Proyecto Hércules

Scouts Católicos de Andalucía

Lobatos

www.scoutsur.com

www.proyectohercules.com

Edita: Scouts Católicos de Andalucía

Coordinación general del Proyecto Hércules: Juan Manuel Torres Pino, María del Carmen Sánchez - Cossío, Pablo De la Cuesta Corado.

Maquetación: Equipo de imagen y comunicación de Scouts Católicos de Andalucía.

Edición: 1ª - Abril 2018

Contenido

5
Introducción

9
Elementos del Método

27
Las actividades en Lobatos

1. INTRODUCCIÓN

Edades

La Rama de Lobatos comprende las edades de 9, 10 y 11 años, que corresponden los cursos de 4º,5º y 6º de primaria en el sistema educativo formal actual.

¿Cómo es un Lobato en esta etapa?

A esta edad, es probable que el niño muestre ya claras señales de una creciente independencia de la familia y un mayor interés en los amigos. Tener relaciones amistosas sanas es muy importante para su desarrollo; sin embargo, la presión de los niños de su edad puede ser muy fuerte en este periodo. Los niños que se sienten bien consigo mismos pueden resistir más a las presiones negativas de sus compañeros y tomar mejores decisiones. En este periodo de su vida, es importante que los niños adquieran el sentido de la responsabilidad al tiempo de que vayan desarrollando su independencia. También podrían comenzar los cambios físicos de la pubertad, especialmente en las niñas. Otro cambio significativo para el cual los niños deben prepararse a esta edad es el comienzo de la escuela secundaria.

Algunas etapas pueden ser fácilmente identificadas como la "Última infancia", periodo que se caracteriza por un cierto grado de estabilidad. También se conoce como "madurez infantil". El niño se siente cómodo en su cuerpo, demuestra una curiosidad intelectual, acepta la autoridad de los adultos y se integra fácilmente en un grupo. Esta es la edad del "Lobato".

Explicación de la psicología evolutiva en esta etapa:

- **Área física:** crecimiento más lento, a gusto con el propio cuerpo. Descubrimiento del mundo y la realidad. Equilibrio físico (Infancia feliz). Mayor desarrollo de la motricidad fina. Gran energía física: no paran, son activos e inagotables. Mejor conocimiento del cuerpo, de las particularidades sexuales. Descubrimiento de los genitales. Gran curiosidad por el sexo. Ambivalencia (no saben identificarse) y sentimiento de rivalidad por las diferencias sexuales.
- **Área intelectual:** curiosidad intelectual, desarrollo de la capacidad de razonamiento lógico sobre datos concretos, noción de conservación (la forma cambia pero el volumen permanece), capacidad de clasificación, hacer series y contar. Desarrollo de la capacidad de razonar, la capacidad de abstracción y la lógica.

Nacimiento del pensamiento hipotético-deductivo. Gusto por conocer y acumular datos de todo tipo. Interés por cómo son y cómo funcionan las cosas. Evolución de un pensamiento concreto a uno abstracto. Desarrollo de la memoria y la atención. Desarrollo de la capacidad de reflexión. Es capaz de reflexionar antes de actuar, calcular consecuencias de los propios actos y planificar actividades. Capacidad de interiorizar normas y criterios educativos. Responsabilidad e iniciativa personal.

- **Área afectiva:** equilibrio afectivo, relación afectiva más allá del círculo familiar. Necesidad del apoyo y la aprobación de los padres y los amigos. Uno de los valores que se desarrolla antes es el respeto. Establecen amistades y relaciones más fuertes y complejas con compañeros o niños de su edad. A nivel afectivo, es cada vez más importante tener amigos, especialmente los de su mismo sexo. Sienten más la presión de sus compañeros o niños de la misma edad.
- **Área social:** adopción de papeles diferentes (capacidad de imaginarse en el lugar del otro), intenta adaptarse al grupo y ser querido. Los amigos son el punto clave para la independencia de la familia. Se establecen relaciones interpersonales con el grupo de iguales. Se encuentra un lugar entre ellos. Desarrollo de un sentido de la camaradería. Crece el sentimiento de pertenencia al grupo. Ya no son acusicas porque quieren tener confianza. Importancia del Juego. Aprendizaje de la cooperación: las reglas se elaboran en común.
- **Área espiritual:** aceptación de la herencia espiritual de la familia, conformidad con la moralidad convencional, orientación para la "ley" y el "orden". Tienen conciencia de "pecado" y los hábitos religiosos serán los de casa. La moral depende del juicio de los adultos (por ellos mismos no saben lo que es verdad). Aprenden la bondad. La mentira es mala.
- **Área personal:** conformidad con el grupo, a través de la adaptación a todo tipo de situaciones (colegio, grupos…) se descubre a sí mismo como una personalidad polivalente, accede a un conocimiento más profundo de sí. Descubrimiento de uno mismo y autoafirmación ante los demás. Crecimiento en el conocimiento de uno mismo y en autoconfianza. Inestabilidad y ambivalencia.

Cambios bruscos de una emoción a la contraria. Espontaneidad.

Encuadre simbólico de la Rama Lobatos

El marco simbólico de esta Rama está basado en el Libro de la Selva de Rudyard Kipling. Es la historia de un niño, „Mowgli", que se cría en una manada de lobos donde le tratan como a uno más y aprende la "Ley de la Selva" gracias a Baloo y a otros personajes del libro.

Los personajes con los que los Lobatos compartirán esta etapa son, Mowgli, Akela, Raksha, Baloo, Bagheera, Hermano Gris, Hathi, Kaa, Shere-Khan, Monos Banderlog, Tabaqui… y muchos otros personajes que el Lobato deberá ir conociendo según vaya pasando por las diferentes etapas en la Rama.

Los personajes de Shere-Khan, Mowgli, Tabaqui y los monos Banderlog no serán personajes a tratar por un responsable, si no figuras cuyas actitudes se deben tratar dentro de la manada.

La Manada

Nombre que recibe la Unidad formada por el conjunto aproximado de 24 niños/as de 9 a 12 años y cuatro responsables, como número aconsejable. No obstante, hay que tener en cuenta las necesidades de cada manada.

Los Lobatos se identifican con la Manada y se comprometen con ella. Viven una vida comunitaria. También recibe el nombre de "Familia Feliz".

A través del juego en la Manada descubren, y desarrollan su expresión, responsabilidad e imaginación.

El responsable en la Manada será el que acompañe a los chicos durante su estancia en la Unidad, aportándoles su experiencia y ánimo.

Documentos propios de la Rama Lobatos

- El Cuaderno de Caza (libro de progreso personal).
- El Cuaderno del Responsable.
- El Libro de la Selva. Ceremonial.
- Documentos complementarios.

2. ELEMENTOS DEL MÉTODO

Marco simbólico

Breve explicación e importancia

El marco simbólico que se utiliza está basado en El libro de la Selva perteneciente a la novela de Rudyard Kipling, El Libro de las Tierras Vírgenes, donde su protagonista principal, Mowgli, es un niño que es adoptado por una manada de lobos. Mowgli llega a la manada siendo un bebé perseguido por Shere- Khan, un tigre peligroso, y es acogido en la familia de lobos de Rama y Raksha. Mowgli es criado como un lobo más, aprendiendo con sus hermanos lobos dentro de la manada hasta que es aceptado como un miembro más en el Consejo de Roca gracias a la intervención de Bagheera. A partir de ahí, Baloo y los demás animales de la selva le ayudarán a aprender la Ley de las Selva, a vivir en manada y superarse a sí mismo.

Dentro de la selva vivirá muchas aventuras y al final decidirá irse al poblado del hombre a vivir entre los suyos.

El marco simbólico en Lobatos es indispensable para aplicar la metodología. Lo impregna todo, (nomenclatura, actividades, progreso…). La vida del lobato en su paso por la Rama, es paralela a la historia de Mowgli en el cuento. Llega siendo un cachorrillo que es aceptado en la familia y se presentará ante el resto de la manada en el Consejo de Roca para ser aceptado como uno más. Va creciendo convirtiéndose en un Lobezno con las orejas gachas conociendo todo lo que la Manada le puede ofrecer, hasta que es capaz de Cazar su primer gamo, convertirse en Lobato de pleno derecho de la Manada, poder llevar las orejas bien abiertas y un bonito Pelaje Marrón. Desde este momento, vive junto con el resto de sus compañeros en la Selva, conociendo a los diferentes animales que le enseñarán sus territorios y conocerá perfectamente la Selva y las Leyes que en ella rigen. Con todas las experiencias que vivirán con la Manada su Pelaje se volverá gris. Abandonará la Selva para crecer personalmente y visitará el poblado del hombre, donde conseguirá la Flor Roja para la Manada (el fuego). Enseñará a los cachorritos nuevos que quieran entrar en la Manada y se despedirá de la Selva para vivir en el poblado del hombre y explorarlo.

El Lobato, al igual que Mowgli irá creciendo, progresando descubriendo y aprendiendo junto a sus hermanos Lobatos todo lo que los animales de la Selva le vayan enseñando durante todo el tiempo que estén en la Manada.

Este marco simbólico nos sirve para ayudar al niño a interpretar la realidad en la que vive, dado que desde la imaginación y el juego comprenderá el mundo que le rodea y se le facilitarán herramientas personales para hacer frente a los retos que le vayan surgiendo.

Herramientas

- **Cuaderno de Caza.** A través de él, el lobato podrá conocer todo lo que vivirá en el paso por la Rama. El cuaderno debe estar diseñado y escrito para hacerlo atractivo para el niño, ya que es quien tendrá que manejarlo. No ha de tomarse el Cuaderno de Caza como un libro de texto, pues eso haría que perdiese todo el sentido que tiene y no le llamará la atención al lobato. En el Cuaderno estará todo lo necesario para que el lobato pueda desarrollar su actividad sin la ayuda directa del responsable y podrá consultarlo en cualquier momento que tenga alguna duda o quiera aprender algo más.
- **Mapa de territorios de la Selva.** Que podrá ser colgado en el cubil y en él se pondrá una foto del lobato en el territorio que esté atravesando. Así, el responsable podrá, de un vistazo, recordar la evolución que tiene cada uno de los miembros de la Manada.
- Ceremonial de la Rama. Donde se hace una propuesta de cada una de las ceremonias que existen dentro de la Manada y que la Manada puede emplear como guía para desarrollarlas.

Glosario de términos

- **Máximas del lobato:** Adaptación de la Ley Scout al marco simbólico y la edad.
- **Lección:** Descripción de la Máxima en relación a una de las acciones (objetivo).
- **Aullido:** Actividad que se pone el Lobato para poder desarrollar la lección elegida.
- **Seisena:** Pequeño Grupo de lobatos.
- **Seisenero:** Es el máximo responsable de la seisena y de que todo en ella funcione bien. Sus funciones son las siguientes:

  1. Dirigir las reuniones de su seisena.

2. Dirigir los Consejos de Seisena.
3. Representar a su seisena en el Consejo de Seiseneros
4. Transmitir a los Viejos Lobos las necesidades y problemas de su seisena
5. Ayudar a que todos los miembros de la seisena se encuentren a gusto

- **Subseisenero:** ayudará al seisenero en sus funciones.
- **Pelaje:** Pasador que se da a los niños para representar en qué etapa están.
- **Cuaderno de Caza:** Cuaderno de apoyo del Lobato con el que podrá trabajar durante su vida en la Manada.
- **Legado:** Son una serie de consejos y vivencias que transmitirán los Lobatos de tercera etapa a la Manada para que les ayude en su vida futura en la Selva.
- **Cubil:** Espacio físico donde se reúne la manada. Puede ser una habitación en el local del grupo, o una zona en el campamento denominada como tal. Se ambientará con la bandera de la manada, mapa de territorios, etc.

Visualización del Progreso

Las etapas que el niño atravesará a lo largo de su estancia en la Manada son:

1ª Etapa, de integración: El Acecho. Camisa amarilla, pañoleta y Cuaderno de Caza con la firma para la etapa de Acogida. Pasador Marrón e insignia con la cabeza del lobo para el compromiso.

2ª Etapa, de desarrollo: Atravesando la Selva. Cada vez que complete todos los objetivos propuestos por él mismo (aullidos), se le entregará la Huella del animal/territorio al que pertenece, mientras que supera las lecciones a través de los aullidos recibirá una cinta del color de cada huella para mostrar que está trabajando una lección de ese territorio. Podrá atravesar varios territorios a la vez para avanzar de manera integral (dos como máximo).

3ª Etapa, de transición: Mudando el pelaje. Se le cambia el pasador marrón por el gris. Colmillo de Akela.

El lobo completo se le entrega al scout que ha conseguido todos los territorios. Las sustituiría poco antes de abandonar la rama, para que lo mantenga siempre en su camisa scout, aun pasando a distintas ramas, como recuerdo de que hizo su trabajo completo cuando era lobato.

Patrón

El patrón de los Lobatos es San Francisco de Asís que se celebra el 4 de octubre. Los lobatos verán en San Francisco a un personaje cercano del que tomarán ejemplo por ser amigo de todos y por trabajar para el prójimo sin esperar nada a cambio.

Signos de identificación

La manada tendrá varios signos que la identifican:

Nombre: Cada Manada tiene un nombre relacionado con el Libro de la Selva, con el que se identifica.

El Saludo: Se realiza con la mano derecha extendiendo los dedos índice y corazón, el dedo pulgar sujetará en el centro de la palma de la mano los dedos anular y meñique. Para el lobato, el saludo tiene un significado muy especial, ya que representa una cabeza de lobo con las orejas levantadas en señal de alerta. Además, por la colocación de los dedos, significa que el más fuerte ayuda al más débil. Se hace como seña de identidad scout, en ceremonias, saludos, etc. Lo realizan todos los lobatos.

Cuando un Viejo Lobo saluda, los lobatos escucharán.

Fomenta el respeto y la solemnidad hacia los símbolos y las personas.

Los lobeznos saludarán con los dos dedos de la mano derecha agachados,

como las orejas de los cachorros de lobo. Desde el compromiso, se llamarán Lobatos, y podrán ya saludar con los dedos estirados, como un Lobo adulto que puede merodear solo por la Selva.

Tótem: Palabra de origen indio. Palo tallado que usan la mayoría de las tribus indígenas y que simboliza el nombre de las mismas representado por un animal.

El Tótem de Manada consiste en un mástil que lleva una figura o una cabeza de un lobo en la parte superior.

Símbolo de la unión de todos los miembros que están y han pasado por la Manada. Recoge los recuerdos más importantes.

Cada Lobato al hacer su compromiso cuelga una cinta del color de su seisena, con su nombre y la fecha escrito en ella.

También se cuelgan recuerdos como actividades en las que la Manada ha participado.

Ocupa un lugar preferente en la Manada.

Bandera/banderín de Manada: Símbolo de identificación de la Manada. Se utiliza en las Ceremonias y actividades importantes. La porta un Lobato con compromiso.

Banderín de Seisena: Cada Seisena tiene su propio banderín con diferente color. Representa a su seisena en las actividades más importantes (compromisos, presentaciones, Consejo de Roca…). Debe estar en un lugar visible en el Cubil, lo porta el seisenero.

Pañoleta y Uniforme: Es el indicativo de los scouts y por tanto, también de los Lobatos. Para el Lobato la pañoleta y el uniforme representa la piel de los lobos. Así como los lobos se diferencian de otros animales por la piel, los Lobatos se diferencian por la pañoleta y el uniforme. Cada Manada usa un color distinto de pañoleta.

Ley de la Manada: Aparte de la Ley del Lobato, cada Manada independientemente de las demás, tendrá su propia Ley. Recibe el nombre de Ley de la Manada. Esta será redactada por los Lobatos en el Libro de Oro y compuesta por varios puntos de situaciones concretas que deberán cumplir. Cada lobato escribirá cada año la ley de la manada en su Diario de Caza para tenerla durante todo el curso.

Himno (Mowgli-Rana): Es la canción por excelencia de los Lobatos y tiene carácter solemne.

Libro de Oro: Es el Gran Libro de la Manada. Su responsable es el Secretario de la Manada. El libro contiene todo lo que ocurre a la Manada (ley de la manada, campamentos, reuniones, fiestas, recuerdos, dibujos, fotografías, etc.). Debe estar en un lugar especial dentro del Cubil.

Oración:

Señor Jesús que nos amas tanto

Danos la gracia de amarte más y más.

Danos un corazón alegre

Para cantar las maravillas que has creado.

Danos la fuerza de hacer siempre lo mejor

Para que venga a nosotros tu reino.

Ayuda a todos los que sufren

Y protege a todos los que amamos.

Valores que ofrecen los elementos del marco simbólico:

La Selva: es el símbolo universal de la naturaleza y de todas las riquezas que esta nos ofrece. Supone un espacio desconocido pero a la vez latente en el subconsciente que configura todo el universo por descubrir.

El pueblo de la Selva: la fauna que vive en la Selva está compuesto de animales que tienen la propiedad de pensar, de hablar y de comunicarse con el hombre. Estos animales tienen un valor de símbolo, puesto que cada uno expresa una cualidad, un aspecto, una tendencia, una disposición del espíritu humano. Además estos animales se organizan a partir de la Ley de la Selva.

La Manada de Lobos: constituyen un grupo único dentro de la Selva, toda una sociedad regida por unos ideales que se reflejan en la Ley de la Manada. Esta pequeña sociedad permite al niño aprender a relacionarse con los demás y a aceptar unas normas que conducen al desarrollo de las actitudes que queremos educar. En la espesura de las selvas de la India, donde pocos seres humanos han podido penetrar, habita la manada de Seeonee, pueblo de lobos al que se conoce como el Pueblo Libre. Su libertad proviene de que tienen y cumplen la ley de la manada, antigua como la selva y

sabia como la naturaleza.

Mowgli: es el protagonista de la historia. Es un niño como los lobatos, por lo que la identificación entre ambos es evidente. Mowgli es un símbolo universal de nosotros mismo, de todas las cualidades modelables o potencial que hay dentro de nosotros. Las aventuras del niño-rana ilustran la educación que todo ser humano recibe durante su crecimiento.

Akela: es el lobo más viejo y sabio de la Manada, por ello es su jefe. Su función es la de poner toda su experiencia al servicio de los suyos.

Baloo: es el oso pardo, de carácter alegre. Gran observador que conoce todos los pueblos de la selva. Se pone en acción sólo por aquellas cosas que son realmente importantes. Siempre está disponible y es digno de confianza. Representa la acción desinteresada, acción ofrecida desde un nivel de madurez buen juicio nacidos de una larga experiencia.

Bagheera: es la pantera negra, felino ágil, rápido y astuto. Su astucia se convierte en sagacidad que es utilizada como base para el conocimiento, la experiencia y la actuación.

Hermano Gris: es el hermano lobo de Mowgli. Incondicional de Mowgli, nunca le quiere abandonar, tanto en los buenos como en los malos tiempos, es su HERMANO. Hermano Gris representa la amistad, el espíritu de la manada y la fe en la persona.

Kaa: es una serpiente pitón, no agresiva y amiga de Mowgli que le ayuda en diversas ocasiones, enseña a Mowgli a respetar la naturaleza, y conoce el lenguaje universal de la selva. Simboliza el hecho de que las apariencias engañan.

Raksha: es la madre loba de Mowgli, lo cría como una más de sus hijos, lo quiere como a los de su propia camada. Su nombre significa “el Demonio”, lucharía hasta morir por Mowgli. Raksha representa el amor maternal y la protección.

Hathi: es el gran elefante, el animal más fuerte de la selva que conserva sus tradiciones y conoce la historia de su creación y como Tha fue su creador, la memoria de lo acontecido en la selva es Hathi, por eso es el rey de ella. Representa la experiencia de los años.

Shere-khan: es el tigre enemigo de Mowgli, que representa el peligro para el hombre. En él se personifican la vanidad, la envidia, la falta de palabra. Es una fachada tras la cual hay un vacío total.

Tabaqui: chacal que anda a la sombra de Shere- khan, débil e inseguro, representa la adulación y el servilismo.

Los Monos Banderlog: un pueblo desorganizado, sin disciplina, ni ley comunes.

Promesa y Ley

Ley: La Ley en la Manada es la expresión de la Ley Scout adaptada a la edad, que está expresada en las leyes que enseña Baloo (es el que les enseña la Ley a los lobatos y conoce a todos los animales) y las máximas del Lobato que aprende con los personajes del Libro de la Selva.

Las Máximas del Lobato están relacionadas con las áreas de desarrollo. Son un resumen de los objetivos propuestos para la Rama adaptados a la edad.

La promesa se plasma en el Compromiso del Lobato con una fórmula en la que se recogen los tres ámbitos del escultismo (fe, país, responsabilidad). El lobezno realizará el compromiso cuando se sienta preparado, lo ideal sería al final del primer trimestre al terminar la fase de acogida. Todo el tiempo que tarde de más en realizar su compromiso será tiempo que no esté trabajando los territorios, por ese motivo es conveniente animar al lobezno a aceptar las reglas de la manada. El lobezno estará apoyado por su Seisena, que le presentará en el Consejo de Roca para tomar su Compromiso. El principal vehículo de transmisión de la Ley son los “Lobatos Viejos”, los seiseneros juegan aquí un papel muy importante.

La Ley es la regla del juego de la rama, regula la vida en la Manada y es el patrón de valoración de su funcionamiento. Es importante presentar la Ley como regla del juego y no como norma disciplinante ya que favorece la asimilación de la misma por parte de la rama. La ley Se divide en dos artículos:

1º “El lobato atiende al viejo lobo”

2º “El lobato se supera a sí mismo”

Máximas: Son el reflejo de los valores de la Selva y de la Manada. Vienen de los ideales básicos de los Lobatos y son la guía de las actitudes que queremos potenciar en nuestros niños. Las Máximas están relacionadas con los diferentes animales que ayudan a Mowgli a atravesar la Selva. Son las siguientes:

- Máxima de Bagheera: ***El lobato se conoce, cuida de sí mismo y de la naturaleza.***
- Máxima de Baloo: ***El lobato convive en Manada y respeta sus normas.***
- Máxima de Raksha: ***El lobato expresa lo que siente y siempre dice la verdad.***
- Máxima de Hathi: ***El lobato tiene los ojos y los oídos bien abiertos.***
- Máxima de Hermano Gris: ***El lobato siente a Jesús como un hermano.***
- Máxima de Kaa: ***El lobato piensa primero en los demás y ayuda a todos con alegría.***

Promesa: Compromiso del Lobato. El Compromiso es la adaptación de la Promesa y Ley Scout a Lobatos, donde el lobato se compromete libremente delante de sus compañeros a cumplir las máximas y a cumplir con el lema de la Rama.

"Yo……. con la ayuda de Dios y delante de mis compañeros, me comprometo a cumplir las Máximas del Lobato y hacer cada día una buena acción".

Además la carta podrá incluir los objetivos personales a cumplir durante su etapa del lobato.

Al final de su etapa de acecho (a los tres meses aproximadamente), el lobato deberá plantearse realizar su compromiso con la meta de formar parte de la manada oficialmente. Los pasos a seguir son:

1. Haber completado la etapa de acecho satisfactoriamente, conociendo la manada, sus tradiciones y su metodología.
2. Elegir un padrino que le asesore para escribir su carta. Este padrino será su guía a lo largo de sus etapas en el grupo scout.
3. Presentar su carta en Consejo de Roca
4. Ceremonia de promesa de lobatos

Lema: ***"Haremos lo mejor"***. El lema recoge el compromiso que tiene el lobato de superarse a sí mismo en cada cosa que hace y como parte de su progreso personal. También refleja la unión de la manada para llegar a un mismo objetivo trabajando juntos y ayudándose los unos a otros.

Vida en pequeño Grupo

La Manada se divide en Seisenas (Grupos de seis lobatos), pues es más fácil así que cada lobato encuentre su lugar. Al ser como una pequeña familia de lobos que junto a las otras Seisenas forman la Manada, el lobato se siente acogido, seguro y en confianza potenciando su propio desarrollo y facilitando el protagonismo en la actividad. Lo mínimo recomendable serán dos Seisenas y lo máximo cinco. Si hay más de cinco Seisenas, para el buen funcionamiento de la Manada, se aconseja hacer dos Unidades siempre que las circunstancias lo permitan. Lo ideal son cuatro Seisenas de seis lobatos.

No se asignará un responsable a cada Seisena ya que esto puede hacer que el responsable acabe haciendo el papel que tiene que hacer el Seisenero. En cada Seisena habrá un Seisenero elegido por sus compañeros, que será el encargado de liderar la Seisena y representarla en los Consejos de Seiseneros, y un Subseisenero, que será quien apoye al Seisenero y le sustituirá en su ausencia.

Existirán cargos básicos dentro de cada Seisena para el buen funcionamiento de la Manada, así como cargos específicos dentro de cada Caza. Es importante que todos los cargos tengan un contenido real y no caigan en el olvido. También es conveniente que todos los miembros de la Seisena tengan algún cargo o responsabilidad en la misma. La existencia de los cargos deben cubrir las necesidades de la manada y de los niños.

Las Seisenas se formarán cada nueva ronda solar, dependiendo de la realidad de la Manada. Sus nombres estarán relacionados o vinculados con el marco simbólico, serán los colores de la piel del lobo (blanco, gris, negro, marrón, rojo, etc.). La formación del pequeño Grupo estará a cargo de los propios Lobatos estando enmarcada dentro de unas pautas que dará el responsable para que las Seisenas estén equilibradas. Las premisas básicas serán las siguientes:

- Que el número de miembros sea homogéneo.
- Que haya Lobatos de todas las etapas.

- Que haya un número parecido de Lobatos y Lobatas.

Se intentará que los hermanos y demás familiares cercanos no estén dentro de la misma seisena.

Progreso personal

El progreso personal se desarrolla a través de las actividades del juego scout, de acciones concretas individualizadas y de la actividad cotidiana del niño.

La evaluación del progreso personal, se realizará entre iguales en el ámbito del pequeño Grupo mediante evaluación directa de las actividades realizadas por el Lobato para lograr el objetivo deseado. También se evaluará la progresión lograda en actividades conjuntas como Cazas y la progresión propia natural del lobato conseguido por la vida diaria.

Etapas

Se hará uso de un marco temporal para esquematizar el progreso. Consideramos 3 etapas:

1ª Etapa, de integración. El Acecho: Conocimiento (aproximadamente 3 meses, desde inicio a Navidad).

- **Acogida:** Es una etapa de integración. En ella el nuevo lobato debe conocer las normas de la Manada, del Grupo y el nombre de todos sus compañeros.

  Empezará a saber por qué se le llama “lobezno” y finalizará cuando el cachorro decida quedarse y formar parte de la Manada. La duración aproximada es de un mes. Al finalizar, como símbolo se le dará el Cuaderno de Caza y la camisa como su nueva piel. Seguidamente, se formarán las Seisenas y dentro de una ceremonia, el Lobezno pondrá su Huella de lobo en el Cuaderno de Caza y su Seisenero le pondrá la pañoleta como símbolo de pertenencia al Grupo y compromiso con el mismo. Después de esta etapa se les llamará Lobeznos y saludarán con los dos dedos de la mano derecha agachados, como las orejas de los cachorros de lobo. En correlación al marco simbólico, este momento será en el que Mowgli es aceptado en la manada en el Consejo de Roca.

- **Primeros Pasos:** Después de que el Lobezno forme parte de la Manada, debe de crecer y aprender a ser un lobo adulto, empezará a conocer la Selva, los animales que le acompañarán en su camino y

le enseñarán a ser un buen Lobato. Conocerá lo que le ofrece la Manada y el escultismo, los objetivos educativos que estarán en su lenguaje en forma de Máximas. Cuando vea que está preparado, se planteará tomar el Compromiso del Lobato. Será una decisión personal del lobezno y se lo comunicará a sus compañeros de Seisena en un Consejo de Seisenas, donde le ayudarán a madurar la decisión y a terminar de reflexionar sobre el compromiso que desea asumir. Una vez está convencido, se lo comunicará a todos los compañeros en el Consejo de Roca, donde se hará oficial la decisión y se preparará para la Ceremonia de Compromiso. Este momento, está marcado en nuestro marco simbólico: cuando Mowgli Caza su primer gamo, que es la prueba de que se ha esforzado por progresar y en ese momento es reconocido por los demás lobos de la Manada como un lobo adulto. En la Ceremonia de Compromiso, se le entregará el Pelaje Marrón, como símbolo de que es un Lobo adulto y que puede transitar por la Selva libremente.

2ª Etapa, de desarrollo. Atravesando la Selva: (Desde el Compromiso hasta la semana Santa del tercer año).

Esta etapa se inicia con el compromiso adquirido al final de la primera etapa, en la cual se propusieron alcanzar sus objetivos educativos, expresados en las Máximas y la Ley de los Lobatos. Desde el compromiso, se llamarán Lobatos, y podrán ya saludar como un Lobo adulto que puede merodear solo por la Selva, saludará con los dedos estirados.

Cuando los Lobatos hayan tomado el compromiso empezarán a transitar por la Selva y desarrollar las Máximas del Lobato a través de las Lecciones de cada animal. El juego scout será la base de esta etapa donde los niños aprenderán divirtiéndose y jugando con el resto de la Manada.

A lo largo de esta etapa, irán escogiendo, en el orden que quieran, los territorios a trabajar. Cada territorio se puede escoger en diversos momentos o varios territorios simultáneamente. Para trabajar el territorio de manera individual, los Lobatos cumplirán lecciones y aullidos correspondientes al área que represente.

Las Lecciones se podrán asimilar tanto en las actividades de Manada, como en los aullidos que se propongan o bien por la evolución normal del niño.

Los Aullidos, que son pequeñas actividades en relación con la Lección que quiera desarrollar para poder llevarla a cabo según los contenidos de cada territorio. Estas actividades se deben llevar a cabo sin interrumpir el transcurso normal de la reunión.

La asignación general será de dos lecciones por trimestre, es decir, seis al año (dos de fe, dos de país y dos de responsabilidad). Dicha asignación estará sujeta al criterio del responsable y del lobato, según las necesidades de cada niño. El responsable guiará el desarrollo del lobato, sin coartarle lo que busca. De esta manera el lobato trabajará varios territorios y todos los ámbitos en un año. Para que el lobato vea materializado su progreso, por cada lección existirá algún tipo de simbología (cinta) para que vea que su esfuerzo por progresar tiene su recompensa.

Cuando hayan acabado de transitar por todos los Territorios, mínimo una Lección por territorio, podrán retomar Lecciones si ven que necesitan mejorar en algunos aspectos.

Cuando completen un territorio, se les dará el rastro de ese animal (insignia sobre la camisa) para demostrar que han aprendido las enseñanzas de esa zona de la Selva.

Se evaluará cada territorio entre iguales, en Seisena.

Lecciones por territorios

- **Máxima de Bagheera:** El Lobato se conoce, cuida de sí mismo y de la naturaleza.
    - *Lecciones:* conozco, acepto y cuido mi cuerpo. Evito poner el peligro a los demás. Cuido la naturaleza que es la obra de Dios.
- **Máxima de Hathi:** El lobato tienen los ojos y los oídos bien abiertos.
    - *Lecciones:* mejoro mis capacidades intelectuales y tengo curiosidad por aprender cosas nuevas. Comparto mis conocimientos con todos y aprendo de los de los demás. Comprendo el significado de lo que rezo.
- **Máxima de Raksha:** El Lobato expresa lo que siente y siempre dice la verdad.
    - *Lecciones:* soy sincero, reconozco mis emociones y las ex-

preso de una manera adecuada, soy bondadoso con los demás, me siento parte de las comunidades a las que pertenezco.

- **Máxima de Baloo:** El Lobato convive en manada y respeta sus normas.
  - *Lecciones:* descubro y cuido todo lo que me rodea preocupándome por ello. Expreso mi opinión de manera adecuada y respeto a los demás. Trato a todo el mundo como mis hermanos y ayudo como Jesús lo hizo.
- **Máxima de Hermano Gris:** El Lobato siente a Jesús como un hermano.
  - *Lecciones:* busco momentos de reflexión y silencio. Conozco mi religión y respeto la de los demás. Participo en las celebraciones religiosas.
- **Máxima de Kaa:** El Lobato piensa primero en los demás y ayuda a todos con alegría.
  - *Lecciones:* me comprometo a cumplir lo que me propongo, asumo mis responsabilidades con los demás, entiendo que Jesús quiere lo mejor para mí.

Después de haber transitado por todos los territorios, el lobato hará una lección extra en el territorio en el que más haya destacado, para potenciar sus fortalezas. La idea es que el lobato termine su etapa descubriéndose un poco mejor a sí mismo y sus mejores cualidades, para que pueda ver más claro su potencial y se decida a desarrollarlo.

En el manual del responsable habrá una recopilación de ejemplos de los diferentes aullidos vinculados con sus lecciones para tenerlos como guía.

3ª Etapa, de transición. Mudando el Pelaje: Tres últimos meses.

En esta etapa, el Lobato se prepara para el tránsito a la siguiente Rama, evaluando su paso por la Manada y preparando el Legado, que será una serie de consejos y vivencias que transmitirán a la Manada para que les ayude en su vida futura en la selva. Prepararán una actividad con los castores de tercer año y la Manada para que los Castores empiecen a descubrir la Unidad y a conocerse. Habrá una actividad con Exploradores en la que podrán conocer como es la siguiente etapa.

Durante la realización de la actividad con Castores, la Manada de Lobatos hará entrega de los susurros a los castores de tercer año, esta actividad no es de la tercera etapa, pero si corresponde al mismo día. El susurro viene explicado en las actividades por proyectos definidos. El susurro no es más que un pequeño objeto material, que los lobatos pueden hacer o comprar en manada para entregárselo a los Castores de tercer año.

Acompañamiento adulto

Aunque en esta Rama el acompañamiento adulto es muy importante, el responsable no debe acaparar la atención continua del niño y debe dejarle suficiente libertad para que pueda desarrollarse correctamente. El responsable ha de apoyarse en los líderes de la Manada para que ellos realicen un apoyo entre iguales, estando para los momentos indispensables, evitando que el Lobato siga al responsable en todo, y procurando que el guía sean los compañeros y líderes de la Manada para que se apoyen entre ellos.

El responsable estará siempre disponible y accesible para los Lobatos generando la confianza necesaria para que el acompañamiento sea realmente efectivo y se pueda ver dónde realmente necesita el niño su apoyo.

El responsable tendrá unas charlas periódicas tratando de que éstas sean lo más naturales posibles (se pueden aprovechar momentos en el autobús, en las marchas, descansos…). Los niños no deben de estar ligados a un responsable concreto para el acompañamiento. Los responsables deben ser capaces de ir rotando para que los niños no sientan que están siendo tutorizados, sino que todos los responsables le pueden ayudar llegado el momento. En caso de que por funcionalidad cada responsable tenga como referencia unos Lobatos específicos, el seguimiento tendrá que hacerse de tal manera que el niño no sienta que es tutorizado por el responsable y debiendo también atender, en la medida de lo posible, al resto de los Lobatos de la Manada.

Lo ideal para un correcto funcionamiento es que haya tantos Responsables como número de Seisenas haya en la manada, no asignándose nunca un responsable directo a la Seisena, para no caer en la suplencia del Seisenero.

Los responsables se identificarán en la Manada con los personajes del Libro de las Tierras Vírgenes. Es necesario que se tenga la previsión de asumir los roles de los personajes centrales en el progreso personal.

Perfil del Responsable de Manada:

- Tiene que tener al menos 21 años.
- Que tenga conocimientos de: Psicología de la edad, Escultismo, Programación de actividades, Técnicas scouts, Conocer la propuesta de la Manada.
- Tiene que ser: Justo, paciente, integrador, observador, imaginativo, creativo, que le guste disfrazarse, pintarse la cara… Utilizar un lenguaje correcto y tiene que saber improvisar.

Educación por la acción

Todas las actividades que se hagan con la Manada tienen que estar basadas en sus centros de interés, de esta manera, los lobatos no perderán la motivación por la actividad y la llevarán a cabo de una manera más positiva. Se desarrollarán a través del juego.

La Manada se interesa por todo los que le rodea: descubre, busca, quiere comprender lo que pasa a su alrededor. Todas las actividades tienen que ser experiencias significativas. En todas las fases del proyecto intervienen los niños y se trabaja el juego democrático.

La Caza

La Caza es el gran juego de la Manada. En ella se plasman los centros de interés de los lobatos, es el marco fantástico en el cual van a estar inmersas todas las actividades de la Manada y todas las actividades individuales o por grupos de los lobatos por las cuales van a llevar a cabo su progreso personal. Con ella aprenderán a proponer, planificar, decidir colectivamente, asumir responsabilidades y a aceptar las críticas que reciba de los demás por su actuación.

Características de la Caza:

- Necesita un marco simbólico propio.
- No puede tener una duración indefinida. La duración ideal oscila entre uno o dos meses.
- Debe tener un principio y un final.
- Todas las actividades deben estar integradas en el Gran Juego: marchas, fiestas, progreso personal...

Pasos de la Caza:

- **Idear:** Cada seisena planteará un anteproyecto de caza, indicando título, objetivos, desarrollo, materiales, presupuesto… El kraal no debe influenciarlos con ejemplos.
- **Proponer/elegir:** Se presentan las ideas de cada seisena y se elige democráticamente en Consejo de Manada. A menudo la caza resultante será mezcla de varias ideas.
- **Planificar:** Durante esta fase se creará el Mural de la Caza, con diferentes apartados: título de la caza, objetivos, desarrollo, comisiones/talleres, calendarización, materiales, presupuesto… Es positivo que sea un proyecto en papel que ellos vayan creando. Además se irá añadiendo en el proyecto toda la documentación que se vaya generando durante el desarrollo de la etapa de planificar, para que quede todo bien organizado y esté al alcance de todos los lobatos.
- **Realizar:** Se lleva a cabo la caza. La caza puede ser de diferentes tipologías: juego, espectáculo, exposición, talleres/técnicas, construcción, competición, descubiertas, campaña… y normalmente llevará alguna temática.
- **Evaluar:** La revisión final se realizará en Consejo de Manada y deberá tener dos aspectos: por un lado la que haga el kraal y por otro la que haga el consejo de manada.
- **Celebrar:** Independientemente de la consecución de los objetivos planteados inicialmente, se hará una celebración con carácter festivo por haber finalizado la caza. Jesús ha estado presente en todo momento en la Caza, en la celebración se ofrecerá la caza a Jesús y se le da gracias.

Todo el proceso debe ser una compensación de la aportación de los niños con las orientaciones y adaptaciones del kraal de responsables para que la caza se adecue realmente a los objetivos establecidos. No obstante, es importante que los lobatos se sientan los responsables de todo el proyecto y que el éxito de la caza depende exclusivamente de su trabajo.

Una parte muy importante de la educación por la acción, es el ejemplo entre iguales, teniendo un papel muy importante los lobatos de tercer año (normalmente Seiseneros y Subseiseneros), de los que el resto de lobatos

tomará ejemplo y en los que se apoyará para poder evolucionar correctamente.

Vida en la Naturaleza

Será el marco en el que se realizarán muchas actividades. Será un entorno especial en el que los lobatos podrán disfrutar sus actividades en un entorno diferente al habitual. En esta edad se produce una fuerte necesidad de socialización, siendo la naturaleza un espacio que contribuye a la colaboración entre ellos, fomenta las relaciones espontáneas y contribuye al esfuerzo para lograr objetivos comunes. Es un espacio de experimentación personal que favorece el desarrollo cognitivo, la curiosidad y la observación. Finalmente es un ámbito donde el desarrollo espiritual se ve especialmente favorecido.

También es momento importante en el que desarrollar el trabajo en Equipo, y el modo de vida en la naturaleza, trabajando la austeridad, la sencillez y la vida fuera del entorno familiar.

Las actividades en relación con la naturaleza pueden también desarrollarse en los parques y otras zonas verdes de la cuidad.

3. LAS ACTIVIDADES EN LOBATOS

Se presenta a continuación, el modelo de actividades para la Rama debiéndose tener en cuenta que la temporalización de unas puede incluir a otras; que el juego o el aprendizaje y puesta en práctica de técnicas, por ejemplo, también deben ser incluidos en su contenido y que el espacio de desarrollo de las mismas puede ser desde los locales hasta el parque, espacios naturales y otros emplazamientos que se consideren oportunos

Reuniones

- **Actividad individual:** La actividad individual servirá para que el niño pueda desarrollar sus Aullidos fuera del ambiente de la Manada y para que pueda preparar las actividades de las que sea responsable el día que le corresponda, tanto las individuales como las de pequeño Grupo. Dentro de la actividad individual se encuentra la Buena Acción, que es un inicio en el hábito de servicio que deben de llegar a ser diarios.
- **Reunión con el responsable:** Una vez al trimestre de 15-20 minutos aproximadamente. Será importante el papel del responsable en el acompañamiento al progreso personal.
- **Reuniones de Seisena:** Serán unos 20 minutos al principio de la reunión semanal, no siendo obligatorio hacerlo en todas las reuniones. En ese tiempo, el pequeño Grupo evaluará entre iguales el progreso personal de cada miembro de la Seisena, hablando de los Aullidos, aconsejándole, y evaluando si ha superado la Lección que se había propuesto. Se trabajará en ese tiempo por Seisenas los pequeños proyectos (presentación de Caza, actividades de las que se responsabilizó a la Seisena,...) para la buena marcha de la Manada.
- **Reuniones de Manada:** Se realizará una a la semana. En esas reuniones se desarrollarán actividades de Manada, preparación de actividades futuras y diferentes juegos educativos.
- **Descanso:** Se hará un descanso de reunión mensual para favorecer la conciliación Familia-Scout. Sería recomendable coincidir estos descansos con los puentes y fiestas.

Salidas y Acampadas

- **Salidas de Seisena:** No se realizan salidas de pequeño Grupo porque se priorizan las de Unidad.
- **Salidas de Manada:** Se aconseja una salida mensual como mínimo.
- **Acampadas de Seisena:** En esta Rama no se realizan acampadas de Pequeño Grupo, se prioriza la Unidad.
- **Acampadas de Manada:** Se recomienda realizar acampadas de Unidad de fin de semana y se intentará realizar una al trimestre.
- **Salidas y acampadas de Grupo:** Participarán en las salidas y acampadas destinadas a todo el grupo scout.

Campamentos

Se realizarán campamentos trimestrales, que suelen ser los siguientes:

- **Campamento de Navidad:** Campamento de grupo con una duración aproximada de 3 o 4 días.
- **Campamento de Semana Santa:** Campamento de grupo, con una duración aproximada de 4 o 5 días en Semana Santa.
- **Campamento de verano:** Campamento de grupo con una duración recomendada de 15 días. Objetivos abiertos encaminados a la consecución de objetivos de progreso personal. Es importante que el campamento tenga algún componente de la Caza.

Actividad nacional e internacional

Es una actividad no presencial donde se pondrán en contacto con Manadas de otras provincias e incluso de otros países para conocer otras realidades. Puede ser a través de carta, correos electrónicos, e incluso puede haber una videoconferencia para conocerse. El objetivo es hacerles ver desde pequeños la dimensión internacional y nacional del Movimiento, sembrando la semilla para que las actividades presenciales que tengan en las Ramas superiores les llamen mucho más la atención.

Una acampada regional al año. Se podrán aprovechar las tradicionales acampadas o actividades que se realizan en cada diócesis. En caso de no haberlas, se deberá fomentar hacer una actividad conjunta con al menos uno de los Grupos scout compañeros de la diócesis.

Consejos

- **Consejo de Roca:** es la asamblea de la Unidad. Se hará al menos 1 una reunión al trimestre o cada vez que sea necesario, en ella participa toda la Manada. Se evaluará individualmente a cada miembro de la Manada y el funcionamiento de la misma. También en este Consejo, Los lobeznos que quieran adquirir el compromiso lo expresarán ante el resto de la Manada. Habrá una roca o lugar en alto reservado para aquél que tenga la palabra en cada momento.
- **Consejo de Manada:** Lo forman todos los miembros de la Manada. En él se debate, propone y decide cualquier tema general de la Manada. En este consejo todos tienen voz y voto. Se celebra cada vez que sea necesario. Los pasos de la caza y el plan de rama por trimestre se realizarán en Consejo de Manada. A diferencia del Consejo de Roca, el Consejo de Manada es menos solemne y más habitual.
- **Consejo de Seiseneros y Subseiseneros:** mínimo una reunión al trimestre. Se debe revisar la evolución de la Manada, así como la organización. En el último trimestre de año se hará uno especial con los Lobatos de tercera etapa y los que van a pasar a tercera etapa. Este Consejo se realiza junto con el Responsable.
- **Consejo de Seisena:** se reúne para entregar los símbolos que se dan en el ámbito de la Seisena y para reconocimiento del progreso personal. También para decidir cosas importantes de la Seisena, como elección del Seisenero y Subseisenero.
- **Consejo de Cargos:** en esta unidad no hay dicho Consejo dado que los cargos se irán viendo de forma puntual en caso de necesidad.

Actividades por proyectos definidos

- **Progreso personal:** los proyectos individuales son pequeñas actividades que el lobato se propone para desarrollar los contenidos educativos. Esas actividades se las marcan ellos y los van desarrollando en el orden que quieran.
- **Proyectos de Seisena:** sólo realizarán un proyecto cuando tengan que presentar una propuesta por Seisena para elegir la Caza

y cuando trabajen juntos para organizar una actividad que se le haya asignado a esa Seisena.

- **Proyectos de Manada:** la Caza. Es el gran juego de la Manada, en ella se plasman los centros de interés de los Lobatos. El objetivo de la Caza es facilitar el desarrollo personal de los lobatos.
- **Proyecto con castores:** Los Lobatos darán un susurro a los Castores de tercer año en el tercer trimestre de cada ronda, el susurro será un pequeño regalo (objeto material) para la pañoleta, pueden realizarlo ellos mismos o comprarlo. El objetivo de esta actividad es que tengan una experiencia de convivencia con los futuros lobeznos, para que se familiaricen con la Manada y lo que les espera.

Extrajobs

En esta Rama se podrán llevar a cabo extrajobs propios, organizados a modo de pequeñas cazas, con todas sus fases. Es importante que el extrajob tenga carácter pedagógico, que sea organizado por la Manada y que los beneficios se vean revertidos en la propia Manada (en una posterior caza, por ejemplo). Además podrán participar sin ningún problema en extrajobs organizados por el Grupo o por alguna otra Rama.

Ceremonias

- **Pases:** Salida de Grupo para los pasos de Unidad, en este caso para la Manada se leerá el final del Libro de la Selva como despedida.
- **Entrada a la Manada:** se marca dentro de la etapa de Acecho. Primero tendrán una pequeña etapa llamada Acogida, donde conocerán la Rama. Esta subetapa acaba con la entrega del Cuaderno de Caza y la camisa de Lobato. Después entrarán a formar parte de una Seisena, pondrán su Huella en el Cuaderno de Caza y se les entregará la pañoleta.
- **Formación de Seisenas:** se realizará al final de la subetapa de Acogida y la ceremonia se realizará junto con la de la Huella.
- **Compromiso:** Compromiso de Lobato, se le dará el Pelaje Marrón y el parche de progreso vacío.
- **El Gran Clamor:** Es un ritual comunitario de la Manada, que se

realiza en momentos importantes: saludos a Akela, expresar su lealtad al Jefe de la Manada, a otras manadas, recibimientos de otros Lobatos, ceremonias de promesa y paso de rama. Recordando el lema, lo hacen todos los lobatos/as en fiestas y actividades. El Lobato es saludado con el Gran Clamor dos veces durante su vida en la Manada: al hacer el compromiso con el que entra a formar parte de la familia scout, y cuando abandona la Manada para pasar a la Unidad Ranger.

- **Ceremonia de Manada:** la ceremonia no está estipulada como tal, aunque hay una propuesta de ceremonia que se encuentra en el ceremonial de Manada. Después, empezará el tránsito por la Selva poniéndose los Aullidos para cumplir los objetivos de cada territorio. Cuando hayan completado las tres lecciones, que se marcarán con un lazo del color del territorio señalizando así que se encuentran trabajándolo, se le dará la Huella del animal al que pertenece dicha lección. Puede marcarse varios objetivos a la vez de diferentes Territorios.
- **Inicio de tercera etapa:** se empezará esta etapa cuando hayan recorrido toda la Selva. Se les dará el Pelaje Gris en una ceremonia secreta solo para los de tercera etapa. También pueden optar al Colmillo de Akela, en caso de que haya tenido una etapa ejemplar, como reconocimiento de toda la Manada a ese lobato. Después realizarán la actividad con Castores y su actividad con Rangers para realizar el tránsito de Ramas.
- **Despedida:** para preparar la despedida, se irán los Lobatos que están en tercera etapa donde prepararán su Legado, donde darán consejos a los Lobatos que se queden y a los futuros Seiseneros para la buena marcha de la Manada. También prepararán en esa salida la carta de despedida que leerán en la ceremonia de pases.

Scouts Católicos de Andalucía

C/ Limones 18, 3ª Planta
Jerez de la Frontera (Cádiz)

www.scoutsur.com
www.proyectohercules.com