arrastrarse o deslizarse hacia tú, tan silenciosamente como les sea posible, y ver quién puede llegar lo suficientemente cerca para poder arrancarte la cola (tu pañoleta que cuelga de tu cinturón). Shercán no puede salir del pequeño campo que lo rodea, pero le está permitido girar sobre sí, de pie o a gatas, lo más apropiado para el terreno en que te encuentras. Olfatea constantemente el aire para dar con los Lobitos, pero tiene que verlos y reconocerlos llamándoles por su nombre, antes de retroceder a su base para comenzar de nuevo. Los Lobitos pueden disfrazarse o camuflarse en alguna forma para no ser reconocidos. Conviene que sea uno de los Viejos Lobos el que tome el papel de Shercán, pues de lo contrario habrá discusiones con respecto a que si "Juan" realmente fue visto, originando que las cabezas aparezcan entre la maleza para darse cuenta de lo que está ocurriendo, mientras Shercán se aprovecha y nombra a todos, los que causa gran indignación y gritos. Pero si un Viejo Lobo dirige el juego y representa a Shercán, no hay tremolina ni discusiones, y el juego se desarrolla sin tropiezo.

6

PATEAR EL BOTE. Trata de escoger un lugar cubierto por arbustos. En el centro del campo traza un círculo de unos cincuenta centímetros y coloca en él un bote viejo. Que Akeila-a sea "guardián del bote". Los Lobitos se paran alrededor del círculo y uno de ellos patea el bote. Todos, menos el guardián, corren a esconderse mientras éste vuelve el bote al centro del círculo. Luego va el guardián en busca de los Lobitos y cada vez que logre ver a uno menciona su nombre y los dos corren a tratar de patear el bote. Si el guardián llega primero y patea el bote, el Lobito es prisionero; pero si éste llega primero y patea el bote, entonces queda libre y regresa a esconderse.

Los prisioneros se colocan cerca del círculo y cuando el guardián no los ve gritan: "Rescate". Cualquiera de los que están escondidos puede correr, tratar de patear el bote sin ser visto por el guardián y enseguida rescatar a un prisionero, corriendo ambos a esconderse de nuevo. Los prisioneros deberán recordar el orden en que fueron capturados, pues en el mismo obtendrán su rescate. Sólo el guardián puede reponer a su lugar el bote después de que haya sido pateado, y ninguna patada cuenta si el bote no está en su lugar. El guardián debe ir en busca de los que están escondidos y no permanecer todo el tiempo junto al bote.

El juego termina cuando todos los Lobitos han caído prisioneros o cuando ya tiene hambre y no pueden esperar más su merienda.

Si no encuentras un lugar donde haya arbustos y árboles que te escondan, puedes practicar este juego trazando círculos a buena distancia del bote y cada Lobito se parará dentro de uno de los círculos. Cuando el guardián esté descuidado tratará de correr hacia el bote. Si el guardián lo ve, dice su nombre y tratará de llegar primero que él al bote.

Después de la merienda puedes repetir este juego o ensayar.

HUEVO PODRIDO. Necesitarás una pelota de hule o de tenis, pero que sea fácil de atrapar. Los Lobitos se juntan alrededor y tú les das un nombre, ya sea de la selva, si puedes recordar que sean fáciles, o bien de animales, insectos, meses, días de la semana, etc., etc. Cuando todos tengan un nombre, inclusive tú, tirarás a lo alto, lo más que puedas la pelota y dirás un nombre para que quien lo tenga la atrape. En el momento en que tiras la pelota todos se echarán para atrás, lo más que sea posible, pero tan luego como aquel cuyo nombre mencionaste haya atrapado o recogido la pelota dirá: "alto" y todos se quedarán como muertos. El que tiene la pelota podrá dar tres pasos en dirección de cualquiera y le pegará con ella. Este último tratará de esquivarla, pero con sólo el movimiento del cuerpo sin mover los pies. Si le pegan, se convierte en huevo podrido, y es ahora él a quien toca lanzar la pelota, pero si logra esquivarla, el lanzador tendrá nuevamente la pelota. Todos se reúnen de nuevo a su alrededor, al lanzar nuevamente la pelota se menciona otro nombre, y así sucesivamente.

7

LA CAZA DEL TESORO. El mayor de los obsequios que puede hacerse a los Lobitos; su puro nombre ya les causa emoción, no importa cuál sea la pista, de seguro habrá una gran aventura. Es esta una diversión que requiere que alguien piense bastante, pues el juego consiste en una serie de claves que conducen eventualmente a un "tesoro" escondido, y si es algún dulce será

generalmente muy bien recibido.

El tipo de claves a usar variará grandemente de acuerdo con la localidad donde te encuentres, quizá estés limitado a una serie de calles, a un parque público, o tengas la fortuna de poder utilizar el campo, pero de cualquier manera puedes hacer el juego muy interesante. Requiere que después que hayas hecho las claves las vayas a enterrar al terreno tú mismo, en los lugares apropiados, significando todo ello bastante trabajo.

El juego se desarrollará con más suavidad si se divide a los Lobitos en grupos de tres, o aun por parejas, si no son muchos; pero necesitarás tantas copias o más, de las claves, como número de grupos formes.

Antes que nada, debes fijar en la mente de los niños que cuando encuentren una clave se cercioren de que nadie los está viendo y no se abalancen sobre ella, pues entonces, todos se darán cuenta del lugar en que se encuentra y con facilidad podrán recogerla. Por tanto, los Lobitos tendrán que ser cautelosos acerca de esto y cuando la encuentren la lleven consigo para leerla en secreto.

Supón que los niños forman parte de unas bandas rivales de piratas, que andan en busca del oro enterrado por Roberto el Negro; la primera clave que entregues a cada grupo, será ilustrada convenientemente con una calavera y dos canillas cruzadas, y dirá algo por este estilo:

“En las raíces del viejo y nudoso roble, una clave a tu alcance encontrarás.

Puedes escribir otras claves en verso, como ésta:

“Una reja con diez barrotes hallarás y para con la clave dar, tres de ellos contarás.”

Esto les dará oportunidad de poder escoger uno u otro extremo de la reja para contar los barrotes y las claves puedan ser atadas a ellos y escondidas bastante bien. Siempre encontré que es mejor atar de una esquina los paquetitos de las claves, pues así cada grupo tira de un paquete y puede alejarse rápidamente.

Cuando hagas las claves, procura que no sean demasiado secretas, ya que por regla general los Lobitos no alcanzan a comprender cosas muy sutiles. Tendrás que prestarles ayuda, de cuando en cuando, para descifrarlas, especialmente la primera vez.

Para una tarde de caza, necesitarás unas ocho claves y no es necesario que las distribuyáis por kilómetros de campo, basta con un terreno o parque y aún el patio alrededor de la Cueva son suficientes para una hora de diversión.

Otra forma de Caza del tesoro y quizás más fácil de organizar por primera vez es la variación de coleccionar objetos. A cada pareja se le da una lista idéntica, de diez objetos, que deberán juntar uno por uno, en el orden determinado previamente, llevándoselos cada vez a uno de los Viejos Lobos para que les ponga una cruz en su lista. Para evitar desorden la primera pareja puede principiar en el número 1 y recorrer seguidos hasta el número 10, la segunda pareja puede principiar en el número 2 y recorrer seguidos hasta el número 10 para terminar en el número 1, y así sucesivamente.

El juego será por este estilo: Cada pareja recibirá una lista como ésta: 1) hoja de roble, 2) piedra de vereda, 3) gota de agua del estanque, 4) hoja del seto, 5) pedazo de estambre rojo tomado de la cerca (puesto ahí por tú), y así sucesivamente. A cada pareja le dirás en qué número ha de principiar. A la voz de "ya", todos corren en diferentes direcciones y traen los objetos que han encontrado para que se les marquen en su lista. Por lo que respecta al verdadero tesoro, harás cualquiera de estas dos cosas: o bien entierra un tesoro para el grupo que complete primero su lista, o uno por cada grupo y les vas entregando la clave final que los conduzca al tesoro conforme van completando sus listas. Creo que este último procedimiento es el más agradable, especialmente si los Lobitos son muy pequeños.

No necesitan saber que no se trata exactamente de una competencia, que haría que se lanzaran a toda velocidad para ser los primeros en encontrar el tesoro. La clave final que les entregues al recibir la lista completa de objetos podrá ser del tipo de órdenes secretas, consistentes en un sobre cerrado conteniendo instrucciones, tales como ésta: "Parados frente a la reja rota, sigan la cerca a la derecha hasta llegar al segundo roble; arrastraos por el portillo junto al roble; avanzad seis pasos y busca el tesoro que está debajo de uno de los arbustos". O el sobre podrá contener solamente un mapa marcando el lugar del tesoro con una X. Deberá dibujarse el mapa con toda claridad, resaltando el camino a seguir, por supuesto, en cualquier caso las instrucciones serán distintas para cada grupo de Lobitos.

Éstas son solamente ideas sobre las cuales bordar, vale pues la pena que los Viejos Lobos se reúnan y hagan unas cuantas cazas de tesoros que

en realidad son una gran diversión, no sólo para los Lobitos sino también para quienes las dirigen.

8

Un buen juego de la variedad de acecho y que se presta muy bien para practicarse en una salida de sábado por la tarde, es El Centinela, que se ejecuta como sigue:

Se divide la Manada en dos equipos. Los jugadores de cada uno llevan sobre el brazo derecho una hebra de estambre rojo y azul los del bando contrario.

Se coloca a un Lobito del bando rojo en un lugar desde donde pueda ver fácilmente a su alrededor. Debe caminar hacia arriba y hacia abajo en un espacio de 10 metros. Colgado del cuello, sobre el pecho, lleva una tarjeta de 30 centímetros, con un dibujo sencillo, digamos un cuadro, una cruz o un círculo. Cada vez que complete su ronda cambia la tarjeta por otra, con distinto dibujo. Los del bando azul deben arrastrarse, sin ser vistos por el centinela, hasta llegar tan cerca de él que puedan ver el dibujo.

En otro espacio, un Lobito azul deberá hacer guardia en igual forma que el centinela rojo, mientras el resto de los rojos tratan de acercársele. Los Lobitos que están observando deberán llevar consigo papel y lápiz, y cuando logren ver el dibujo, su jefe lo anotará.

Mientras esto sucede, se envían algunos Lobitos a tratar de capturar a los Lobitos contrarios que tratan de especiar al centinela. Queda fuera de juego el Lobito al que puedan arrancarle un pedazo del estambre que lleva alrededor del brazo, considerándosele prisionero.

Al final del juego, el juez lee los informes y cuenta el número de cautivos. Cada dibujo correctamente copiado cuenta un punto para el bando, y éste pierde un punto por cada Lobito capturado. Toca a Akeila-a designar quiénes van a espiar los dibujos y quiénes a capturar enemigos.

TORNEO. Deberá practicarse sobre césped. Dos de los Lobitos más grandes actúan como caballos y cada cual escoge a uno de los pequeños por su caballero. Los restantes se forman en dos hileras separadas entre sí unos 20 metros, quedando dentro el campo, por lo menos a 3 metros de sus respectivas hileras cada pareja contendiente. A una señal previamente convenida, cada caballero y su corcel van hacia el centro del campo para que el primero luche contra el de la otra pareja, pero sin pegarse. Mientras, las cabalgaduras tratan únicamente de que sus respectivos jinetes se mantengan sobre sus espaldas y de guardar ellos mismos el

equilibrio, pues al caer por tierra quedan fuera de combate. Gana el caballero que logra conservarse montado. Debe ponerse especial cuidado en que solamente los niños grandes y fuertes actúen como caballos y los pequeños, por ligeros, como caballeros. No es posible prolongar el juego mucho tiempo, pues fatiga en demasía a los Lobitos, por lo que después de una o dos contiendas es bueno pasar al juego siguiente.

¿QUE HORA ES PAPÁ OSO? Un Lobito actúa como fiero papá oso, se pone en cucullas dentro de su cueva pretendiendo brindar amistad, pero realmente está listo para lanzarse sobre quien se le acerque. El resto de la Manada se va a "casa", a unos 30 metros de distancia. El juego da principio, cuando los Lobitos avanzan en grupo, preguntando: "¿Qué hora es papá oso?" y deteniéndose para escuchar la respuesta. Papá oso contestará algo así como "La una y media", los Lobitos avanzan de nuevo repitiendo la pregunta y papá oso responde dando otra hora. El juego continúa así hasta que papá oso piensa que tiene a los Lobitos suficientemente cerca y entonces contesta "hora de comer" ó desayunar, merendar o cenar. Los Lobitos dan media vuelta y echan a correr hacia su casa, perseguidos por papá oso. El que éste atrape se le unirá en su cueva y se convertirá en otro oso, para ayudarlo en la cacería. El juego continúa hasta que solamente queda un Lobito, que se convierte en papá oso y el juego principia.

9

Un buen juego para practicar mientras camináis al lugar donde haz de merendar.

LOS PIELES ROJAS Y LOS CARAS PÁLIDAS. Un grupo de Lobitos representa a los intrusos y se pone en camino al través de la llanura. Espera que otro grupo de amigos suyos les sigan después de unos días. Por eso les dejan señales de => marcando el camino que van siguiendo, las cuales dibujarán con tiza sobre el suelo o en los árboles, etc., sobre los caminos o veredas que no deban seguir y de cuando en cuando, después de unos cien metros dejarán una carta, cuyo escondite indicarán con esta seña ☺. La carta les dará a conocer el progreso que han hecho o cualquier cosa de interés que hayan visto. Después de un cuarto de hora de haber salido los intrusos, un grupo de los Pielas Rojas, el resto de la Manada, cruza el sendero. Estos van ataviados con plumas y llevan pintados signos guerreros; deciden seguir a los Caras Pálidas y robarles sus caballos y otra cosa. Siguen el sendero y encuentran las cartas. Al final de un kilómetro, poco más o menos, los Caras Pálidas, que han perdido la ruta, se detienen con mucha precaución y envían un explorador a reconocer el camino recorrido. Este procede con suma cautela, no sea que se encuentre con

enemigos, y descubre a los indios siguiendo la pista de los intrusos. Como conocen el peligro a que están expuestos sus compañeros, el explorador regresa corriendo y les previene. Escondidos cuidadosamente se emboscan y quedan al acecho. Ven acercarse a los indios y se preparan para la defensa. Esperan hasta que los indios estén lo más cerca posible, conservándose cuidadosamente ocultos todo el tiempo, hasta que se lanzan sobre los indios y comienza la lucha, que consiste en que los indios arranquen a los intrusos el cuero cabelludo (sus gorras) y los intrusos a los indios las plumas. Tanto indios como intrusos tienen su respectivo grito de guerra, y durante la pelea los dos bandos correrán gritando lo más fuerte que les sea posible. Aquel a quien le arranquen el cuero cabelludo, lanzará inmediatamente un grito agudo lo más fuerte posible y se dejará caer muerto. Lo mismo harán los indios. Después de tres minutos, el Jefe de la Manada sonará su silbato y procederá a contar los cadáveres. Gana el grupo que tenga menos muertos.

Después de la merienda, cuando los Lobitos hayan trepado y explorado el terreno, si éste es nuevo para ellos, pueden practicar el juego de vueltas o de cricket, formando los mismos partidos que para el juego anterior y también uno de acecho, como:

SEÑALAR AL ENEMIGO. Dos grupos cuyos miembros no podrán desperdigarse, salen simultáneamente desde dos puntos distantes ambos de un tercer punto al cual deben llegar los dos, procurando cada uno ser el primero en hacerlo sin ser visto. Si tal cosa ocurre, el enemigo los atacará. Cada grupo procurará señalar al enemigo mientras se conserva oculto y avanza rápidamente hacia el referido tercer punto. Si uno de los miembros de un grupo descubre a un enemigo, a señas o todo lo más silencioso que pueda, dará la alarma a sus compañeros para que todos se tiren al suelo, e indicará a su jefe de grupo la posición de aquél. Si el jefe puede, a su vez, localizar al enemigo, suena su silbato, gritan todos y con esto lo aniquilan. Si alguno de los grupos logra llegar primero al lugar señalado, se emboscará en acecho, esperando la llegada de sus enemigos y actuará como se vio anteriormente.

10

VERDES Y AZULES. (Véase Décima segunda reunión). El tiempo que toma la práctica de este juego varía según las circunstancias, pero si deseas terminarlo rápidamente, podrás jugarlo con bandos distintos o, lo que tal vez es mejor jugar otra guerra, llamado A. S. C. Este es parecido al de carrera de mensajes, pero gusta más a los Lobitos.

Se divide la Manada en dos grupos. Uno diseminado en un pedazo de terreno representa al ejército verde; el otro a la columna azul A. S. C.

Todos los miembros de este grupo se distinguen porque llevan el pañuelo atado sobre la cabeza. Cada uno esconde en algún lugar, sobre su persona, un papel con las siguientes palabras: "explosivos poderosos 20", "carne excelente 5", "jalea 1", "pasteles 2", "bolsas de correo 15", "aguardiente 10", "cigarrillos 10", "hombres 10", y así sucesivamente, de acuerdo con lo que sugiera la fértil imaginación de los Lobitos. Las municiones de guerra más valiosas se confían a los mejores Lobitos. Cinco minutos después de que han partido los verdes, parte la intendencia azul tratando de llevar municiones, a través de un campo enemigo, a una "división" que ha sido cortada en determinado lugar representada por el Jefe de la Manada. Todos los miembros de la A. S. C. que logren pasar y entregar su papel al Jefe de la Manada consiguen que se les anoten los puntos que marca su papel. Se quedan con la "división" y descansan, o practican señalación o ayudan a fortificar la posición o hacen cualquiera otra cosa que les guste, siempre que no se muevan de aquel lugar. Entre tanto, cualquiera de los verdes que logre atrapar a un A. S. C. puede registrarlo mientras cuenta 60. Si no logra apoderarse de su papel, lo deja libre y no lo puede perseguir sino hasta después de haber contado 100.

Si le encuentra el papel, le desarma con sólo quitarle su pañoleta, y se queda con el papel para entregárselo a su capitán, al finalizar el juego, cuando se hace el recuento de los números escritos en los papeles capturados. Al cumplirse el tiempo convenido, suena el silbato y todos se reúnen para la cuenta de los puntos, declarándose triunfador al grupo que tenga mayor cantidad de puntos buenos. Los papeles que no pasen por manos del Jefe de Manada no cuentan para ninguno de los dos bandos.

Después de la merienda se puede practicar otro juego de tipo diferente, como por ejemplo:

HECHICEROS. Puede tomar parte en este juego cualquier número de Lobitos. Uno de los niños es el hechicero y trata de atrapar un Lobito, si lo logra, ambos se dan las manos y corretean al resto. Cuando atrapan a un tercero, éste, también da las manos a los otros y así continúan hasta que una larga fila busca atrapar a los dos últimos. Gana el último que se quede sin ser atrapado. Si el tiempo se termina y suena el silbato, gana el hechicero, si tiene mayor número de niños de su lado, que los que aún quedan libres; de lo contrario estos ganan.

Este juego requiere un terreno grande, pues de otra manera es imposible que los niños que deban moverse unidos, puedan atrapar a los libres; es ideal para jugar en el patio de recreo y adaptable a cualquier otra parte, siempre y cuando de antemano se hayan fijado los linderos.

Un último juego al aire libre que es muy divertido es:

SILBA Y TE ENCONTRARÉ. Se practica mejor con más de ocho o diez Lobitos. A cuatro de ellos se les vendan los ojos y permanecen en la "base" hasta que el resto se ha diseminado a uno cien metros de distancia, tomando sus posiciones. Cuando todos estén listos comienzan a silbar y continúan haciéndolo a intervalos. No hay necesidad de que todos silben al mismo tiempo, es mejor que unos lo hagan primero y otros después. El objeto es que cada Lobito con los ojos vendados, siga el sonido y toque por turno a cada uno de los que están silbando. Gana el primer Lobito que toque a todos.

La mayor parte de la diversión consiste en la emoción de andar a tientas, en silencio absoluto, excepto por los silbidos y una que otra advertencia del Jefe de Manada, cuando alguien va rumbo a algún peligro. Además de ser muy popular entre los Lobitos este juego es muy bueno para ejercitar su dominio de sí mismo y su sentido de orientación.

Además de los juegos de acecho y de rastreo, he aquí algunas otras ideas para trabajos al aire libre.

¿Qué tal una tarde de pesca? Pero no con la caña y el anzuelo, sino con un tarro de jalea vacío y una red. Tendrá mucho mayor éxito si se practica en la época en que hay abundancia de ranas, pues entonces los Lobitos te podrán dar toda clase de detalles, durante las siguientes semanas, respecto a las diferentes etapas del desarrollo de las ranas. Existen también las lagartijas acuáticas, carpas y otros animales sobre los cuales probablemente los Lobitos ya estarán muy bien informados. Una palabra acerca de la expedición de pesca no lles a toda la Manada en cada ocasión, si no cuentas con alguien que te ayude; seis niños son suficientes para poderlos cuidar alrededor del estanque.

Otro día llevarás a la Manada a un lugar donde pueda encender unas cuantas fogatas y asar, cada uno, una patata y quizá hervir un poco de agua para preparar el té, (hojas de naranjo, manzanilla, etc.). Esto les proporcionará una emoción intensa y no importa qué partes de la patata queden duras o que el té hierva más de la cuenta; ellos gozarán verdaderamente esta tarde y se sentirán encantados de sí mismos; y si aprenden para siempre a cerciorarse de que un fuego sea realmente extinguido, antes de retirarse del lugar, borrando toda huella del mismo, habrás logrado algo de mucho provecho.

Bien, podríamos seguir indefinidamente haciendo sugerencias sobre esto o aquello, para entretener y desarrollar al niño, pero no dudamos que

tú, como Akelas, tienes muchas ideas y por tanto apúralos a ponerlas en práctica.

EL ESQUEMA DE LAS ESPECIALIDADES

Pienso que es un punto interesante y significativo que cuando este libro fue producido por primera vez en 1945 y no se incluyó nada acerca de las especialidades de Lobitos. Fue revisado en 1956 y muy poco se dijo acerca de ellas. Ahora en 1961 sería una gran tontería el excluirlas, porque han llegado a ser una parte importantísima del programa de los Lobitos. Ahora un gran porcentaje de los Lobitos pasa especialidades.

Hubo tiempos pasados en los que uno se enfadaba ante un brazo tachonado de especialidades, pensando que quizás habían sido ganadas con demasiada facilidad, y se creó el feo calificativo de “cazadores de trofeos”, que había que evitar a cualquier costo. Tal vez por eso se puso en boga el otro extremo, tendiéndose a menospreciar las especialidades. Creo que ahora la mayoría de los jefes de Manada y Lobitos mantienen una actitud sana hacia las especialidades y que emplean estas pruebas con inteligencia.

Trabajar con una insignia estimula al niño a aprender más respecto de las cosas que le interesan y traen a su atención las que de otra manera le habrían sido indiferentes: le obligan a desarrollar no poco esfuerzo y a perseverar y son, de hecho, un pequeño premio, es decir, un estímulo para un trabajo bien desempeñado.

Alguien ha dicho en algún escrito que “las insignias pueden ser consideradas como mercancías en un escaparate. El Lobito puede escoger las que él quiera y pagarlas, no con dinero, sino con tiempo y esfuerzo que ponga en ellas”. Me gusta especialmente, la parte “no con dinero”. No las puede conseguir con sólo entregar dinero y pidiéndolas; ni están puestas por “ellos”, para él como hay hoy día tantas otras cosas. No, él tendrá que ganarlas si las quiere, por su propio esfuerzo y sin el de alguien más, que es ahí donde reside su valor. Si un niño, a la edad de un Lobito, aprende que hay una cosa que vale la pena tener, y es necesario trabajar para adquirirla pues no le es posible de otro modo, habrá aprendido en época temprana una verdad que muchas personas jamás aprenden.

Algo más en el símil del escaparate, es el privilegio de libre elección. El Lobito debe tener libertad para escoger la insignia, por la cual desea trabajar, y no hay por qué indicarle aquella que Akeila-a sabe que puede hacer con mayor rapidez. Déjale escoger y tomará mucho más interés, y aun cuando más tarde encuentre que se ha equivocado, no importa, la próxima vez escogerá con más inteligencia. Por supuesto, como siempre,

Akeila-a debe tener tacto para tratar a sus Lobitos. Algunos niños, más que otros, necesitan dirección y ayuda, pero si los dejes solos cuanto puedas estimulándolos únicamente para que tengan en sí suficiente confianza y puedan hacer ellos mismos la elección, habrás hecho lo mejor en su propio beneficio.

Las Presas de especialidades están muy bien estudiadas y proyectadas al alcance de los niños en la edad de Lobitos, al mismo tiempo que les exigen esfuerzo y concentración. Pero, como es usual en las Presas de Lobitos, el Sinodal (consejero) deberá tomar en consideración el esfuerzo que el niño ha desarrollado para realizar su trabajo.

Temo que al escribir así vaya a ser mal interpretado. No quiero decir que porque el niño ha hecho un esfuerzo se le otorgue la insignia sin tomar en cuenta el resultado de su trabajo; también es necesario que obtenga un resultado inteligente, de acuerdo con su edad, habilidad, buen esfuerzo. Después de todo, a los niños no les gustan las cosas demasiado fáciles, pues mejor prefieren hacer aquello por lo cual saben que necesitan luchar, cosa que los hace de temple, con sólo pensar que deben hacerlo, aun cuando revienten, y de cualquier modo es mucho más valioso para ellos una vez que lo han terminado.

Esta tendencia a emprender tareas pesadas es innata en todo niño, y no tenemos otra cosa que hacer que estimularla para que éste la externe libremente.

LOBO RAMPANTE

Recientemente se ha adicionado a las insignias de Lobitos una que creo que es de mucha utilidad para estimular en ellos el trabajo de sus Presas de especialidad, y es la de Lobo Rampante. Puede lucir esta insignia una vez que haya adquirido su segunda estrella y seis insignias de especialidades Primeros auxilios, Guía, Ordenanza, artífice, artista, atleta, ciclista, coleccionista, deportista, histrión, jardinero, lector, nadador, observador y señalación. La característica de la insignia de Lobo Rampante es que el Scout puede usarla en la Tropa mientras que las otras quedan atrás con su camisa de Lobito. Estoy seguro que el muchacho que empieza en la Tropa con tal evidencia de su adelanto, jamás se sentirá satisfecho en tanto no alcance, dentro del Escultismo, normas semejantes.

En resumen, estimula a tus Lobitos a trabajar en sus Presas de especialidades; pero ponte alerta para que este deseo no se convierta en ostentación o arrebatina de insignias; más bien anímalos a bien obtener dos o tres solamente y así otórgales el beneficio íntegro que proviene de hecho de ajustarse al programa del Lobatismo.