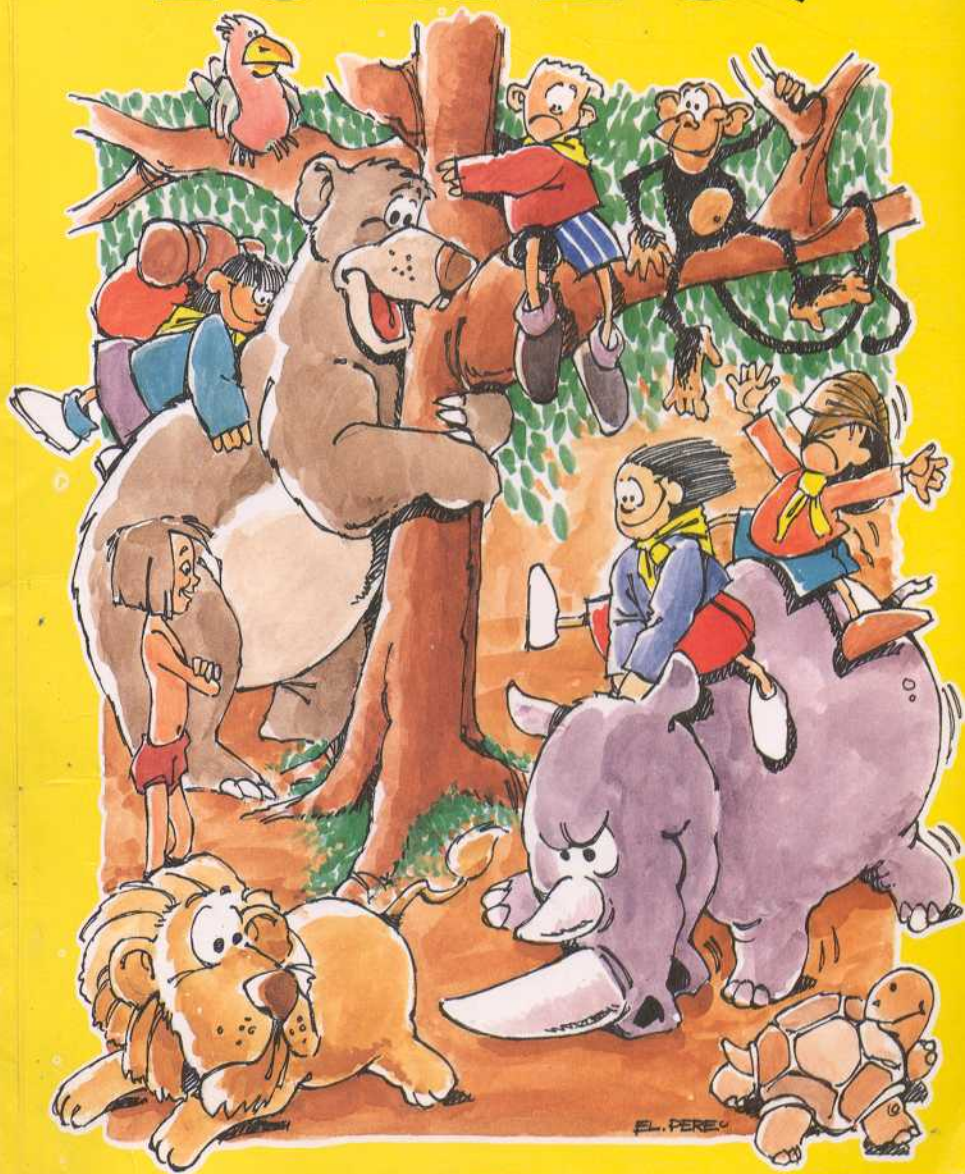
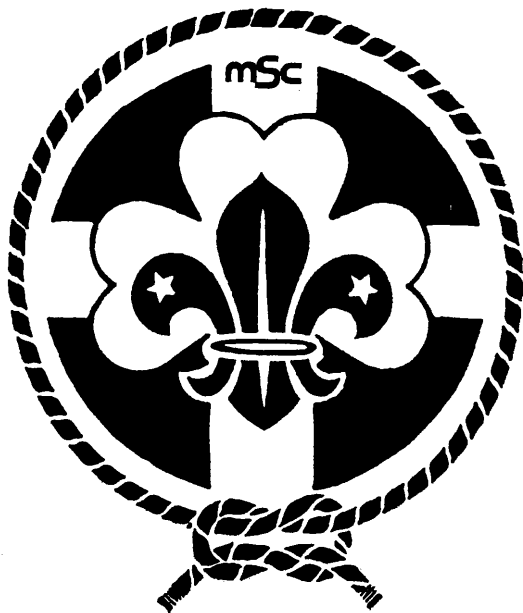


LOBATOS





Lobatos



MOVIMIENTO SCOUT CATÓLICO

— La presente publicación ha sido elaborada por:

AINZANE MONTEVERDE

ALBERTO RAMOS

MIKEL AGUIRRE

— y la colaboración de:

MONICA FORTUNY

YOLANDA VALLE

— Maqueta y edición:

JOSE ANTONIO WARLETTA

— Dibujos:

JORDI ROMERA

PERE OLIVE



© MOVIMIENTO SCOUT CATOLICO

c/ Rocafort, 237-5º, 1ª dcha.

08029 BARCELONA

Depósito Legal: M-4279-1992

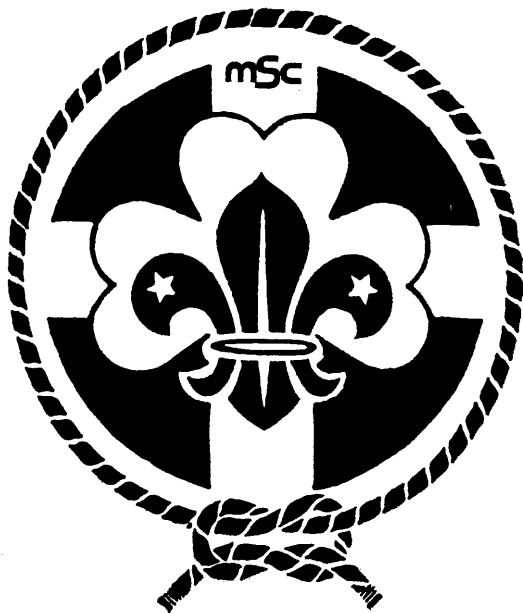
ISBN: 84-604-1806-5

Imprime: Coimoff, S.A.

Federico Moreno Torroba, 1 - 28007 Madrid

ÍNDICE

CAPÍTULO 1	
Presentación.....	7
CAPÍTULO 2	
INTRODUCCIÓN. ¿Con quién trabajamos?	11
CAPÍTULO 3	
Necesidades Educativas	15
CAPÍTULO 4	
Realidad Social y Respuesta del Escultismo.....	25
CAPÍTULO 5	
Coeducación	31
CAPÍTULO 6	
La Unidad de Lobatos. La Manada	37
CAPÍTULO 7	
El Juego y el Cuento. Nuestros Mejores Aliados..	53
CAPÍTULO 8	
Naturaleza	79
CAPÍTULO 9	
Animación de la Fe.....	83
CAPÍTULO 10	
El Campamento	89
CAPÍTULO 11	
El Responsable de Lobatos. Equipo de Responsables	97



PRESENTACIÓN

El escultismo es un método pedagógico, un estilo de vida, un movimiento internacional. Y también, un juego. Como la propuesta educativa que plantea a los niños y las niñas: el Lobatismo.

Este «manual de lobatos» que presentamos es fruto del trabajo en equipo de diferentes educadores del MSC, que han intentado armonizar la esencia de los planteamientos de Baden Powell y las distintas experiencias de actualización del Lobatismo. Es un trabajo que hemos de agradecer, y también utilizar como referencia en la tarea educativa.

Que el itinerario scout desemboque en «buenos ciudadanos», depende, en buena medida, de que nuestra propuesta a los adolescentes y jóvenes sea atractiva, actual y equilibrada. Pero, ciertamente, depende de los primeros pasos, de la antesala educativa, de la inicial formación del carácter. Y es ahí donde el lobatismo juega un papel fundamental. Educar jugando, para aprender el Gran Juego de la vida: «Hacer lo mejor».

Enrique López Viguria
Presidente



INTRODUCCIÓN



La educación parte de lo profundo del ser. Se manifiesta desde el centro al exterior. Cada persona lleva en sí el germen y los dinamismos de lo que está llamado la ser, del adulto en el que puede convertirse. La educación ha de crear a su alrededor las condiciones que permitan a cada uno asumir las situaciones de su propio desarrollo. Los dinamismos de un ser no son todos evidentes, corresponde al educador descubrirlos y hacerlos fructificar para que se desarrollen al máximo y que cada uno pueda llegar a su plena realización.

En toda educación hay dos elementos; por un lado el individuo en crecimiento. Por otro lado los valores sociales, intelectuales y morales que el educador pretende suscitar.

En la rama lobatos se inicia el proceso educiativo de los chicos/as dentro del escultismo. Se inicia su aprendizaje en el que puede convertirse y en la medida en que se realice una vivencia integral de esta experiencia scout estamos poniendo las bases de un desarrollo evolutivo coherente.

Es importante valorar este aspecto puesto que nos obliga a buscar una línea educativa en todas las actividades que planteamos a los chicos/as de esta edad.

El marco simbólico, el aprendizaje de vivencia en grupo el progreso personal,...

Todos los dinamismos del método se inician en esta etapa; por tanto no se la debe entender como la etapa de entretener a los chavales sino que exige una labor educativa seria del equipo de responsables.

Esta exigencia ha de reflejarse en los criterios a la hora de distribuir los responsables en las ramas y/o unidades.

No necesariamente los responsables jóvenes han de trabajar con los chicos/as de estas edades y también en los niveles de formación necesarios para estar con chavales. «No se puede experimentar con los lobatos».

¿CON QUIÉN TRABAJAMOS?



Podríamos definir la edad del lobato (entre 8 y 11 años, aproximadamente) como aquella en la que el niño siente interés y curiosidad por descubrir todo aquello que le rodea.

Su instinto no tiende únicamente a conocer aquello que le es más cercano, sino que se amplía a todo lo que puede abarcar su conocimiento o su imaginación. La fórmula preferida por el niño para llevar a cabo este reconocimiento de lo que le rodea es el juego. A través de él, aprende a conocer y a reconocer los objetos, personas y situaciones que va encontrando a su alrededor.

El lobato carece aún de capacidad de abstracción. Razona únicamente a partir de sus propias experiencias, y pregunta o se pregunta sobre las situaciones que ha vivido o está viviendo. Esto no significa que recortemos al niño la posibilidad de ejercitar su imaginación. Al contrario, el lobato utiliza el juego para dejarla volar al máximo y llevar su creatividad al extremo de lo que él conoce o ha podido experimentar.

Podríamos decir que en esta etapa el niño está en calma, pero dispuesto a llegar, espontáneamente y a través de una relación lúdica, al máximo de sus posibilidades. A ello

contribuye el hecho de que el niño va adquiriendo una autonomía personal cada vez mayor y perfeccionando y desarrollando su psicomotricidad, lo que le da confianza.

Va siendo más autosuficiente, empieza a distinguir y diferenciar lo que quiere de lo que desea, desarrolla, aunque todavía tímidamente, principios de estimación gratuita y sentimiento del deber. Va descubriendo el valor del sacrificio personal en favor del beneficio del grupo al que pertenece. En definitiva, está variando su peculiar modo de entender las cosas, según lo cual, todo lo que no es «yo» es «el otro».

El lobato aprecia cada vez más el hecho de relacionarse con otros niños y de formar parte de un grupo en el que él tan sólo es uno más entre todos. Ello le obliga a asumir todo un conjunto de normas que permitan una convivencia y una compenetración óptima con el resto de los integrantes del grupo.

Será consciente de que existen los otros, que su punto de vista no es el único. Irá aprendiendo a hablar y escuchar lo que el resto opina, a respetar los turnos de palabra y oír opiniones distintas a las suyas, lo que contribuirá a que se integre cada vez más en un grupo que no es sino un aprendizaje del entorno social en el que se verá inmerso más adelante.

Se le empezarán a plantear problemas y dificultades durante la realización de juegos y actividades al necesitar un reglamento justo. Empezará a jugar con normas, muchas veces espontáneas y elaboradas por ellos mismos para resolver conflictos.

Poco a poco los Lobatos/as irán estableciendo unas normas de convivencia general para adaptar su comportamiento a la buena marcha del grupo. De esta forma, se

irá creando un clima de cooperación en el grupo, con un estilo propio de hacer las cosas.

Será tarea del monitor la de aportar y facilitar al grupo iniciativas y resoluciones que ayuden a superar el período de adaptación que se requiere a esta edad, teniendo en cuenta que probablemente sea el primer contacto con el exterior que tienen los Lobatos, aparte de la familia y la escuela. Necesitarán de un tiempo para superar la inseguridad que representa una situación desconocida.

Durante este período es bueno que se realicen actividades que favorezcan la relación, el intercambio de pareceres, la amistad..., mediante trabajos en equipo, juegos participativos y de relación. Los Lobatos necesitan tomar responsabilidades y resolver los primeros conflictos. Poco a poco el grupo se va cohesionando, conociendo y tomando confianza; es el momento de empezar a introducir los conceptos básicos del método.

Para que nuestra acción educativa sea efectiva, debemos conocer desde estos primeros momentos las capacidades y limitaciones de cada Lobato/a. Por lo común, a estas edades los chavales son capaces de:

- Gobernarse, resolver situaciones a su medida (autogestión).
- Convivir con los demás (colaborar).
- Adquirir una cierta conducta social (dominar emociones).
- Expresar sus sentimientos (autocrítica).
- Adquirir hábitos de limpieza y orden.

- Desarrollar su creatividad y realizar cosas útiles (destreza y habilidad manual).
- Tomar responsabilidades puntuales.
- Esforzarse por hacer las cosas bien hechas (Exigencia personal).
- Repetar las cosas y las personas por el valor que ellas mismas tienen.

Otro aspecto que debemos tener en cuenta dentro de desarrollo del Lobato es su faceta afectiva y espiritual. Debemos para ello fomentar la observación de su realidad (disfrutar de la belleza y de la vida al aire libre), la sensibilidad (tanto en las relaciones con los demás como con ellos mismos), la religiosidad (a través del juego de la figura del Dios Padre). Debemos ayudar a analizar situaciones no de forma superficial, sino profundamente (espíritu crítico), ayudarles a reflexionar, y disfrutar de la vida al aire libre (observar la realidad en la que viven).

En definitiva, teniendo muy en cuenta la individualidad de cada uno, debemos observar y analizar su personalidad para conocer sus necesidades y saber lo que es motiva a actuar. Esta es la base de cualquier labor educativa.

La observación, por parte de los responsables, de la realidad y peculiaridades de cada uno de nuestros Lobatos/as pasa ineludiblemente por que conozcamos a sus amigos, su situación en la escuela, sus necesidades, gustos, habilidades y vivencias. En cuanto a su familia, debemos conocer a sus padres o tutores (su situación social y su forma de ser) y, a la vez, ellos deben saber cómo es el grupo y cuál es la forma en que trabajamos con su hijo/a.

NECESIDADES EDUCATIVAS



Este apartado pretende servir de pauta a una serie de observaciones que cualquier responsable de Lobatos habrá de realizar con los niños/as de su unidad si realmente quiere saber cómo se desarrolla la personalidad de cada uno.

No hay ningún niño, ni ninguna niña, que en realidad sea como describe la teoría. Unos serán más alegres, otros más intruvertidos, o más sociables. Los meses del año...

la coordinación y la precisión de los movimientos y la habilidad manual.

Los niños/as son muy activos. Tienen necesidad de moverse continuamente. Crece su cuerpo y necesitan desarrollar la fuerza y la habilidad. Por ello, hace falta contribuir al desarrollo básico de su organismo mediante juegos de fuerza, de velocidad, de resistencia, de precisión, etc.

Los niños a esta edad presentan las mismas características que las niñas. Estudios realizados han llegado a la conclusión de que las diferencias más significativas son más debidas al hecho cultural de diferenciación entre sexos, que a las posibilidades de cada niño/a.

3.2. Desarrollo de la inteligencia

Hacia los 7 años las acciones físicas van adquiriendo un complemento en las operaciones mentales.

- Las operaciones mentales de los niños se limitan a cosas concretas, a cosas que han hecho, que han visto, han comprobado o puedan recordar. Por esto se llaman operaciones lógicas concretas; los niños nada más pueden operar mentalmente con cosas que han experimentado; no pueden pensar sobre cosa supuestas.
- En esta edad, los chavales saben ordenar las cosas parecidas según sus características físicas: por ejemplo, ordenar de grande a pequeño, por el color, etc. Esto quiere decir que saben comparar la finalidad de los objetos.
- Comienzan a explicar relaciones de causa-efecto

entre fenómenos, siempre y cuando estas relaciones no sean demasiado complicadas.

- Saben reconocer itinerarios y volver por el camino que han hecho de ida.
- Saben establecer relaciones temporales, pero les cuesta hacer comparaciones demasiado complicadas. Recuerdan el pasado y, con trabajo, conciben el futuro. Por esto tienen dificultades para hacer previsiones y para anticiparse a los acontecimientos que aún no han sucedido. Si anticipan cualquier cosa, es solamente con la imaginación.

El mundo mental de los niños es aún demasiado restringido. Por este motivo, muy a menudo no pueden entender del todo algunas de las cosas que a los mayores nos parecen muy evidentes.

Es muy importante tener en cuenta que sólo pueden generar ideas a partir de cosas concretas, a partir de situaciones que han vivido. Con todo esto, también se ha de decir que, a menudo, hacen cosas sin entenderlas, por el hecho de que se lo han dicho los mayores en los que confían.

Estas habilidades intelectuales que van desarrollando les permiten organizar su actividad personal (hacerse la mochila, tener la ropa ordenada,...), cómo realizar una serie de operaciones manuales para construir cualquier cosa, escoger los materiales que necesitan para una construcción, etc. Sin embargo, tienen dificultad para hacerlo conjuntamente con los otros niños. Esta dificultad va superándose poco a poco y suele estar bien resuelta hacia los 9-10 años. Naturalmente no todos los niños lo harán al mismo tiempo, ni unos tan bien como otros.

Es importante vigilar a los niños/as que se retrasan en es-

tos aprendizajes, para evitar que esto les provoque sentimiento de inferioridad, dejando de lado que el retraso pueda ser síntoma de una deficiencia profunda. Es importante hacer que se espabilen, que no se duermen en falsas incapacidades.

3.3. Desarrollo de la personalidad, afectividad y emociones

El desarrollo de la personalidad está muy marcado por la familia y por la educación que ha recibido el niño/a, tanto en la familia como en la escuela.

Los Lobatos/as tienen ya establecida una diferenciación entre su «yo» y las «otras cosas», que hace que se reconozcan a sí mismos como personas diferentes de los demás, y que poco a poco, vayan afirmando su personalidad, que quieran ser «ellos». A medida que se van haciendo mayores, esta imagen de sí mismos es más y más importante.

Los niños dan valor al hecho de que los mayores los traten de una manera personal, diferente de como tratan a los otros. Por esto es importante que los Responsables hagan un esfuerzo para reconocer lo que tiene de característica cada uno de los niños/as. De esta manera hacen una contribución al crecimiento de una personalidad bien diferenciada, fuerte y reconocida por los otros.

El esfuerzo que hacen los niños para afirmar su personalidad es un esfuerzo aún egocéntrico, que no tiene demasiado en cuenta a los demás. Por esto es frecuente que haya conflictos en el grupo; cada uno quiere hacer prevalecer su idea.

La resolución de los conflictos pide mucho tacto por par-

te de los Responsables. Casi siempre ninguno tiene toda la razón. Entonces es cuestión de enseñarles a escuchar y sopesar las razones de los otros. De esta manera van entendiendo la realidad, y esto también les ayuda a conformar su personalidad.

Normalmente, a esta edad, los niños ya han superado los temores de la primera infancia, y tienen un sentimiento de confianza en la vida, de confianza en que los otros le quieran. Esto les abre una etapa (hasta la pubertad) llena de estabilidad emocional. Esta calma les permite abrirse al mundo, interesarse por muchas cosas, actuar con espontaneidad y confianza, y tener fe en los otros (sobre todo en los mayores) si no les decepcionan. Esta confianza les ayuda a ir controlando sus reacciones y sus estados de



ánimo. Los niños pueden experimentar sentimientos sin tener necesidad de expresarlos, pueden controlar sus impulsos.

La etapa Lobatos/as es un momento importante para la edificación del equilibrio personal. El equipo de responsables debe intentar que los niños se esfuercen para dominar los ataques de ira y los comportamientos antisociales. Esto puede conseguirse con una exigencia firme, pero siempre basada en la confianza mutua. Si hay niños a quienes esto les resulta más difícil que a los demás, deberemos buscar los motivos con sus padres y trabajar con ellos para solucionar estos problemas.

La actitud básica de confianza de la que hemos hablado permite a los niños aprender a quererse de una manera más objetiva, a querer al otro porque se lo merece, no porque les dé satisfacciones.

Por otro lado, en esta etapa los niños ganan autonomía personal. Pueden hacer más cosas y empiezan a saber cuáles les gustan. En este sentido, comienzan a distinguir lo que «desean» hacer de lo que «deben» hacer. Empiezan así a construir una voluntad, diferente del deseo, basada en el sentimiento moral, en los valores que ve en las personas que le rodean.

De este modo, van desarrollando unos pequeños principios (apreciación gratuita hacia los demás, sentimiento del deber, del valor,...) basados sobre todos en el testimonio de las personas a las que quieren. Por esto es tan importante la presencia al lado de los niños de personas mayores que quieran y actúen de una manera coherente con sus opiniones.

3.4. Desarrollo de la sociabilidad. El Grupo

Los Lobatos/as más pequeños están aprendiendo a hablar

para hacerse entender por los compañeros. Los Lobatos/as más grandes, los que ya han aprendido a hablar con los demás, están haciendo el aprendizaje de escuchar lo que dicen los compañeros y comprender lo que éstos les quieren comunicar. Por ello, no es extraño que, a menudo, las conversaciones no lleven a ningún sitio y que las reuniones de la Unidad sean difíciles.

Los Lobatos/as hablan para sí mismos y para el Responsable, no para los compañeros. Igualmente, no suelen escucharse entre sí, pero sí al Responsable. Si el Responsable hace de «repetidor de televisión», los mensajes de los niños pueden llegar mejor a los demás.

Los Lobatos/as están en la edad de aprender a ponerse en el punto de vista de los demás. Están descubriendo la reciprocidad. Pero esto no ocurre de pronto, sino que es un paso lento de la «Ley del más fuerte» al compañerismo.

Este proceso se complica en las unidades coeducativas. Las relaciones que se establecen entre los niños y las niñas están marcadas por la cultura y el ambiente. Inconscientemente, se va formando en la mentalidad de cada uno de ellos el concepto de qué es un niño y qué es una niña.

En la socialización de los Lobatos/as es muy importante el papel de los Responsables, ya que los niños/as se fijan mucho más en lo que hacen los Responsables, que en lo que hacen los otros Lobatos. Así, un reparto correcto de responsabilidades entre los responsables masculinos y femeninos de la unidad hará posible que los Lobatos/as descubran una manera de hacer diferente a los esquemas sociales impuestos.

Los niños empiezan a realizar juegos con normas, lo que les plantea el problema de la justicia del reglamento. El reglamento tiene que ser igual para todos y debe servir pa-

ra saber cuál es la regla que arbitra el juego. Las reglas de los juegos son la base del aprendizaje de las normas de la vida en grupo, ya que más tarde se aplicarán también reglas y normas para regular otros problemas que surjan en el grupo.

A menudo empiezan los juegos sin reglas precisas, estableciéndose éstas pasado un tiempo para solucionar conflictos. En cambio, otras veces aceptan desde el primer momento las reglas que les puedan proponer los mayores. Esto mismo es lo que sucede con las normas de vida de la Unidad. Si los Responsables hacen unas propuestas de normas bien explicadas y razonadas, los niños suelen aceptarlas. Pero, como su proceso intelectual parte de la experiencia, es mejor que se establezcan las normas para solucionar los problemas después de haber tenido la experiencia. De esta manera el grupo va resolviendo de forma natural sus problemas de convivencia.

Los Responsables tienen un trabajo que hacer en este terreno para ayudar a los niños a llegar a acuerdos concretos. La Manada es un grupo con bastantes problemas de convivencia; además, los niños tienen dificultades para formular y explicar sus problemas colectivos. La solución de estos problemas pasa, como ya se ha apuntado, por el aprendizaje de unos hábitos democráticos basados en la experiencia y en la presencia de los responsables que, de alguna manera, exigen que los conflictos se resuelvan de acuerdo con una determinada propuesta de valores. Si los niños van viviendo y solucionando sus conflictos de este modo, a lo largo del tiempo se crea una tradición en el grupo, un estilo propio de hacer las cosas.

Esto que se ha explicado no es igual para los Lobatos/as mayores que para los pequeños. Los de 8 años tienen poca cohesión, son poco estables y tienen poca capacidad de organización y cooperación prolongada. En cambio, ha-

cia los 9-10 años, ya han aprendido a solucionar sus problemas de una forma dialogada y democrática y han superado muchos de sus conflictos de este modo.

Los responsables pueden contribuir a clarificar las situaciones de conflicto entre los niños confiando en la capacidad de éstos para resolverlos. Los responsables no debemos «sacarles las castañas del fuego», sino que les debemos facilitar el camino para que sean ellos mismos quienes solucionen sus problemas. Sólo de este modo se consigue que los Lobatos y Lobatas maduren y progresen en sus relaciones personales.

Hemos querido describir en este apartado, cómo actúan los Lobatos normalmente para resolver una cuestión, cómo aprenden en las acciones de cada día, y cómo este aprendizaje hace progresar los cuatro aspectos de la persona que hemos analizado de forma conjunta e inseparable.



REALIDAD SOCIAL Y RESPUESTA DEL ESCULTIMO



Nuestra sociedad provoca unos desajustes con consecuencias negativas sobre todos sus miembros. Estas consecuencias son más visibles en los frágiles, en los menos favorecidos desde diversos aspectos: económico, afectivo, físico, mental...

Hay personas, niños, que no pueden resistir la presión negativa que sufren y se automarginan, o son marginados. Otros se defienden adaptándose, luchando, haciéndose un lugar a fuerza de tensiones. Otros más afortunados pueden crecer en un medio más relajado y protegido. Pero siempre llega un momento en que el ambiente social exige una respuesta.

El Escultimo tiene **medios para trabajar a favor de la integración dentro de una determinada sociedad.**

Trabajar a favor de la integración quiere decir que no se acepta de forma automática una situación, sino que se analiza, critica y se acepta lo que cada cual considera útil para su funcionamiento.

Integración, dentro de una determinada sociedad, signifi-

ca que no queremos ser unos marginados, sino unos ciudadanos activos y comprometidos con la comunidad en la cual vivimos. Para ello el Escultismo intenta mejorar las condiciones del entorno inmediato mediante unos valores y una determinada forma de vida. De este modo, el individuo se va creando un espacio social más humano que puede paliar la agresividad que el sistema social actual produce en muchas personas.

La propuesta que hace el escultismo frente a los aspectos negativos de la sociedad actual se resumen en el esquema siguiente.

ESCULTISMO Y SOCIEDAD		
Características negativas de la Sociedad actual	Consecuencias sobre las formas de vida y la ética social	Medios con que cuenta el escultismo
Urbanización (Suburbios, grandes concentraciones urbanas)	Ausencia de relaciones Indiferencia Delincuencia	Juego Exploración Descubrimientos
Desaparición de los lugares de juego	No hay aprendizaje social espontáneo por parte de los chicos	Vida comunitaria en pequeños grupos
Destrucción del entorno, polución	Agresión al medio Opresión del ambiente Amenazas a la salud	Vida en la naturaleza Respeto y defensa de la naturaleza Campañas ecológicas

<p>Aceleración del ritmo de vida, exigencias de éxito</p>	<p>Nerviosismo Fatiga Aburrimiento Evasión de la realidad Droga Suicidio</p>	<p>Arte de vivir Descubrimiento de los ritmos naturales Sentido de lo concreto Aprendizaje personalizado</p>
<p>Complejidad de las insituciones</p>	<p>Irresponsabilidad Abandono Acaparamiento de poder</p>	<p>Sistemas de consejos Educación en el esfuerzo y en el compromiso Aprendizaje democrático Trabajo cooperativo</p>
<p>Eficacia de la propaganda y de la publicidad</p>	<p>Pérdida de la capacidad personal de juzgar (del sentido crítico)</p>	<p>Nueva lectura de los hechos Análisis de las necesidades y de las actividades Una responsabilidad por cada uno</p>
<p>Exceso de especialización (tecnocracia)</p>	<p>Pérdida de la cultura Obsesión por el éxito</p>	<p>Creatividad Intercambio de responsabilidades</p>
<p>Desigualdad de riquezas: consumo de bienes superfluos</p>	<p>Egoísmo Pérdida del sentido de lo colectivo Desaparición de los valores espirituales</p>	<p>Aprendizaje del servicio Valoración de la comunidad, pedagogía del Proyecto Vivencia de la fe</p>

Pero no todo es negativo en la sociedad. Hay muchos aspectos que, debidamente utilizados, pueden paliar en gran parte las características negativas descritas y muchas otras no citadas. El Escultismo los tiene presentes, y es un reto para los responsables utilizarlos dentro de nuestras posibilidades.

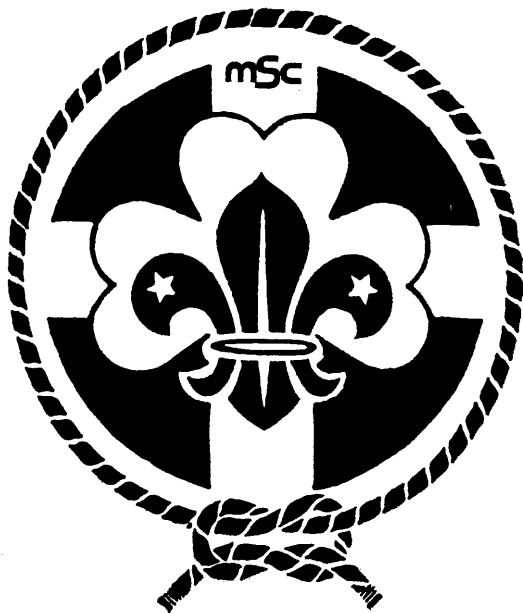
Los fines que persigue el escultismo para llegar a esa nueva sociedad deben ajustarse necesariamente a cada uno de los aspectos del desarrollo personal de nuestros niños y jóvenes. Estos fines, resumidos en el cuadro adjunto, son los siguientes:

- **DESARROLLO FISICO.** Relación con el propio cuerpo y con el medio físico que rodea a la persona. Búsqueda de equilibrio entre los dos extremos que amenazan al hombre: la degradación del medio y el narcisismo (culto al propio cuerpo). Mejora de la calidad de vida.
- **DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD,** es decir, la relación consigo mismo. Aprender a tomar decisiones, a descubrir aquello en lo que queremos y podemos convertirnos, a aceptar responsabilidades, a ser uno mismo.
- **DESARROLLO PRÁCTICO.** Todo lleva al hombre de hoy a ser un consumidor pasivo, se mide la felicidad de una persona por las cosas que posee, todo está preparado para ser consumido. A pesar de todo, el hombre se aburre, está abrumado por la cantidad de objetos o por el deseo de poseerlos. Ante esto, el escultismo apuesta por la creatividad, acostumbrando a los niños y jóvenes a relacionarse creativamente con los objetos que le rodean.
- **DESARROLLO SOCIAL.** Vivimos en la época de la

multitud solitaria. El escultismo, por contra, opta por la solidaridad, por el descubrimiento de los demás, por la vida y el trabajo en equipo y por el servicio a los demás

- **DESARROLLO ESPIRITUAL.** Encontrar el sentido a la vida de cada uno. Descubrir a Dios en cada acto que realizamos y en cada cosa que nos rodea.

ÁMBITOS DE DESARROLLO	OBJETIVOS GENERALES
DESARROLLO FÍSICO	<ul style="list-style-type: none"> - Saber utilizar el cuerpo en distintas actividades. - Descubrir el campo sensorial. - Adquirir hábitos de limpieza y orden. - Adquirir soltura y destreza de movimientos.
DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Intentar tener un espíritu optimista y alegre. Superar el egocentrismo. - Aprender y jugar, divertirse y perder. - Jugar en compañía; no rechazar a los demás. - Relación de corresponsabilidad entre sexos. - Aprender a opinar y escuchar.
DESARROLLO DEL SENTIDO SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Despertar el respeto hacia lo que es de todos. - Despertar el sentimiento de responsabilidad social enfocada hacia su pequeño grupo (Manada, seisena). - Desarrollar el gusto de ser generosos. - Asumir las pequeñas responsabilidades. - Ser capaces de tener unas reglas comunes.
DESARROLLO DEL SENTIDO PRÁCTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar cosas útiles para la vida de la Manada. - Desarrollar y potenciar la creatividad. - Utilizar los recursos técnicos y naturales, respetando el equilibrio ecológico. - Observar y analizar la realidad.
DESARROLLO DEL SENTIDO ESPIRITUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrir los valores del mensaje de Jesús. - Vivir los valores del Evangelio a través del juego. - Tener a Jesús como «uno más» dentro de la Manada que nos hace participar en ambiente de fiesta.



COEDUCACIÓN



Antes de reflexionar acerca de la coeducación en esta etapa, es necesario que nos hagamos una composición de lugar para ver qué circunstancias están condicionando nuestra tarea.

Un primer aspecto básico es la diferencia biológica. Evidentemente hay una característica en el niño y la niña que tienen un claro origen biológico, sobre todo en los aspectos físicos. Pero la controversia sobre la influencia de lo biológico en la personalidad y la discusión sobre la relación entre lo innato y lo adquirido, sigue en muchos aspectos sin resolverse, y continuamente surgen nuevos datos. En todo caso, tenemos claro que las diferencias biológicas no deben suponer ni la discriminación, ni la superioridad o inferioridad de nadie.

El segundo aspecto sería la coeducación en nuestra sociedad y la influencia que tiene en las relaciones entre los niños y las niñas. En muchas familias todavía no se ha superado el esquema «padre trabaja/madre en casa». El niño ve que es el hombre el que trae el dinero, y por eso en casa tiene lo necesario. Poco a poco el niño y la niña interiorizan unas pautas distintas entre sí.

Tampoco en la escuela existe siempre el planteamiento coeducativo. En muchos casos simplemente hay niños y ni-

ñas juntos. Esas influencias configuran unas relaciones entre niños y niñas que demasiadas veces se basan en el desconocimiento, en la desigualdad y en el tópico de la superioridad masculina, relaciones en las que prima la discriminación y el tabú frente a la solidaridad, la comunicación y la sensibilidad hacia los otros.

Pero cuidado; este bagaje no sólo lo tienen los niños y niñas sino también los adultos que ejercemos de responsables. Nosotros hemos recibido los mismos o peores mensajes, y muchas veces no hemos acabado de superarlos.

Frente a esta situación hemos de reflexionar y actuar, planteando el lobatismo como una alternativa mediante la cual el niño y la niña tengan la oportunidad de vivir unos valores comunes, radicalmente distintos a los que imperan en la sociedad.

5.1. Coeducación en el juego

Problemas

La sociedad crea la diferenciación entre juegos para chicos y juegos para chicas. Las chicas colaboran menos en los juegos físicos y los chicos menos en los catalogados como de niñas. Ambos tienen asumidas sus diferencias y, de principio, no se proponen cambiar la situación.

Otro problema con el que a menudo nos encontramos es la división de la Manada en grupos de chicos y chicas, sin que exista una relación entre ambos bloques.

Alternativas

Es necesario asumir todo tipo de juegos buscando que sean atractivos y que respondan a las necesidades de la

Manada. Sería importante variar la agrupación de chicos y chicas en función del juego, acostumbrándoles a relacionarse todos con todos.

No se puede recurrir a disfrazar juegos para que, disimuladamente, asuman los niños el papel de niñas o vicever-



sa, puesto que esto es engañar y aceptar sutilmente que las niñas y niños tienen un papel predeterminado.

Pensamos que, si en principio no hay que rechazar radicalmente los juegos competitivos sí al menos es necesario utilizarlos con prudencia y con bastante preparación, sin dejar que se conviertan en un recurso utilizable en cualquier momento.

Sería importante que ni los chicos ni las chicas sientan que alguien del otro sexo ocupa un lugar predominante en la Manada. Es necesario que los cargos y responsabilidades sean repartidos teniendo en cuenta a todos, existiendo la necesaria sustitución para que todos los Lobatos/as puedan desarrollar las tareas en función de sus gustos.

5.2. Coeducación en el «Libro de la Selva»

En una primera lectura del libro de la selva podría pensarse que los personajes femeninos representan un papel materno muy por debajo de Mowgli, personaje protagonista y masculino. Sin embargo, debemos tener en cuenta que los personajes de este libro son símbolos de una serie de actividades y valores igual de válidos para la niña como para el niño. Por tanto, no hay que tener en cuenta el sexo de estos personajes.

Los responsables de Lobatos debemos leerlo, profundizar en él, y buscar las motivaciones adecuadas en función de los intereses de la Manada. Es decir, «el libro de la Selva» es un instrumento pedagógico con aspectos positivo y negativos. Es función de los responsables ponerlos al servicio de la Manada.

5.3. Imagen de los responsables

Problemas

¿Cuidamos los responsables la imagen que ofrecemos a los lobatos? En ocasiones no hemos asumido lo que pedimos que los críos consigan. Esto queda patente en nuestra forma de estar con los chavales. En lo juegos, los niños y niñas se dirigen más a los responsables de su sexo.

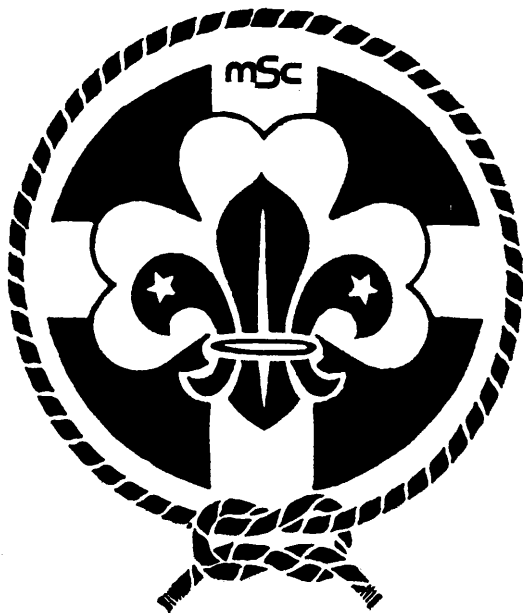
Soluciones

Es necesario que nos hagamos una serie de preguntas: ¿Tienen la misma importancia en el Kraal las responsables femeninas que los masculinos? ¿Algún Responsable tapa a los otros? ¿Nos repartimos la tarea equitativamente? Y sobre todo, ¿vivimos los valores coeducativos dentro del Kraal y ante los niños y niñas?

Es necesario que los responsables se planteen estos temas y tomen conciencia de su importancia.

Los Lobatos nos miran continuamente y tenemos que cuidar muchísimo nuestras actuaciones y contestaciones, y corregir muchas actitudes negativas.





LA UNIDAD DE LOBATOS. LA MANADA



6.1. La Manada

Es muy difícil definir con precisión qué es la Manada. La Manada es básicamente la unidad de Lobatos, una unidad de niños y niñas con edades comprendidas entre los 8 y 11 años dentro de un grupo scout. Pero esto no nos dice gran cosa.

Quizá quedaría más claro si dijéramos que la Manada es un grupo vivo, dispuesto a vivir jugando, donde se busca constantemente la risa, la alegría, la espontaneidad, la imaginación, la confianza mutua, al afecto, la ilusión, la sorpresa,... todo esto mediante una herramienta fundamental: el JUEGO.

El nombre y la simbología general de la Manada provienen de «El libro de la Selva» de Rudyard Kipling. Este cuento sirve como marco simbólico de fondo para la vida de la Manada, sin que esto suponga una limitación a la hora de utilizar otros marcos simbólicos en actividades concretas que realicen los lobatos.

La Manada supone para niños y niñas la iniciación a la vi-

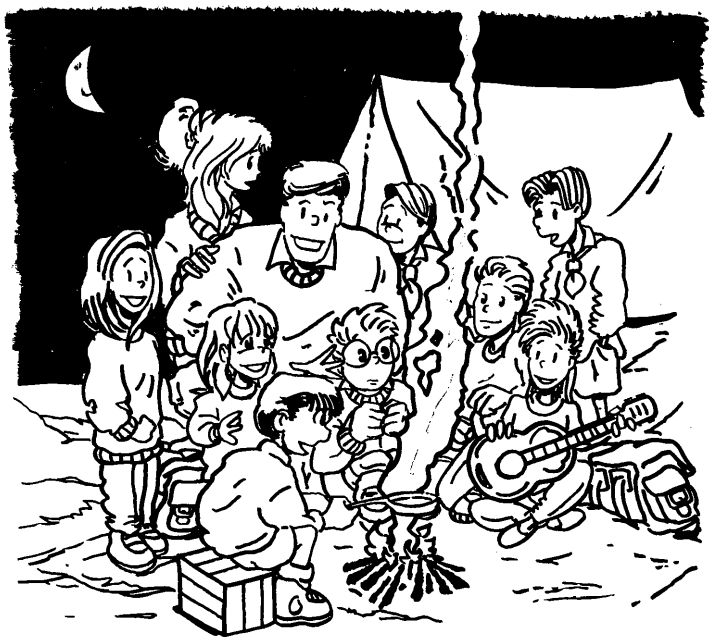
da comunitaria y les permite, mediante el juego, descubrirse a sí mismos y a su entorno y empezar a desarrollar libremente todas sus capacidades (expresión, sentido crítico, responsabilidad,...) en un ambiente agradable que nunca deja de evolucionar. La Manada la componen todos sus miembros, tanto niños y niñas, como el equipo de responsables.

La Manada es la sociedad que los Lobatos inventan y viven (aunque sea solamente durante unas pocas horas a la semana). Para el responsable, la Manada es la pequeña sociedad donde los Lobatos APRENDEN a vivir y a convivir de una forma divertida. Sin embargo, para los Lobatos, la Manada es SU SOCIEDAD, creada básicamente para DISFRUTAR y DIVERTIRSE en convivencia. Esto, que pudiera parecer un pequeño juego lingüístico, es sin embargo algo que no debemos olvidar. Ciertamente los Lobatos se educan (o, al menos, así debiera ser) en la Manada, pero eso no es lo que buscan los chavale cuando se acercan por primera vez al local scout. Ellos quieren y necesitan divertirse, y nosotros les debemos ofrecer una sociedad, un grupo de amigos, con quien jugar y disfrutar a la par que se forman como hombres y mujeres según nuestras opciones básicas.

Las actividades que realiza la Manada son prácticamente innumerables. De hecho, se podría decir que, a priori, no hay ninguna actividad lúdica que no encaje en el método de Lobatos. La Manada canta, juega, va al zoo, monta en barca o en bicicleta, descubre y vive su entorno (tanto la ciudad como el campo), cuenta cuentos, se reúne, visita museos, organiza y participa en festivales, juega con la nieve, la arcilla y la madera, decora el local, realiza acampadas y campamentos, vive grandes juegos, pinta, hace deporte, dibuja,... **NADA DIVERTIDO ES AJENO A LA MANADA.**

Cada actividad y cada curso deben estar pensados, pla-

nificados y programados en función del grupo específico de niños y niñas que estén en la unidad, teniendo en cuenta el grado de progreso personal y comunitario que, en cada momento, vive la Manada. El equipo de responsables tiene que estar muy atento para descubrir las necesidades de los Lobatos, y así programar actividades realmente atractivas y útiles a los chavales; eso sí, sin olvidar que esas actividades deben llevar el estilo inconfundible de lo lúdico.



6.2. Progreso personal y comunitario

La vida en comunidad hace que, tanto la sociedad (la Manada), como sus integrantes (los Lobatos), progresen. Es necesario que el equipo de responsables conozca bien el progreso de cada lobato de la unidad para poder realizar así una tarea efectiva.

El progreso de la Manada se deduce del progreso de cada uno de los Lobatos que la componen, pero no sucede así al contrario. Puede ocurrir que la unidad marche bien en líneas generales, y sin embargo, haya chavales que se encuentren descolgados, incapaces de seguir el ritmo que lleva la mayoría de sus compañeros y compañeras, bien porque hayan entrado en la Manada más tarde que ellos, o bien porque no tengan el mismo grado de capacitación. De ahí que sea más importante estar al tanto del progreso personal que del progreso colectivo.

Para explicar más claramente los diversos momentos de un Lobato en la Manada dividiremos su estancia en ella en tres puntos claves, que pueden coincidir alguno de ellos con un curso completo, pero que no tiene por qué ser así necesariamente. Estas tres etapas o momentos serían los siguientes: **DESCUBRIR LA MANADA, COMPROMETERSE CON LA MANADA Y VIVIR A FONDO CON LA MANADA.**

1ª Etapa: Descubrir la manada

El Lobato llega a la Manada y decide voluntariamente entrar en ella. Comienza así a descubrir la Manada: cómo juega, cómo se organiza y cómo se toman las decisiones, cómo se participa, etc. En ese momento, todos los componentes de la Manada (niños y adultos) se deben esforzar por mostrar sus mejores actitudes de acogida: aceptación, apertura, capacidad de compartir, etc.

La Manada debe favorecer la incorporación. No podemos quedarnos en la mera conciencia de «pertenencia a», sino que hay que llegar al deseo de participar plenamente en». Con las actividades, los juegos y los cuentos, el lobato se acerca a la vivencia de unas actitudes que serán básicas en su posterior compromiso. Pese a que éste es un momento de prueba, el chaval recién llegado debe ser considerado como miembro pleno de la Manada. Es muy importante advertir que no es el nuevo chaval quien está a prueba en la Manada, sino que es la propia Manada quien está siendo sometida a prueba por el recién incorporado.

2ª Etapa: Compromiso

El Lobato ya ha vivido en su primera etapa en la Manada ciertas actitudes (sinceridad, entrega a los otros, participación, crítica...). Llega ahora el momento en que acepta esa forma de convivir y hace público formalmente su deseo de incorporarse plenamente a ella. Su compromiso formal no debe basarse en referencias abstractas, sino en actividades y realidades concretas y cercanas a él (la Manada, su barrio, su ciudad, su familia, sus amigos y amigas,...). El compromiso tiene que ser apoyado y reforzado (¡ojo, no manipulado!) por los demás miembros de la Manada, puesto que con ellos es con quien se compromete. Este compromiso público debe hacerse por convencimiento, con autenticidad, y no por el mero hecho de cumplir un trámite habitual.

3ª Etapa: Vivir a fondo la Manada

Tras el compromiso realizado por el Lobato, comienza la auténtica vida en comunidad, la zambullida en la Manada. Es ahora cuando la vida en la Manada se vuelve realmente rica en experiencias. La amplia gama de actividades que ofrece la Manada ayudará al chaval a des-

cubrirse a sí mismo y a asumir (o no) como propias las formas de convivir de la Manada. El Lobato comenzará a desarrollar su capacidad crítica, su apertura a los demás, su disposición para compartir... En el Gran Juego aprenderá a proponer, planificar y decidir colectivamente, a asumir responsabilidades y a aceptar las críticas que, sobre su actuación, realicen los demás. El juego, el cuento, la Manada,... le ayudarán a descubrir y a desarrollar por primera vez en su vida diversas capacidades. El compromiso que adoptó voluntariamente se enriquecerá así al ponerse en práctica.

Gran importancia dentro de esta etapa tienen los últimos meses de estancia en la Manada. Cuando se acerca el paso a Scouts, el Lobato es ya casi un «veterano» en la Manada. Por una parte, estos lobatos pueden ayudar con su experiencia a sus compañeros más nuevos a conocer la Manada y a integrarse en ella. Pero, por otro lado, necesitan recibir del equipo de Responsables una atención especial. Necesitan que la Manada les siga atrayendo, por lo que debe evitarse la repetición de actividades, o, al menos, debe intentarse que las mismas actividades les ofrezcan vivencias diferentes a las ya vividas. También necesitan que les ayudemos a relacionarse con la unidad que les espera, los Scouts, y descubrir con ellos al resto del Grupo Scout.

En cada una de las tres fases del Lobato encontramos los cinco ámbitos del desarrollo expuestos en los objetivos (desarrollo del sentido práctico, de la personalidad, del aspecto físico, del sentido social y del sentido espiritual).

Ni las tres etapas, ni los cinco ámbitos del desarrollo, son compartimentos estancos. No existen, ni serían convenientes, actividades o juegos que sólo sirvan a una etapa o a un ámbito con exclusividad; lo interesante es siempre

proponer actividades que interrelacionen unos ámbitos con otros y encadenen varios objetivos.

Buscar recetas independientes unas de otras sería errar en un proceso personal y comunitario que siempre sería más plural que nuestras actividades.

Para que estas tres sean realmente ricas y educativas, el Lobato debe ser consciente de su progreso personal. Deben constatarse los logros y avances alcanzados en la Manada.

Estos logros y avances se han venido constatando tradicionalmente mediante un método (el sistema de insignias) que conlleva diversos aspectos negativos. Se está intentado desde hace tiempo proponer un sistema alternativo de constatación del progreso personal, sistema que debería ajustarse lo más posible al siguiente listado de características:

- Que se aleje de todo aquello que pueda suponer competitividad entre los Lobatos.
- Que motive constantemente hacia la superación personal, no por comparación con los demás, sino por el deseo de mejorar.
- Que sirva como recuerdo de lo realizado y vivido en la Manada.
- Que se realice con objetos cercanos al Lobato.
- Que abandone toda simbología pseudomilitar.
- Que esté presente siempre en la vida cotidiana de la Manada y no sólo en los momentos «solemnes».

6.3. Educación por el compromiso

Pudiera parecer inadecuado hablar de compromiso cuando nos referimos a una etapa como la de Lobatos; pero no debemos olvidar, como ya hemos dicho anteriormente, que somos base de un proyecto educativo que tiene como uno de los objetivos finales más importantes conseguir hombres y mujeres comprometidos con su sociedad.

Flaco favor haremos a las ramas de las edades inferiores a la Ruta si no somos capaces de alcanzar compromisos acordes a nuestros procesos evolutivos; se encontrarían con la necesidad de comprometerse y sin el hábito adquirido para ello.

En la edad de Lobatos hay multitud de pequeños compromisos que, presentados con eficacia, son el abono necesario para crear ese hábito tan necesario en la etapa Ruta.

*«De la buena acción, a los informes sociales,
del servicio a los más débiles, a la liberación de los oprimidos,
del sistema de patrullas, a la cooperación,
de la observación de la naturaleza, a la observación de la realidad,
del pionerismo, a la innovación social».*

(Scouts de France)

6.4. Sistemas organizativos

Ya que la Manada es una pequeña sociedad creada por y para los niños y niñas, debe contar con ciertos recursos organizativos. Al contrario de lo que sucede habitualmente en la vida cotidiana, estas instituciones están al servicio

de los Lobatos, y no al contrario. Son sistemas organizativos que, o tratan de facilitar la vida en la Manada, o bien intentan hacerla más divertida y atrayente. Hablaremos de dos de ellas: la Seisena y la Roca del Consejo.

La Seisena

Las seisenas son grupos de Lobatos que se organizan en la Manada por dos razones básicas: conseguir una mayor operatividad en las actividades y alcanzar más fácilmente los objetivos metodológicos marcados.

La seisena adopta ese nombre por el número ideal de chavales que la componen (seis). Es conveniente que cada seisena elija un nombre con el cual se identifiquen sus miembros durante todo el tiempo que permanezcan en ella. Habitualmente se escogen para esto los nombres de los diferentes colores (seisena roja, azul, amarilla,...), aunque no hay razón para que esta denominación no sea de otro tipo (seisena Mapache, seisena Peter Pan, seisena Clave,...). También es conveniente que, en la medida de lo posible, cada seisena tenga un rincón determinado dentro del local, un territorio propio (ojo, sin fronteras ni delimitaciones) que pueda sentir cada chaval como suyo, y que puedan decorar sus objetos recordatorios de las actividades realizadas.

A la hora de formar las seisenas debe intentarse que sean grupo equilibrados al máximo en cuanto a edad, sexo y años de antigüedad. Debe evitarse que haya seisenas más fuertes que otras, puesto que sólo la formación de grupos homogéneos ayudará a mejorar el desarrollo de la Manada.

Dentro de cada seisena se suele hacer una división de cargos o responsabilidades. Esta división no debe ser nunca una jerarquización (ni siquiera por grado de veteranía o an-

tigüedad). El nivel de autoexigencia en el desarrollo de la tarea asumida dentro de la seisena ayudará, tanto al propio chaval como a los responsables, a evaluar el grado de progreso alcanzado. Hay una serie de cargos o responsabilidades que habitualmente se asignan dentro de las seisenas (seisenero, tesorero, etc.). Sin embargo, puede haber tantos cargos como actividades haga la seisena.

El puesto de seisenero/a puede parecer el más necesario de todos, ya que es el encargado de servir como portavoz de la seisena y de animar al resto de los miembros a participar en las actividades. Sin embargo, el equipo de responsables debe valorar públicamente por igual todas las tareas que se realicen dentro de la seisena para evitar que el puesto de seisenero/a sea un puesto de poder o mando, en vez de un puesto de responsabilidad. Debemos conseguir que cada lobato se siente importante y necesario en el cumplimiento de su responsabilidad.

En cuanto a la duración óptima de las seisenas puede decirse que el proceso de vida de una seisena corresponde generalmente a un solo curso. Una vez acabado el curso, la marcha de chavales de la Manada, la incorporación de otros nuevos y el progreso experimentado por los que se quedan, hace necesario revisar la composición de las seisenas para restaurar el equilibrio nuevamente. No quiere decirse con ello que cada seisena pierda toda su historia pasada, sino, tan sólo, que se modifica para evolucionar y progresar.

Por otro lado, debe evitarse que las seisenas se conviertan en grupúsculos cerrados y aislados, que den pie a rivalidades internas dentro de la Manada. Este problema puede venir dado por el excesivo uso de las seisenas en todas y cada una de las actividades. Hay muchas actividades dentro de la Manada que pueden requerir el funcionamiento individual, o bien en pequeños grupos que

no sean las seisenas. Esto no sólo no es negativo, sino que incluso es recomendable como práctica de uso normal.

El funcionamiento por seisenas favorece en gran medida el cumplimiento de los objetivos metodológicos en la Rama Lobatos. Con el funcionamiento por seisenas las actividades se acercan aún más a cada chaval. Si la tarea se realiza por seisenas, cada Lobato aporta más imaginación en la preparación, participa más activamente en su realización y es más constructivo en su revisión.

La seisena, por otro lado, da equilibrio y continuidad a los grupos de trabajo, mejora su organización, y, lo que es quizá más importante, enseña al Lobato a trabajar en equipo, iniciándole en las normas de relación y participación social.

Consejo de Roca

El Consejo de Roca (o Roca del Consejo) es una reunión más o menos solemne, donde todos los miembros de la Manada toman decisiones sobre los aspectos más importantes de la vida de la unidad. Esta solemnidad es la que lo diferencia de otras reuniones en las que participan todos los Lobatos. Las reuniones del Consejo de Roca deben hacerse en momentos claves porque, si se realizan con mucha frecuencia, pueden desvirtuarse y perder toda su «magia», su marco simbólico y sus valores educativos, reduciendo así también la motivación hacia una reflexión más profunda que lo habitual.

El Consejo de Roca es una buena ocasión para revisar las responsabilidades de cada uno (crítica y autocrítica), para ver si se cumplen los compromisos personales con la Manada, para observar la progresión personal del Lobato/a, para solucionar posibles problemas de integración, para evaluar los resultados o la participación en alguna actividad importante que haya realizado la Manada... Sin em-

bargo, hay que tener mucho cuidado para evitar que el Consejo de Roca se convierta en un juego de acusaciones que dé lugar a enfrentamientos personales. Para ello, el equipo de responsables debe fomentar el diálogo y procurar que los Lobatos no sólo hablen, sino que también escuchen y entiendan lo que dicen los otros compañeros. Es importante que se cree un clima de confianza para que los chavales reconozcan y valoren sus errores y aciertos, y así consigan progresar.

Un Consejo de Roca bien llevado nos puede ofrecer unos valores muy interesantes: fomenta la participación y el espíritu democrático (al respetarse el turno de palabra y el derecho a opiniones opuestas), desarrolla la capacidad de análisis y autocrítica, fomenta el diálogo, la participación y la capacidad de escucha (ayudando a adquirir autoseguridad y perder la timidez ante situaciones importantes) y promueve la confianza en las instituciones democráticas como forma de resolver los conflictos.

En cuanto al lugar concreto donde celebrar el Consejo de Roca, cualquier sitio es válido para hacerlo, aunque lo ideal (por cuanto tiene de mágico y motivador) es aprovechar una acampada o realizarlo por la noche en una pradera acogedora o en una roca amplia (obviamente de ahí viene su nombre).

6.5. Elementos simbólicos

La Manada es tremendamente rica en instituciones y elementos simbólicos, la mayoría de ellos inspirados en el marco simbólico de «El Libro de la Selva». Esos elementos hacen más atrayente al chaval la vida de la Manada, y refuerzan el carácter educativo del método Lobatos. Muchos de estos elementos complementan lo que hemos dicho anteriormente sobre el progreso personal.

La promesa

La promesa, la ceremonia de la promesa, es la materialización concreta del compromiso personal del que ya hemos hablado. Es un acto festivo en donde los nuevos Lobatos hacen público su deseo de vivir plenamente en la Manada, y en el que sus compañeros expresan por su parte el deseo de acogerlos. Aunque el planteamiento básico sea el mismo para todos los Lobatos, la formulación concreta de la promesa debe tener un carácter muy personal, por lo que no conviene usar fórmulas preestablecidas (peşe a que las haya). Sería deseable que cada Lobato escogiese una frase propia para formular su promesa, o que, de una frase preestablecida, hiciese las variaciones que, según su situación particular, fuesen convenientes. La formulación del compromiso del Lobato, la promesa, puede girar en torno a esta idea: «LO QUE SOY OS LO QUIERO OFRECER; LO QUE TENGO LO QUIERO COMPARTIR CON VOSOTROS».

La pañoleta

La pañoleta (o foulard) es quizás el elemento simbólico que más ha caracteriza exteriormente a los scouts a lo largo del tiempo. Este elemento simbólico también está muy relacionado con el progreso personal, ya que tradicionalmente se ha entregado la pañoleta al Lobato en el momento de su promesa como reconocimiento de su entrada a la Manada y al Grupo Scout al que pertenece esa Manada. Sin embargo, esto supone no reconocer como miembro de la Manada al Lobato que aún no ha formulado su promesa, pudiendo distinguirse así entre los que «ya tienen derecho» a llevar la pañoleta, y los que aún no lo tienen. Esta división comporta ciertos aspectos claramente negativos, incompatibles con nuestro estilo educativo, por lo que, aunque no se desaconseja rotundamente entregar la pañoleta en el momento de la promesa, sí que se ad-

vierten los peligros que esto conlleva para que se tengan en cuenta. Una opción diferente es hacer la entrega de pañoletas a los nuevos Lobatos a principiso de curso, aunque esta posibilidad también conlleva sus inconvenientes o problemas.

Lo que sí podemos afirmar contundentemente es que la pañoleta no puede ser nunca una recompensa que se entregue y quite según los méritos o deméritos de cada chaval, sino una muestra de reconocimiento, una señal de identidad que pertenece a cada niño o niña.

Ley, Lema y Máximas

La Ley, el Lema y las Máximas de la Manada vienen a ser la «Constitución» de los Lobatos, los ideales básicos del lobatismo. La formulación de estas tres normas se concreta en estos enunciados;

LEY

El Lobato/a es alegre, deportista,
activo, amigo de todos y amigo del Señor.

LEMA

Haremos lo mejor.

MAXIMAS

El Lobato/a piensa primero en los demás.

El Lobato/a es limpio y ordenado.

El Lobato/a abre sus ojos y sus oídos.

El Lobato/a dice siempre la verdad.

El Lobato/a es alegre y sonriente.

El Lobato/a escucha a los demás.

De todo modos, la enunciación concreta de la Ley, el Lema y las Máximas es, posiblemente, lo menos importante. Manteniendo el espíritu de las formulaciones que se han puesto como ejemplo, se pueden hacer las variaciones que, en cada caso, se estimen oportunas. Debe prestarse atención al tono positivo que mantienen estos enunciados (se afirma lo positivo, en vez de prohibir lo negativo).

Ley, Lema y Máximas sirven como guía o pista de las actitudes que queremos potenciar en nuestros niños y niñas. No debemos, por lo tanto, convertir a estas tres normas en unas leyes coercitivas, que penden como espada de Damocles sobre la cabeza del Lobato. Debemos evitar que adquieran una excesiva solemnidad puesto que, en ese caso, los Lobatos dejarían de sentirlo como algo propio, como algo libremente elegido por ellos mismos.



EL JUEGO Y EL CUENTO. NUESTROS MEJORES ALIADOS



7.1. Importancia del juego

Ser educador exige echar mano de la comprensión más arriesgada y de la imaginación más creativa. Que nadie se eche las manos a la cabeza, por tanto, cuando afirmemos que en el eje del planteamiento scout se encuentra el juego como esquema totalizador. Intentaremos clarificar esta afirmación, tanto más cuanto que ingenuamente suele interpretarse que el eje del escultismo es el juego «porque se juega mucho».

Es cierto que el juego es la actividad espontánea predominante en la infancia y en la adolescencia. Hay que enmarcarlo, además, en esa etapa en la que el índice de crecimiento de la persona es mayor que en otros momentos de la vida. Precisamente es el momento en que la persona hace un gran esfuerzo por expresar los dinamismos que lleva para descubrir sus posibilidades y limitaciones y para explotar lo que le rodea. Es ahí donde nace el juego.

«El juego es el margen de libertad que existe en el contexto de vida y permite una exploración de las posibilidades de la personas».

B.P. Hoy, Cap. III

El juego es un espacio de experiencias. Mediante el juego los chicos y chicas comienzan a comprender el mundo real y actuar sobre él. El juego es una herramienta que usan los chicos y chicas para conocer el mundo, para dominar las cosas materiales y para relacionarse con otros personas.

El esculatismo cree que las normas morales de la vida adulta solamente pueden edificarse sobre la base de haber hecho la experiencia de las reglas del juego, bien jugadas, durante la edad infantil. El esculatismo quiere posibilitar que el juego se transforme en una verdadera aventura colectiva.

Parece obvio que en el esculatismo nos interesan sobre todo los juegos sociales, que son posibles en la edad de Lobatos. En esta edad, los niños y niñas son ya capaces de cooperar en común en un juego. Comienzan, pues, a aprender las relaciones sociales.

El juego divierte, sirve para la distensión y relajamiento y no está sometido directamente al control y valoración del adulto. En el juego, los niños/as pueden tratarse entre ellos y organizar los contenidos de acuerdo con sus ideas.

El juego incita a tratar con las cosas y con las personas. El juego, como forma de acción específica del niño/a, tiene una importante función socializadora. En el trato lúdico con objetos y sujetos, el niño se sensibiliza y adquiere la capacidad de obrar. Lo vivido y lo imaginado se inte-

gran en las acciones lúdicas y facilitan el despliegue de las competencias individuales y sociales necesarias para la personalidad.

7.2. El juego como medio educativo

Para que los juegos adquieran un marcado carácter pedagógico, ha de haber por parte del responsable una clara intencionalidad. Podemos realizar juegos que potencien por sí mismos algún tipo de valor concreto que consideremos positivo, pero también podemos realizar juegos que contengan una amplia gama de posibilidades, y potenciar tan sólo las características que veamos más convenientes en ese momento.

Pero todo esto no nos serviría de nada si el juego acabara resultando «no atractivo» para el chaval; por ello debemos tener en cuenta los siguientes puntos:

1. Debe cubrir sus centros de interés: el juego debe satisfacer sus necesidades, sus inquietudes.
2. Que se haga en su correspondiente tiempo y lugar. Cada juego, por lo general, tiene su tiempo y lugar idóneo. Cuanto más afinemos en estos dos puntos al realizarlo, mayor éxito lograremos.
3. Debemos tener un objetivo claro. Si intentamos cumplir demasiados objetivos con un solo juego, podemos quedarnos en la mitad de todos y sin conseguir ninguno plenamente.

7.3. Características del juego

Desarrollo mental

La actividad mental en el juego es constante. Mientras el

niño juega, crea e inventa situaciones, explora posibilidades y busca soluciones. Jugando aprende a prestar atención y a concentrarse, y se favorece el desarrollo de la memoria para retener las reglas y situaciones.

Desarrollo físico

También el aparato motor se ve favorecido por las actividades lúdicas. El desarrollo muscular, la coordinación, el equilibrio, las capacidades sensoriales, las habilidades manuales,... son favorecidas mediante el juego. El niño disfruta primero con la marcha, y después trepando, saltando, corriendo, revolcándose,..., ejercicios que le proporcionan toda una serie de sensaciones placenteras y apasionantes.

Desarrollo social

El juego estimula la incorporación al grupo, la relación y la cooperación. Permite al niño aprender, cooperar, esperar su turno y compatir. Esta relación favorece el desarrollo de la comunicación puesto que necesita comprender a los demás y expresar sus deseos y opiniones. Se impone y acepta unas reglas de juego, unas pautas de comportamiento que simulan las reglas de la vida cotidiana.

Igualmente, el juego potencia en el niño/a el sentimiento de capacidad para lograr el éxito por él mismo, de vivir la satisfacción del triunfo sin ayuda de otras personas. El juego de roles o de papeles, mediante el cual el niño imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos, influye de manera decisiva en el aprendizaje de hábitos, comportamientos y actitudes sociales. Más adelante apuntamos algo más sobre el juego de roles.

Desarrollo afectivo y emocional

En el juego siempre van implícitas las emociones y la afect-

tividad. De él se va a servir para manifestar y canalizar los impulsos agresivos, así como para exteriorizar tanto sus deseos como sus temores reprimidos. El juego simbólico permite evocar o sustituir objetos, acciones o situaciones cuando se tiene necesidad de ello. Mediante el juego simbólico el niño/a convierte los objetos que le rodean en otros diferentes, experimenta la sensación de poder, de capacidad para hacerlo.

7.4. Del juego recreativo al juego expresivo

Mediante estas líneas queremos rescatar del juego, o sólo su vertiente recreativa (jugar sólo por el placer de hacerlo), sino que queremos reivindicar las posibilidades educativas del juego.

En las características antes mencionadas hemos podido ver que en la Manada tiene cabida todo tipo de juegos, desde los tradicionales, hasta los recreativos y los expresivos. El camino existente entre el juego recreativo y el juego expresivo es, quizás, una de las incógnitas que hoy más preocupan a nuestros responsables de Lobatos.

Partimos de la base de que, en general, el monitor no ha vivido en su proceso educativo experiencias expresivas importantes, lo que le produce cierto bloqueo y «miedo» a enfrentarse a ese tipo de actividades.

Teóricamente se conoce y se acepta la importancia de los juegos expresivos para nuestro escultismo (marco simbólico, «Libro de la Selva», cuentos,...) pero se desconoce qué viaje, qué herramientas debemos usar para triunfar en este terreno.

¿Cuántas veces nos hemos lamentado los responsables de Lobatos de la ausencia de chavales en las actividades

de los sábados? ¡No hay manera de que dejen de ver la tele! Siempre el mismo lamento y siempre la misma pregunta. ¿Qué se le ofrece al Lobato a cambio? Una reunión «seria», algún juego repetido una y mil veces. Así es imposible que compitamos con la televisión, publicidad, ... que muchas veces minan la personalidad de los espectadores, ofreciéndoles esquemas y valores que probablemente muy poco o nada tienen que ver con lo que el escultismo propone.

Si no ponemos medios creativos, es una apuesta que tenemos perdida de antemano. A menudo nos lamentamos de la poca imaginación de los chavales, ignorando el raquitismo de la nuestra. Esto es un fraude.

La importancia del juego expresivo radica en la importancia de la expresión. El ser humano es siempre expresión y, aunque ésta se puede dar sin finalidad alguna, fundamentalmente el sentido de nuestra expresión es el de la comunicación. El término expresión, puede abarcar un campo muy amplio, ya que en principio es algo que cada uno debe construir. No es algo estático, terminado o hecho.

Normalmente el cometido de la familia y la escuela en esta sociedad se limita a capacitar a los niños para poder moverse con los menos conflictos posibles dentro de los sistemas establecidos, sin que el individuo se capacite al mismo tiempo para cuestionarlos o modificarlos.

La pedagogía activa por la que apuesta nuestro escultismo debe estar estrechamente vinculada con las distintas formas de expresión (plástica, corporal, musical, dramática,...). Vista así, la expresión no es una actividad anárquica y gratuita sino un medio para desarrollar la personalidad interior del niño/a.

La expresión en sus distintas áreas, no pretende en nues-

tra pedagogía scout crear artistas o eruditos. Si alguna vez se despiertan aptitudes recluidas, no manifestadas, y que puedan conducir a una vocación artística determinada, mucho mejor. Pero el fin estriba fundamentalmente en que el niño se exprese por sí mismo, es decir, se sitúe, se libere, se descubra, y traduzca en un lenguaje original y personal lo que ha asimilado de los conocimientos y valores que le hayamos podido aportar por otros procedimientos.

Debemos ocuparnos de examinar la extraordinaria importancia que tiene asumir las actividades expresivas en el complejo del desarrollo y maduración en la etapa infantil.

Señalemos a continuación algunos aspectos que son especialmente importantes tenerlos presentes cuando tratemos de realizar juegos expresivos:

- Tenemos que estar seguros de entrada, aunque no se tenga preparación, de lo que queremos hacer y por qué. Cargar a los niños de actividades sin razón no merece la pena.
- El responsable no tiene que enseñar nada, al menos en el sentido de impartir conocimientos. Sólo es una guía y animador, lo suficientemente sereno, amable, observador y lúcido, como para saber orientar y motivar adecuadamente y en el momento oportuno en los juegos.
- Debemos fomentar un ambiente agradable, alegre y divertido.
- Tenemos que usar bien el espacio. Los niños son muy sensibles al caos espacial.
- No debemos olvidar la estimulación sonora y musical.

- Hay que fomentar el lenguaje gestual (baile y danza), engarzándolo a veces con la estimulación sonora.
- Siempre tenemos que tener en cuenta la aportación de ideas por parte de los niños, y responde claramente a las preguntas que planteen.
- Hay que intentar que las sesiones sean ricas en cosas nuevas a través del juego improvisado.
- Debemos trabajar algunos contrastes, sobre todo los más primarios, por ejemplo ruido/silencio, movimiento/quietud,...
- Es también muy interesante fomentar el habla a través del lenguaje poético y la pintura, por lo que tienen de emocional y vital.
- Tenemos que fomentar el espíritu de grupo, la sensibilidad grupal. Si esto se da de buen grado no es difícil llegar a momentos de climax de verdadera teatralidad inconsciente.

Lo importante es empezar y aprender de los niños. Es muy importante hacer esta experiencia para actuar con más conocimiento de causa, a la par que irse documentando bibliográficamente.

El papel del responsable es el de un generoso proveedor de argumentos, situaciones e ideas y, a la vez, el creador de un cierto ambiente. Está claro que el desarrollo infantil es el que irá marcando la sustitución de ese esquema por otro en el que la expresión verbal y el tratamiento de las situaciones deberán adquirir un mayor y mejor refinamiento.

7.5. El papel del responsable en el juego

Es evidente que el juego debe servirnos para conocer a nuestros chavales y para indicarnos cómo trabajar con cada uno de ellos, ya que el juego nos muestra las respuestas de cada niño o niña ante determinadas situaciones.

Para el chaval el juego es básicamente diversión. Todos los juegos y actividades que propongamos a nuestros Lobatos deben ser necesariamente divertidos para ellos.

Muy unido al elemento diversión encontramos el de aprendizaje. Pretendemos que el chaval/a aprenda a participar en el grupo, a compartir, a dar y recibir, a confiar en sus compañeros y a valerse por sí mismo. Vemos entonces que el juego y la educación están íntimamente ligados y enriquecidos por la espontaneidad e imaginación.

A la hora de realizar cualquier juego, tanto si es puramente recreativo como si tiene una clara intencionalidad educativa, el responsable debe mostrar una serie de cualidades o comportamientos concretos:

- Ser siempre lo más justo posible. Los niños/as son tremendamente justicieros y no perdonan la más mínima injusticia. El Responsable debe intentar ser lo más ecuánime posible, sin dejarse llevar por ningún favoritismo.
- Tener autoridad, pero autoridad proveniente de un prestigio adquirido gracias a las cualidades morales y técnicas del responsable. No se trata de ninguna manera de autoritarismo ni de apoyarse en el miedo.
- Poseer espíritu de infancia. No debemos considerarnos superiores a ellos y tratarlos como bebés a quienes hay que divertir, sino tomarlos siempre en

serio, atendiendo a sus razones y escuchándoles siempre.

- Conocer a los niños/as, a todos en conjunto y a cada uno en particular (sus gustos, sus defectos, sus cualidades). Hay que tener en cuenta en cada juego las cualidades de cada uno para poder señalarle el papel que sabemos mejor le ayudará a su educación.
- Hablar claro, sencilla y directamente.
- Tener iniciativa y ser un buen organizador.
- Ser alegre y entusiasta, para entusiasmar a los chavales con cualquier juego que les propongamos.

7.6. El marco simbólico

El marco simbólico es un lenguaje, un lenguaje que la Madra entienda. Con el marco simbólico no aislamos al niño en un mundo infantil de cuentos y fantasías. Sino al contrario, el marco simbólico nos sirve para ayudar al niño a interpretar la realidad que vive, pero desde la imaginación, desde el juego, desde el símbolo; es decir, el niño comprenderá lo que le rodea con sus instrumentos, no con los del adulto. Con el marco simbólico, las vivencias del niño están a su alcance, puede interpretarlas.

Dentro del marco simbólico el niño/a encuentra los cauces para su progreso. Por lo tanto el marco simbólico es una pieza esencial dentro del método Lobatos y merece especial atención en nuestro estudio.

Teniendo en cuenta esto, vamos a analizar una serie de características generales del mismo que consideramos imprescindibles delimitar su naturaleza, y para abordar con

posterioridad los valores que ofrece cada uno de sus elementos:

Universalidad: El marco simbólico es universal en tanto que aporta una visión global de la sociedad, con unos valores dignos de imitar por el Lobato, y unos valores negativos rechazables.

Continuidad educativa: Una misión de gran magnitud del marco simbólico es la de ofrecer una línea de continuidad educativa donde se inserte de una forma coherente toda actividad de la Manada.

Funcionalidad: Una característica fundamental del marco simbólico es su practicidad, es decir, su validez demostrada en pro de conseguir los objetivos propuestos por el lobatismo.

Abierto al entorno: El marco simbólico debe posibilitar y fomentar la relación personal de niño consigo mismo y con el medio natural que lo envuelve, sin perder la idea de unidad (globalidad), y buscando el compromiso del Lobato en aquellas facetas que le permite su naturaleza.

Motivador: El marco simbólico debe ser atractivo, divertido y dinámico para el Lobato. Estas características sirven como instrumento motivador de toda actividad que se desarrolle dentro de la Manada.

Participativo: Otra de las características del marco simbólico es la de fomentar la participación de los Lobatos en las decisiones de la Manada, de forma que se cree un clima de libertad y de respeto mutuo donde los lobatos se sientan escuchados y apoyados, y donde se revisen conjuntamente los errores y aciertos de la Manada.

Imaginativo: Esta característica se entiende en su senti-

do más amplio. Por un lado el marco simbólico debe ofrecer un mundo lleno de fantasías que sirvan de juego sin perder su conexión con la realidad. Por otro lado debe fomentar la imaginación, la creatividad y facilitar la expresión de las vivencias de cada lobato.

Flexibilidad: El marco simbólico debe poseer cierta flexibilidad en pro de una mayor riqueza. Esta flexibilidad se entiende como la capacidad de realizar ciertas actividades que, aunque no aparezcan de una forma palpable dentro del mismo, se pueden insertar en él utilizando los mismos simbolismos.

7.7. Un marco simbólico: «El Libro de la Selva»

El método Lobatos está basado en la primera parte de «El Libro de las Tierras Vírgenes» de Rudyard Kipling. Dentro de los varios marcos simbólicos que se pueden utilizar, éste es sin duda uno de los que más posibilidades ofrece para trabajarlo con chavales que comienzan en un grupo scout, ya que nos aporta unos elementos y personajes que fomentan la idea de grupo y unión de unos niños/as que inician ahora su vida en común.

Se podría pensar que Baden-Powell escogió «El Libro de la Selva» simplemente para dar a los niños un sustituto cómodo del cuadro real en el cual se pudieran ejercer las actividades de aire libre propias del scout. Nada de eso. La elección de «El Libro de la Selva» obedece a razones más profundas.

«El Libro de la Selva» es un símbolo en el que están representadas gran cantidad de actitudes humanas. Cada personaje es un prototipo humano con sus comportamientos, problemas y virtudes. En este cuento también hay símbolos colectivos (la manada de lobos, las distintas espe-

cies de animales, los humanos...), y el símbolo que aglutina a todos: la Selva. La Selva es un símbolo que despierta gran cantidad de significados. Representa la complejidad de situaciones, de tipos humanos y problemas que vivimos.



El «Libro de la Selva» nos proporciona un marco de fondo para la vida cotidiana de la Manada y un material casi inagotable para múltiples actividades.

La Selva

La Selva es un símbolo universal de nuestro propio subconsciente, es una parte de nosotros mismos porque nos vuelve a poner en contacto con un origen del que todos los hombres han surgido en algún momento de la historia.

La Selva, por otro lado, ha sido siempre asociada con la fuente de recursos naturales. Se supone que en la Selva hay tesoros, minas, terrenos extraordinariamente fértiles para la agricultura...

La selva es, pues, un símbolo universal porque nos remite a un lugar común a todos los hombres: el mundo inconsciente.

No es necesario hablarle a un niño de su inconsciente. Haciéndole imaginar la Selva, haciéndole jugar en la Selva, le ponemos en contacto con una parte de sí mismo que no puede ser explicada con ninguna palabra.

Cuando jugamos con los Lobatos a estar en la Selva, cuando contamos una historia de la Selva, cuando describimos la Selva con todas sus maravillas y peligros, cuando despertamos su imaginación a propósito de todos sus recursos inaccesibles, sabemos que, aunque ellos no lo comprendan, sienten que se les relaciona con una parte de una dimensión universal, con un valor común y, por otra parte, con una dimensión íntima que les es propia, personal. No se juega con ellos, se tocan cosas que tienen valor de realidad.

El pueblo de la Selva

La fauna que vive en la Selva está compuesta de animales que tienen la propiedad de pensar, de hablar y de comunicarse con el hombre.

Estas cualidades del pueblo de la Selva hay que considerarlas desde dos puntos de vista. En primer lugar, estos animales tienen un valor de símbolo, cada uno representa una cualidad, un aspecto, una tendencia, una disposición del espíritu humano. En segundo lugar, en este libro la Selva está habitada por animales que piensan, que se orga-

nizan, que tienen sus leyes, que están sometidos todos a la Ley de la Selva.

El «Libro de la Selva» tiene la capacidad de dar alma y espíritu a las cosas que no lo tienen, a la vez que se consigue atribuir cualidades humanas a seres vivientes del mundo animal o vegetal. Cuando hablamos de Shere-Khan o Baloo, cuando hablamos de los animales de la Selva, tenemos que darnos cuenta de que en realidad no estamos hablando de animales, sino de realidades específicas del alma humana.

Akela y la manada de lobatos

Los Lobatos, la manada de lobos, constituyen un grupo único en la Selva, una sociedad. La manda se rige o sigue unos ideales que coinciden con las Máximas (el Lobato piensa en los demás, mantiene abiertos los ojos y los oídos, es limpio alegre y dice la verdad). Estas normas son una descripción infantil de los sentimientos y conductas que convienen a un individuo que está en buenas relaciones consigo mismo y con los demás.

Akela, el jefe/a de la Manada, es el lobo más viejo, el de mayor experiencia. Su función es poner siempre su fuerza y su coraje a disposición del grupo.

Los Bandarlog o monos

En contraste con la manada, los monos Bandarlog son presentados en el libro como el símbolo de un pueblo desorganizado, sin disciplina ni leyes, sucios, descuidados, siempre hablando a gritos,... Todo lo más se ponen de acuerdo en caso de peligro urgente, pero generalmente sólo imitan lo que hacen los otros.

Los Bandarlog son, pues, una imagen del individuo desor-

ganizado, que camina a tientas por la vida, que carece de gracia en sus maneras toscas, miméticas, de excesiva charlatanería, e incapaz de ponerse seriamente a trabajar o de ponerse de acuerdo en una norma común de funcionamiento.

Obviamente, ni los lobos ni los monos son así en la realidad.

Baloo

Baloo no es un oso cualquiera; es el oso de «El Libro de la Selva», que piensa y siente. Esto quiere decir que hay características y aspectos comunes a todo ser humano sintetizados en él.

La primera cosa que vemos en Baloo es su carácter juguetón, casi infantil. Tiene su propio centro personal de interés; se preocupa, se fija en las cosas, se toma interés, y se pone en acción sólo por cosas que son realmente importantes. No está siempre presente, pero aparece cada vez que se le necesita. Sólo toma la iniciativa en casos especiales, pero recurren a él cada vez que hay un problema, y confían en su madurez y buen juicio nacidos de una larga experiencia.

Baloo es la acción desinteresada, acción ofrecida desde un nivel de madurez.

Bagheera

Bagheera, la pantera, es un felino ágil, rápido y astuto. La astucia es sagacidad utilizada como base para el conocimiento y la experiencia.

Kaa

Kaa no es una serpiente venenosa, no es agresiva. Aparece como buena y amiga de Mowgli para servirle.

Shere-Khan

Shere-Khan es un tigre viejo, con un rugido terrorífico, aunque en realidad es débil.

Shere-Khan es la personificación de la vanidad, la necesidad y la inautenticidad. Es una fachada tras la cual hay un vacío total. Es el principal enemigo de Mowgli.

Este tigre representa un peligro real: una actitud frecuente en muchas personas cuando pretende ser lo que no son, o cuando pretenden ocultar lo que realmente son.

Tabaqui

Tabaqui es el chacal chillón que anda a la sombra de Shere-Khan. Es otra personificación en un animal de posible conducta de un hombre débil e inseguro, que implora protección de alguien más fuerte a cambio de un precio inaceptable (la adulación, la lisonja y el servilismo).

Mowgli, el niño

Mowgli, el protagonista de «El Libro de la Selva», es un niño, al igual que los Lobatos, por lo que la identificación entre ambos es evidente. Mowgli es un símbolo universal de nosotros mismos, de todas las cualidades modelables o potenciales que hay dentro de nosotros.

Las aventuras de Mowgli no sólo ilustran la educación que todo ser humano recibe durante su proceso de crecimiento, sino que también comprenden la propia evolución de las especies, culminando con la aparición del hombre capaz de la reflexión consciente.

7.8 El gran juego

Un gran juego es un juego de duración más bien larga, construido sobre un marco simbólico determinado, y con una importante carga educativa.

En el gran juego los Lobatos no interpretan unos papeles de actores, sino que VIVEN un cuento. Siendo piratas, indios o lobos viven de forma agradable el cuento, pudiendo comprender mejor sus reacciones y emociones. De este modo, el mundo que les rodea se hace más accesible a su forma de pensar, de relacionarse.

El gran juego elimina al personalismo individualista, puesto que individualmente participa en la creación de la manada. Los Lobatos se sienten útiles, integrados en unas actividades y objetivos que entienden y que son suyos. Sienten que con sus aportaciones han conseguido realizar lo que soñaron, cosa que no les está permitido ni en la familia, ni en la escuela. Es ahora cuando puede ser protagonista de sus fantasías.

El gran juego da seguridad al niño, fortalece su autonomía, puesto que le ofrece un esquema acción-reflexión válido para poder hacer frente a las distintas situaciones que vive.

Por último, el gran juego permite la identificación individual y colectiva con un mundo que ellos crean. De esta forma, su imaginación y creatividad se impulsan hacia la actuación, se hacen participativas.

Os ofrecemos a continuación el esquema de todos los pasos que deben seguir un gran juego en su desarrollo (desde su preparación hasta su valoración final). Con este esquema, y con lo dicho anteriormente, nos habremos aproximado al gran juego, pero es posible que no hayamos descubierto todos sus eventos.



Por esta razón, si queréis vuestro primer gran juego con suficientes garantías de éxito, os aconsejamos que rebusquéis entre la bibliografía que ofrecemos al final de este libro, y consultéis los documentos que traten este tema con más detalle.

ANTES

¿Qué problemas y necesidades hay en la manada? ¿Qué tipo de actividades desean los críos? ¿Qué necesidades tienen los críos individualmente? ¿Cuál es el entorno que rodea a nuestra Manada?...

Objetivos

¿Qué queremos conseguir? Los Responsables deben seleccionar las necesidades que en cada momento sea preciso satisfacer, extrayendo de ahí unos objetivos. Estas inquietudes y necesidades pueden conocerse por medio de Rocas del Consejo comentarios individuales, conflictos evidentes...

Medios

¿Cómo intentaremos conseguir los objetivos?

Organización del gran juego

En primer lugar, hay que elegir el marco simbólico. Después hay que prever las fases por las que atravesará el gran juego, los materiales usados, las motivaciones. También debemos prever por medio de qué actividades se van a cubrir los objetivos, intentando que ninguno quede descolgado. Hay que tener muy claro, por último, el tiempo que se dedicará a este gran juego.

DURANTE

Presentación y Ambientación

El punto de partida puede ser un cuento, un mensaje, un

juego... que presenta a la unidad la actividad. No debe dejarse en esta presentación todo tan claro que no tenga aliciente seguir. Conviene dar aspectos «misteriosos».

Organización

Se presentan los personajes, los papeles, las funciones, las tareas,... Cada chaval elige lo que le guste y pueda hacer.

Actividad

Por pequeños grupos (puede ser que por seisenas) se preparan los disfraces y los decorados de acuerdo a la decisión de toda la unidad.

Recuerdo y descubrimiento

Tras interrupciones del juego o en momentos en que baje el ritmo, aparecerán nuevos elementos del marco simbólico, nuevas motivaciones, nuevos personajes. El cuento se irá así desvelando poco a poco.

Solución del Gran Juego

Se realizan las actividades propias exigidas en el Gran Juego.

Valoración

La Manada revisa qué ha descubierto y cuál ha sido su actuación en el juego. Los responsables, independientemente de la unidad, deben también hacer una evaluación de los objetivos conseguidos, atendiendo a la reflexión de los propios chavales.

Fiesta

Hay que expresar la alegría del descubrimiento y del trabajo realizado.

DESPUÉS

Deben analizarse las nuevas necesidades e intereses que han surgido tras la realización del gran juego. Hay que contrastar la situación anterior con la situación a la que hemos llegado. Podemos recoger las sugerencias de los propios chavales para preparar el siguiente gran juego.

7.9. Los cuentos, no los olvidemos

Cada niño/a tiene un instinto de lo maravilloso y de lo extraordinario. Cuando escucha un cuento bien narrado, el chaval encuentra un alimento a su imaginación, y satisface su curiosidad, su deseo de saber, de conocer mejor lo desconocido, lo lejano. En estas edades, el ejercicio mental de imaginas es tan necesario como el ejercicio físico.

Si los cuentos responden a las necesidades de los niños, pueden suponer un buen impulso para su formación personal:

1. Adquisición de experiencias: con la imaginación llega a donde no podría llegar de otro modo, (viajes, aventuras,...).
2. Despiertan su ambición: los buenos cuentos muestran que la vida vale la pena ser vivida. El niño/a adquiere así el gusto y la ambición de ser alguien.

3. Ideas y principios: los cuentos contribuyen a desarrollar el gusto por la lectura.

7.9.1. Cómo contar los cuentos

Un buen «cuentacuentos» no se hace de un día para otro, pero los siguientes consejos pueden ser bastante útiles.

- **CONTARLOS SIN RECURRIR AL LIBRO;** es preciso ver a los chicos para juzgar sus reacciones y su interés.
- **ESTAR SEGURO DEL CUENTO,** de lo que va a pasar. Los auditores pueden buscar el final, pero no quien lo cuenta.
- **TOMAR TANTO INTERÉS** en el cuento como se quiera obtener por parte de los que escuchan.
- **CONTAR EL CUENTO POR ÉL MISMO** para interesar a los niños/as, no para darles una moral. Si hay una moraleja, dejad a los niños/as la emoción de descubrirla por ellos mismos. Hay que contar cuentos, no predicar.
- **LOS CUENTOS SON PARA LOS NIÑOS/AS,** no para hacer bonito. Si os dais cuenta de que los chicos no muestran interés, cambiad el método, aumentad el entusiasmo.
- **ELUDIR LOS DETALLES** que no son necesarios para el desarrollo del cuento. Las historias largas no funcionan.
- **ELEGIR UN MOMENTO Y UN SITIO** en que los niños/as no se distraigan. El que relata debe colocarse

preferentemente de espaldas a una pared o a algo parecido, de modo que las miradas se dirijan de forma natural hacia él.

7.9.2. Tipos de cuentos

Para señalar las características que deben tener los cuentos recurriremos a Sara Cone Bryant y su libro «El arte de contar cuentos».

- **EL CUENTO BURLESCO.** Bajo este título agruparemos todos los cuentos puramente festivos. Bajo su aparente imagen absurda, esconden a menudo un contenido moral y, generalmente, son dignos de la predilección que los niños les muestran. Su valor principal reside en la distensión que el humor produce. Tanto para los niños como para los adultos, el humor devuelve a las cosas de la vida sus verdaderas proporciones.
- **LAS PARÁBOLAS DE LA NATURALEZA.** Cuentos basados en hechos científicos. Se han prodigado durante mucho tiempo las alegorías de determinados hechos de Historia Natural, la enseñanza de las costumbres de animales y plantas, a fin de estimular el interés científico y aumentar los conocimientos técnicos.
- **EL RELATO HISTÓRICO.** Un buen relato vivifica el concepto que tenemos de los acontecimientos pasados y nos acerca a sus protagonistas. El relato histórico proporciona al niño un sentimiento de realidad y humanidad hacia los sucesos del pasado, y constituye un factor importante para provocar en la infancia el deseo de emulación de todo acto noble y desinteresado.

7.9.3. Qué deben tener los buenos cuentos

El «buen cuento» debe tener una gran rapidez de acción. Cada párrafo del relato es un acontecimiento, a cada momento sucede algo. No debe haber tiempo para explicaciones o descripciones pintorescas o sentimentales.

Por otro lado, no debemos mirar lo que piensan o sientan los protagonistas, sino lo que hacen.



Después de todo lo expuesto, resulta evidente que un cuento que reúna las características mencionadas puede ser una alternativa eficaz para usarlo como marco simbólico, y centrar en él las actividades de un mes o de un trimestre.

La elección del cuento es importante, pero la elaboración, presentación y desarrollo para atrapar con la historia a los chavales/as, es fundamental. En este sentido, podemos afirmar que no hay buenos resultados si no se dedican numerosas horas de trabajo y de cambio de impresiones entre los responsables. De todas formas, cualquier esfuerzo en este terreno tendrá seguro unos resultados positivos que os animarán a seguir en la misma línea.

NATURALEZA



La naturaleza, siempre que no sea entendida como objeto o como evasión romántica, puede ser un ambiente inmejorable en el que llevar a cabo ese gran juego alternativo que conlleva nuestra opción educativa en el tiempo libre.

Pero ¿cómo lograr que nuestras actividades en la naturaleza constituyan un elemento educativo? Por supuesto no es suficiente hacer salidas o jugar en un lugar rebotante de Naturaleza para lograr el objetivo. Tampoco un campamento de verano en tienda de campaña o una ruta de varios días por los Pirineos lo puede lograr. No se trata entonces de pasar muchos días, ni de hacerlo en los parajes más bellos (aunque ciertamente el lugar es un factor importante), sino de cómo se vive en la Naturaleza.

Hay que introducirse por completo en ella, y no realizar sólo algunas experiencias aisladas. El niño/a en el ambiente de la naturaleza encuentra una realidad hecha a su medida, distinta del ambiente donde normalmente vive, ambiente dominado por los adultos en el cual puede correr el doble riesgo de adaptarse con un pasivo conformismo, o de rebelarse de forma destructiva. El ambiente de la naturaleza resulta más comprensible al carecer de condicionamientos artificiales.

En la naturaleza el niño/a tiene más posibilidades de ser

autónomo, aprendiendo bajo la guía de los responsables a valerse por sí mismo. Es a todas luces evidente el papel importante que juegan las técnicas de conocimiento y de transformación del ambiente natural. Además, a diferencia de lo que ocurre en la escuela, las técnicas se aprenden ejercitándolas directamente y conociendo a la vez su significado y utilidad. No hay que olvidar su aspecto social, no sólo porque en ciertos casos se ejercitan en grupo, sino también porque su uso está orientado a valores sociales.

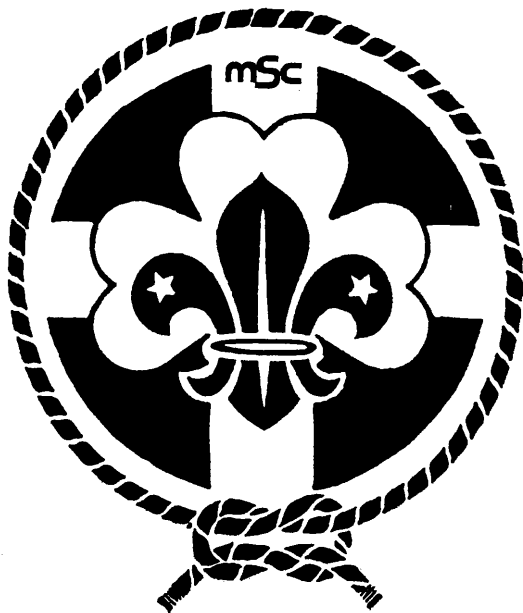


La naturaleza nos puede sugerir fácilmente el tema central de una actividad que realicemos en ella con los Lobatos. Apelando a la imaginación de los niños y adaptándose a su mentalidad, podemos crear en el marco natural una ambientación mucho más fantástica que en nuestro medio ambiente cotidiano.

El medio natural también nos ofrece la posibilidad de crear una serie de hábitos positivos en nuestros chavales, tales como el orden, la limpieza, el cuidado, el respeto y el uso correcto de las cosas.

El hecho de que la naturaleza no sea nuestro medio ambiente habitual facilita que el análisis del comportamiento de los elementos naturales sea fácilmente comparable con el comportamiento de nuestra propia sociedad. Analizando cómo y por qué la naturaleza se comporta de tal o cual manera, los niños y niñas podrán ir comprendiendo el funcionamiento de su medio habitual, y descubriendo qué comportamientos no son naturales.





ANIMACIÓN DE LA FE



9.1. Pautas

El responsable scout es una persona creyente. La fe tiñe toda su vida, todas sus actividades, principalmente su tarea educativa en el grupo scout.

La educación de la fe en la Manada no sólo se reduce a las celebraciones religiosas, sino que también abarca a los juegos, a los momentos de revisión de las actividades, y a muchos otros sucesos ocasionales que realiza la Manada. El Consejo de Roca, por ejemplo, ayuda a revisar acciones y juegos saliendo de su egocentrismo, escuchando a los demás e interiorizando valores cristianos.

La animación de la fe en la Manada busca situar al Lobato en lo misterioso, en lo trascendente y lo sagrado mediante la admiración por la naturaleza, el juego, el canto, las fiestas, la fantasía,...

Hay muchos elementos en nuestro método íntimamente relacionados con la animación de la fe, tales como la promesa (considerada como un elemento de compromiso y reconocimiento personal), o la vida en equipo (por la confianza y el sentimiento de mutua necesidad).

9.2. Objetivos

9.2.1. Descubrir espacios y hechos como sagrados

No se puede dividir la realidad en sagrada o profana. Todo lo profano puede convertirse en sagrado cuando se adoptan actitudes de admiración, recogimiento, meditación, contraste o diálogo con Dios. Para ello, es necesario potenciar en los chavales actitudes de búsqueda, observación, contemplación, reflexión y admiración de todo lo que le rodea (tanto personas, como objetos, comportamientos o hechos).

A medida que el Lobato va viviendo y repitiendo este tipo de experiencias, puede sentir que ciertas realidades son sagradas para él, no sólo en un momento determinado, sino cada vez que se sitúa ante ellas. Hay ininidad de espacios y hechos que pueden considerarse, en algunos momentos y para algunas personas, como sagrados:

- * **EN LA NATURALEZA.** En la cima de una gran cumbre o en el mar, en la fortaleza de un gran árbol o en la belleza de una flor, en una tormenta o en el cielo estrellado, en un fuego de campamento o en el silencio de la noche, en el gran río o en el pequeño arroyo,...
- * **EN LAS CELEBRACIONES.** En la celebración de un sacramento, en un momento de oración, en la celebración de la promesa,...
- * **EN UN GESTO DE AYUDA O SOLIDARIDAD,** significativo, debidamente valorado y puesto en común.
- * **PIDIENDO PERDÓN O DANDO LAS GRACIAS,** en la intimidad de la noche, al finalizar una jornada del campamento, en una revisión clave,...

* EN EL LOCAL, especialmente ambientado para celebrar algo importante.

Todo lo anteriormente dicho nos lleva a recalcar que, si queremos potenciar nuestra opción fe, tenemos que seleccionar con habilidad y cuidar mucho el lugar donde realicemos nuestras actividades, así como nuestro comportamiento como responsables. Así pues, debemos prestar atención al lugar donde realicemos las acampadas o los campamentos, al estilo y tono con el que hagamos ciertas cosas, y a la actitud que adoptemos en los pequeños detalles (al llegar a una cumbre, al entrar en una ermita, en una noche en el campo,...).

9.2.2. Aspecto testimonial

La animación de la fe en Lobatos pasa porque los chavales experimenten con toda normalidad y de forma habitual una serie de valores concretos. Siendo fieles a la metodología de la educación por la acción reflexionada, es fundamental vivir y experimentar esos valores en las actividades, en los juegos de cada día, así como reflexionar sobre esas acciones.

Para que el Lobato pueda entender mejor esos valores, para que todo no se quede en una explicación teórica, sino que vaya acompañada de diversas referencias plásticas, es conveniente que esos valores se asocien a personas o personajes concretos.

También es importante tener en cuenta que vivir estos valores debe ser una experiencia gozosa y positiva, no algo costoso, duro y que exija un gran sacrificio. Vivir estos valores no significa renunciar a nada especial, sino que es una forma positiva de vivir y de dar sentido a nuestra existencia.

No pretendemos que los Lobatos lleguen a interiorizar esos valores, sino tan sólo que los vivan y los experimenten. En etapas posteriores ya podrá interiorizarlos, comprenderlos, explicarlos y asumirlos libremente.

Como siempre, el papel del responsable será fundamental para esta vivencias. Los responsables deberán hacer un seguimiento de la evolución en este sentido, tanto de cada niño y niña en particular, como del grupo en conjunto. De este modo, podrán saber qué valores se van convirtiendo en hábito entre los chavales, y qué otros deben aún trabajarse.

Estos valores que son necesarios experimentar en la etapa Lobatos y de los que tanto hemos venido hablando hasta ahora, pueden resumirse en los siguientes puntos:

- * **HABITUARSE A COMPARTIR LO QUE SE TIENE.** Compartir las cosas, los juegos, la comida, el dinero que se lleva a las salidas, ciertas responsabilidades,...

- * **HABITUARSE A SER AGRADECIDOS.** Agradecer lo que se les da o lo que se les presta, agradecer el trabajo de sus padres y el trabajo de quien cocina para ellos, agradecer todo lo que se hace para ellos, ser agradecidos con la naturaleza, con Dios por las cosas que nos ha proporcionado, con los amigos,...

- * **HABITUARSE AL TRABAJO.** Hacer que se sientan protagonistas de la creación de cosas nuevas y hermosas (una construcción, un mural, una pared pintada,...), hacerles notar que ellos también hacen cosas importantes como otras personas, fomentar el gusto por las cosas hechas por ellos (solos o en compañía) en detrimento de las cosas que se les dan hechas,...

* SENTIRSE ÚTIL por haber hecho (solos o en grupo) algo para los demás miembros del grupo, por hacer los recados en casa, por ayudar a sus padres o hermanos,...

* HABITUARSE A RESPETAR LAS REGLAS DEL JUEGO, no haciendo trampas de ninguna clase, no sólo en el juego, sino en cualquier actividad de la vida del chaval.

* HABITUARSE A CONTEMPLAR y admirar las cosas, habituarse a buscar, encontrar y observar lo que le rodea. Esto le ayudará a adquirir una sensibilidad para que, posteriormente, puede valorar las cosas.

* HABITUARSE AL GRUPO, habituarse a respetar a los otros, a trabajar y convivir con los demás, no defraudar al grupo en una reunión, en una salida o en una responsabilidad adquirida. De esta forma se irá creando la costumbre para que en el futuro, tomen responsabilidades personales para con la sociedad.

* LA ALEGRÍA. Experimentar la felicidad por vivir con los otros y la satisfacción de hacer las cosas de forma gratuita.

Estará en la mano de los responsables el ir desarrollando estos valores en las actividades y juegos de los chavales. Cuando esto sea algo habitual en la Manada, comenzará a nacer en el grupo un estilo de vida propio y peculiar.

También es tarea del equipo de responsables realizar el paso de esta propuesta de valores desde un sentido humano hacia un sentido religioso. Se trata de que los valores que va viviendo y adquiriendo el chaval queden intensificados religiosamente, al ser «los valores que Jesús y los cristianos viven de verdad».

9.2.3. Aspecto vivencial, celebrativo

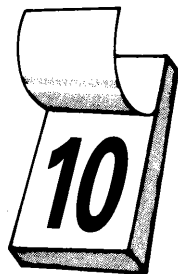
El Lobato debe participar en celebraciones, pues es una forma de vivir religiosamente su dimensión trascendente. Además, deberá hacerlo de forma activa, es decir, no debe ser un espectador sino un agente de la celebración. Ese protagonismo lo pueden ejercer de muy diversas maneras (expresándose, rezando, cantando, decorando el lugar de la celebración,...).

9.2.4. Opción por la comunidad eclesial

El Lobato debe ir sintiendo que su grupo scout, sus responsables y sus padres pertenecen como creyentes a una comunidad cristiana, comunidad adulta que les debe tener en cuenta y que desea acogerlos.

Para potenciar ese deseo de pertenencia a la comunidad, será importante que el Lobato participe en ciertas actividades festivas de la comunidad (excursiones, fiestas, celebraciones de Navidad o Pascua,...). Será importante que el chaval vaya viendo cómo los adultos (sus padres, los responsables) comparten con los demás lo que tiene, cómo reflexionan en común, cómo celebran su fe, y cómo, a partir de su fe en Jesús, se comprometen en acciones transformadoras.

EL CAMPAMENTO



Cuando hablamos de campamento instantáneamente pensamos en el campamento de verano. Aunque la manada suele o puede hacer campamentos en otras fechas diferentes el curso (Navidad, Semana Santa,...), no hablaremos de ellos ya que los esquemas, motivaciones y características de estos campamentos «menores» no son más que réplica del de verano.

El campamento de verano es la actividad estrella de la Manada. Con él concluye el curso y hacia él van orientadas muchas de las actividades que se realizan durante los meses anteriores. El campamento gira en torno a dos ejes básicos. Por una parte nos permite realizar una larga fiesta de celebración y recuerdo de todo lo vivido durante el curso que se acaba y, por otro lado, permite a los Lobatos vivir la manada más intensamente que nunca.

10.1. Valores que ofrece el campamento

El campamento tiene unas particularidades especiales que no se dan en otras actividades que la Manada realiza. Estas características han de saberlas aprovechar los responsables, sacando de ellas todo el jugo posible:

10.1.1. Convivencia plena

En el campamento, chavales y responsables conviven de sol a sol durante dos semanas aproximadamente. El campamento constituye una sociedad más o menos cerrada. No es como los fines de semana que, tras acabar la reunión en el local, los Lobatos se marchan a sus casas, reintegrándose a su habitual sociedad familiar. El campamento es una nueva sociedad hecha por y para los niños, en donde los adultos son absoluta minoría, una sociedad con su territorio, sus instituciones propias, sus leyes o normas (horarios, hábitos, limpieza, orden,...), una nueva sociedad en toda regla.

10.1.2. Lugar desconocido

El campamento y sus alrededores es todo un mundo nuevo por descubrir. Es conveniente, por tanto, cambiar de lugar de campamento cada año para que la zona pueda ofrecer al chaval una continua sorpresa. El impulso innato por tratar de descubrir lo desconocido facilita al responsable la tarea a la hora de preparar actividades. Los marcos simbólicos son (o pueden ser) mucho más ricos, el interés por descubrir misterios será mucho mayor, la credibilidad de los elementos fantásticos aumentará considerablemente,...

10.1.3. Autosuficiencia

En el campamento el chaval está lejos de sus familiares, lejos de lo que para él significa el seno materno en el que se cobija cuando no quiere enfrentarse a la realidad. El responsable no debe asumir esa tarea de protector paternal a no ser que sea absolutamente necesario. El campamento nos ofrece una oportunidad única de fomentar esos hábitos de autosuficiencia (en el sentido de valerse por sí

mismo) sin necesidad de depender de los demás. De este modo se favorece una visión de los demás, no como alguien de quien poder sacar provecho, sino de alguien con quien convivir, con quien compartir, a quien querer. Se facilita así una relación con los demás de cooperación, no de dependencia.



Cabe hacerse la reflexión sobre muchos casos en que los padres de los lobatos les visitan con frecuencia durante los días de campamento, o incluso están inmersos dentro de la vida del propio campamento. Desde aquí no prohibimos nada, pero sí que lo desaconsejamos como principio.

10.1.4. Valorar lo sencillo

En el campamento el chaval está alejado en mayor o menor medida (a veces no tanto como sería de desear) del mundo de continuo consumo y comodidades que le rodean en su vida cotidiana. No tiene un interruptor de la luz en cada rincón, ni unas sillas cómodas donde sentarse a comer o a escribir, ni una confortable cama, ni una ducha de agua caliente cada día. Las comodidades de que disponga vendrán principalmente de su ingenio por arreglárselas por sí mismo. No podrá comprar su comodidad, pero sí que podrá proporcionársela él mismo si es que tiene espíritu emprendedor. Por eso es conveniente que los responsables le den ideas sobre las construcciones que puede realizar, pero es mejor que sea el propio chaval quien ingenie la solución concreta en cada caso.

El campamento es una oportunidad única para desmitificar el dicho de «tanto tienes, tanto vales». Posiblemente nos encontremos a lo largo de nuestra tarea como responsables con niños que, por la posición económicamente acomodada de su familia, mantengan relaciones de superioridad con respecto a los demás. Hay que ser sumamente delicados en estos casos, pues nos estaremos enfrentando, muy posiblemente, a la concepción de la educación que tienen sus padres, completamente opuesta a la nuestra, y en la cual ha estado viviendo el chaval durante mucho tiempo.

10.1.5. Aspecto físico

Tradicionalmente se ha considerado que los campamentos eran actividades encaminadas casi exclusivamente hacia el fortalecimiento físico de los participantes. Obviamente el físico es uno de los aspectos que se puede ver favorecidos en un campamento, pero no es, en absoluto, el úni-

co, ni siquiera el más importante. También es corriente encontrar personas que opinan que un campamento sirve «para que los niños se acostumbren a comer de todo». Si se lee el resto de este apartado dedicado al campamento no hará falta contestar esta opinión.

En cuanto al cuerpo, consideramos más importante fomentar todos los aspectos de percepción sensitiva (olores, temperaturas, observación visual,...) que los de fortalecimiento muscular. El campo nos ofrece unas posibilidades infinitas de percepción sensorial. Para un chaval que habita en una gran ciudad, por ejemplo, la contemplación de paisajes en donde la vista se puede perder kilómetros y kilómetros en la lejanía puede ser una experiencia única. Los olores son muchísimo más diversos (y por supuesto más sanos) que los de una gran ciudad. El frío y el calor se sienten con más dureza pero también con más intensidad, se aprende a convivir con estos cambios climáticos. Una experiencia como es la de un campamento enseña a convivir con el medio y a conocer las limitaciones y capacidades de nuestro propio cuerpo.

Tampoco hay que olvidar la oportunidad que nos ofrece un campamento para fomentar ciertos hábitos de higiene personal. Una correcta educación por la higiene debería basarse, no tanto en la comodidad, como en el hecho de que quien respeta y cuida su cuerpo, respeta y cuida su persona.

10.2. Actividades propias de los campamentos

En el método de Lobatos no está excluido a priori ningún tipo de actividad. Cualquier actividad, de principio es válida para que la haga la Manada. En el campamento estas posibilidades se amplían al desaparecer algunas trabas físicas que podrían dificultar la realización de ciertos jue-

gos o actividades en un local cerrado. Por contra, otras actividades no se pueden realizar en un campamento por la limitación de recursos disponibles, aunque, en la mayoría de los casos, estos problemas pueden solventarse si se pone empeño e ingenio en ello.

10.2.1. El gran juego

El gran juego tiene su estructura y desarrollo característico que no se puede aplicar directamente al campamento sin más. Sin embargo es, no ya posible, sino bastante conveniente, modificar la estructura del gran juego clásico para convertir todo el campamento en un largo y apasionante Gran Juego. Para ello debemos escoger un marco simbólico general que esté presente en la Manada durante todo el campamento. Ahora bien, este marco simbólico no debe ser tan cerrado y asfixiante que impida salirse de él en algunos momentos.

Hay una gran cantidad de actividad que realiza la Manada durante un campamento que deben ser independientes de ese marco simbólico (de otra forma el interés de los Lobatos por el gran juego dejaría de existir en muy poco tiempo). Un recurso útil para mantener el marco simbólico del gran juego a lo largo de todos los días que dura el campamento es el de tener físicamente presente un objeto que esté íntimamente relacionado con el gran juego, objeto que nos sirve de rememoranza del marco simbólico, pero que no nos obliga a introducirnos en la historia. Puede ser una choza india plantada en mitad del campamento, un hueso (aunque sea de pollo) atado a una cuerda en forma de collar si somos zulúes, una nave espacial al lado de las tiendas de campaña si somos astronautas,... y así un largo etcétera.

Los objetivos que nos planteamos en este gran juego pue-

den (y diríamos que deben) ser mucho más ambiciosos que los de un gran juego normal, puesto que las actividades integradas en ese gran juego serán mucho más numerosas y el interés de los chavales muchos más intenso. Sin embargo no debemos olvidar que éste no es un gran juego normal. No podemos aplicar el mismo esquema de desarrollo que en otros grandes juegos que hayamos hechos a lo largo del curso. Tenemos que transformarlo y adaptarlo a las circunstancias concretas del campamento.

10.2.3. Fuegos de campamento y veladas

Es ésta una actividad típica de los campamentos y acampadas. No es sólo una actividad con la que los chavales puedan pasar un rato agradable. La velada tiene algo más, algo que la envuelve con un cierto halo mágico. Por una parte las veladas y fuegos de campamento son una oportunidad única para que los lobatos desarrollen su creatividad e imaginación, así como para que se desinhiban mediante la representación. Por otra parte, la contemplación del fuego y el contacto físico entre los chavales es una experiencia, por lo común, inolvidable (más aún a estas edades).

Las veladas no siempre tienen que tener un ritmo alocado y desenfrenado; hay tiempo para todo. Tan importantes son las canciones, las risas y las actuaciones, como un buen rato de silencio o de charla relajada bajo la luz del fuego. Es el momento en que los chavales, posiblemente, sean más capaces de mostrar sus auténticos sentimientos.

10.2.3. Marchas

Es de esperar que la concepción de marcha como activi-

dad de corte paramilitar esté desterrada de las cabezas de los responsables de Lobatos. No se puede hacer una larga caminata con el objeto de adiestrar en la disciplina a los Lobatos; eso no es disciplina, aún menos autodisciplina, sino obediencia ciega a lo irracional. Las marchas deben estar concebidas desde la perspectiva de educar en el espíritu constante de búsqueda de nuevos conocimientos, no sólo de los lugares por donde se pasa, sino también de los límites y capacidades del propio cuerpo.

EL RESPONSABLE DE LOBATOS EQUIPO DE RESPONSABLES



11.1. El Responsable Scout

Baden Powell dice del educador scout:

- Debe poseer dentro de sí un alma de muchacho. Es preciso que sepa ponerse rápidamente al mismo nivel que aquellos de los que se va a ocupar.
- Debe comprender la psicología de las diferentes edades de la vida del muchacho.
- Debe ocuparse de cada uno de los muchachos individualmente, y no de la masa.
- Es preciso, para obtener los mejores resultados, que desarrolle entre los miembros del grupo un espíritu de equipo.

El responsable scout acompaña a los muchachos y adolescentes, y debe tener el suficiente dinamismo para entrar en su juego, en la aventura que ellos quieren vivir. La función del adulto es apoyar, y por ello se encontrará pre-

ferentemente allí donde los muchachos y muchachas flojeen, para ayudarles a emprender el camino de la superación.

El responsable scout debe ayudar a descubrir y a descubrirse; debe ayudar a cada chaval a sacar a la luz sus cualidades individuales, y al grupo a encontrar el sentido de lo que se ha vivido.

Todas estas intervenciones positivas del adulto suponen autoridad, pero una autoridad entendida como presencia confiada, amable y clara.

El responsable scout, de principio, debe cumplir tres cualidades básicas; debe ser ACTIVO, APTO y COMPROMETIDO.

11.2. El responsable de Lobatos

El responsable de Lobatos es un joven que ha hecho una opción por ser responsable scout. La tarea de responsable no es un «camino de rosas», aunque tampoco debe convertirse en un suplicio o en una penitencia. Por lo común, tiene que compaginar sus estudios o su trabajo profesional con la animación de la rama (preparación de las reuniones, reuniones con los chavales y con el resto del grupo, salidas, campamentos,...), y con una participación activa en su comunidad. En algunos casos, deberá además realizar su formación scout.

El responsable de Lobatos es un modelo de adulto que sirve de referencia a los chavales. Por ello, debe tener una gran capacidad creativa y de imaginación, además de saber transmitirla a los niños y niñas.

Las actitudes del responsable deben ser reflejo de su for-

ma de ser. Además de las actitudes necesarias en todo responsable scout que hemos mencionado antes (actividad, aptitud y compromiso), el responsable de Lobatos debe mostrar otras cualidades particulares de su unidad, tales como ser capaz de pasar a la acción con alegría, dominio de sí mismo, creatividad, dinamismo, serenidad, paciencia, exigencia,...



Las funciones de los responsables en la unidad de Lobatos son prácticamente infinitas, aunque, para dar una idea aproximada, citamos a continuación un listado de ellas. El responsable de Lobatos debe:

- * Hacer progresar a cada niño y niña individualmente, y a toda la Manada en su conjunto.

- * Introducir en la Manada un espíritu alegre y creativo mediante juegos apasionantes.
- * Darle un marco simbólico al juego y a todas las actividades de la Manada.
- * Proponer y llevar a cabo actividades interesantes y nuevas para todos.
- * Poner de manifiesto la presencia de Jesús-Dios.
- * Asegurar la continuidad de los Lobatos y Lobatas en el grupo scout.

Hay que advertir que no es aconsejable que un Ruta sea responsable de Lobatos, ya que no suele tener la madurez y el equilibrio necesarios para ejercer esta función. De todas formas, en caso de que esto suceda, tanto el grupo como la Asociación, deben ayudarlo en su formación y en su progreso personal como educador.

La formación del responsable de Lobatos es un proceso que se inicia en la Escuela de Formación, pero que debe tener su continuidad en el grupo y en la unidad donde trabaja. Una buena formación debe abarcar los siguientes objetivos:

NIVEL PSICOPEDAGÓGICO. Conocimientos de la psicología evolutiva de la edad, de las dinámicas de grupo, de la psicología religiosa y social, del progreso personal, de la importancia de los aspectos psicomotrices y sensoriales,...

METODOLOGÍA. Programación, objetivos, elementos metodológicos...

JUEGO. Importancia psicológica, tipología, aspecto educativo del juego,...

SIMBOLOGÍA. A través del cuento y las canciones, simbología religiosa, descubrimiento de tradiciones,...

EXPRESIÓN CORPORAL. Aprender a comunicarse a través del cuerpo, conocimiento de técnicas,...

DESCUBIERTA DE LA REALIDAD. Análisis de la realidad, paseos ecológicos, técnicas de campismo,...

ANIMACIÓN RELIGIOSA. Formación teológica, celebraciones,...

MANUALIDADES AUDIOVISUALES.

TEMAS SANITARIOS Y DE NUTRICIÓN.

11.3. El equipo de responsables

El equipo de responsables es un equipo mixto de hombres y mujeres que han asumido el escultismo como estilo de vida personal y como forma de intervención en la transformación de la realidad. De su buen funcionamiento y planteamiento depende la buena marcha del grupo de chavales.

Es conveniente que en el equipo de responsables siempre haya al menos una persona con experiencia suficiente en la rama, lo que facilita el aprendizaje de los que se incorporan nuevos.

El equipo de responsables lo conforman personas con unas peculiaridades propias y unas aptitudes diferentes entre sí. Sin embargo, esto no quiere decir que se debe asignar sistemáticamente a un solo responsable una tarea educativa que se corresponde a todo el equipo. El equipo de responsables debe actuar solidariamente, como una sola

persona, aunque sin perder la riqueza que proporciona las aptitudes y las capacidades que cada uno de ellos posee.

11.4 Relación responsable/lobato

Ya hemos dicho anteriormente que la Manada la componen todos sus miembros, tanto los Lobatos, como los responsables. Sin embargo, esto no significa que los responsables vivan y actúen en la Manada del mismo modo que los niños y niñas.

Pese a que el equipo de responsables debe asumir mayoritariamente labores fundamentales en la Manada (como la programación o el seguimiento del progreso personal), esto no impide que los responsables puedan situarse en cierto modo al mismo nivel que los niños y niñas. El responsable no debe estar en un plano superior al de los chavales, dando la impresión de que todo lo que suceda y vaya a suceder en la Manada lo sepa desde el principio. Esto significaría que estamos manejando y manipulando a los chavales, y no educándolos. Los responsables deben permitir que los Lobatos sean (y se sientan) protagonistas de su propia historia.

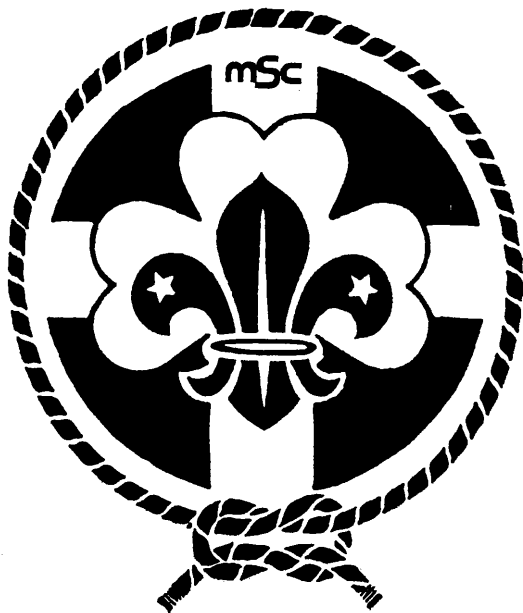
Un aspecto que debe considerarse al hablar de la relación entre los Lobatos y los responsables es la tendencia a presentarse a los Lobatos como un amigo suyo, no como un «jefe» (por las connotaciones negativas de autoridad que conlleva esa palabra). Sin embargo, esta relación de amistad, es en cierto modo, artificial. Los amigos reales del Lobato sólo son los de su misma edad, puesto que sólo con ellos comparten las mismas inquietudes y similares necesidades. Nosotros, los responsables (8 años mayores que ellos, como mínimo) seremos sus amigos en la medida en que los chavales quieran ser amigos nuestros.

Es innegable que existe una cierta relación jerárquica entre los chavales y los responsables. Tarea nuestra es conseguir que esa relación jerárquica discurra por cauces diferentes a los tradicionales de sumisión, autoritarismo o imposición de voluntades. Si lo conseguimos, estaremos en el camino de la educación para la paz.

Por otro lado, cabe hacer alguna advertencia sobre la relación personal que mantienen Lobatos y responsables. Es normal que el niño o niña, que se ha lanzado a la aventura de descubrir un mundo nuevo (la Manada), sienta la necesidad de tener cubiertas las espaldas en cuanto a afectividad se refiere. Hasta ese momento, sus padres habían sido su seguridad, quienes le protegían en todo momento de cualquier elemento extraño. Al lanzarse a esta aventura, el Lobato puede sentir la necesidad de tener a sus padres cerca de sí. Pero, como sus verdaderos padres no están presentes, puede ocurrir que el Lobato asigne este papel al responsable. Esto no es negativo en sí, pero en algunas ocasiones puede acarrear diversos conflictos personales. Sería muy extenso hablar aquí de las diferentes situaciones que este hecho puede provocar, así que nos limitaremos sólo a advertir de la posibilidad de estos peligros.



ANEXOS



PRINCIPIOS DEL MOVIMIENTO SCOUT

Los principios son las normas fundamentales que son necesario observar en la realización de los objetivos. Hay tres principios básicos que engloban las tres dimensiones de la persona:

Deberes para con Dios

Relación de la persona con los valores espirituales de la vida.

Deberes para con los demás

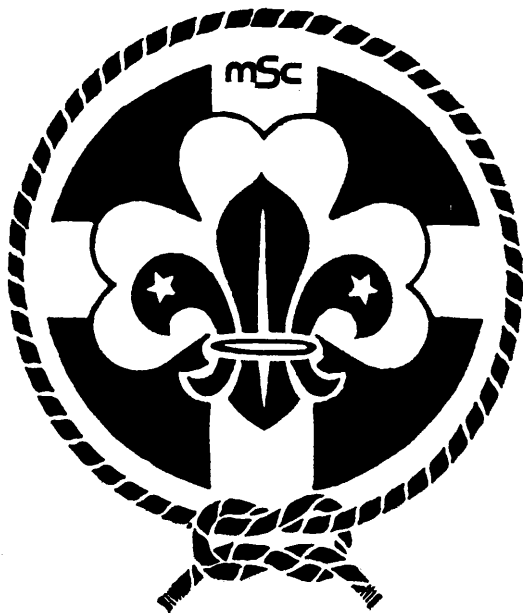
Relación de la persona con la sociedad en el término más amplio posible, entendiendo que se puede ir desde el nivel primario de nuestro entorno (familia) a toda la humanidad.

Deberes para consigo mismo

Responsabilidad en el desarrollo de las propias capacidades en las diversas etapas de la vida.

Adhesión a una Promesa y una Ley

Para formular estos principios de forma más concreta y comprensible para los jóvenes, es necesario que la Ley y la Promesa que B.P. redactó al inicio de siglo sean adaptadas a un lenguaje moderno y ligado a la cultura propia de los jóvenes, que la utilizarán como guía de su progreso personal.



LEY Y PROMESA SCOUT

Transcribimos aquí el texto español que normalmente se ha utilizado en el MSC de la Ley y la Promesa:

Ley Scout

El Scout es digno de confianza

El Scout es responsable con lo que se compromete y consecuente con lo que piensa

El Scout es constructor de un mundo más perfecto

El Scout es solidario con los hombres más necesitados y se compromete con ellos

El Scout respeta profundamente a las personas que comparten con él el mundo.

El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios y la protege

El Scout no hace las cosas a medias

El Scout supera las dificultades con alegría

El Scout es económico, trabajador y cuidadoso de los bienes

El Scout es sano

Texto de la Promesa

Por mi honor, y con la ayuda de Dios, me comprometo:

A hacer cuanto de mí dependa por cumplir mis deberes como cristiano y para con mi país

A ayudar al prójimo en toda circunstancia

A observar la Ley Scout

CARTA DEL MSC

En el año 80, el MSC, realizó una declaración de principios adaptando los Principios y Objetivos del Escultismo a la realidad socio-cultural del Estado Español.

La Carta del MSC, redactada en las 5 lenguas que se hablan en el movimiento (castellano, catalán, euskera, gallego y bable), fue aprobada y asumida en la Asamblea General de Valencia en Octubre del 79 y por el Consejo General ampliado en Junio del 80.

Os recomendamos su lectura atenta, porque es la declaración de principios que nos queda más próxima y dentro de cuyo marco ideológico nos movemos. Por lo tanto tenemos que saber si estamos o no de acuerdo con estos POR QUÉS. La transcribimos a continuación:

CARTA DEL MOVIMIENTO SCOUT CATÓLICO

El Movimiento Scout Católico se define como un movimiento de educación integral que se propone formar hombres y mujeres libres, críticos, comprometidos con su fe y en el momento histórico que les ha tocado vivir, abiertos a los demás, capaces de amar y de vivir en grupo.

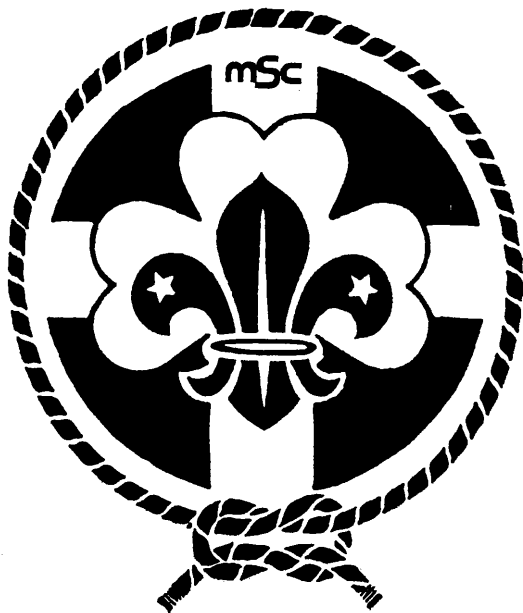
El Movimiento Scout Católico opta por una educación liberadora del hombre y transformadora de la sociedad, desarrollando las posibilidades de cada muchacho y muchada que se adhiere voluntariamente a nuestro movimiento, gracias a:

- *Una Ley y una Promesa.*
- *Una educación por la acción.*
- *Una vida en pequeños grupos de coeducación que incluye, con la ayuda de los adultos que les aconsejan, el descubrimiento y la aceptación progresiva por parte de los jóvenes de las responsabilidades y de la formación en la autogestión de cara al desarrollo del carácter, a la adquisición de capacidades y a la confianza en sí mismo, al sentido del servicio y a la actitud tanto para cooperar como para dirigir.*
- *Programas progresivos y atrayentes de actividades basadas en los centros de interés de los participantes, que incluyen juegos, técnicas útiles y la aceptación de servicios a la comunidad; estas actividades tienen lugar preferentemente al aire libre, en contacto con la naturaleza. El Movimiento Scout Católico, con independencia de todo partido político y sin identificarse con ninguna ideología, educa a los muchachos y muchachas desarrollando su modo de entender y vivir la vida que los enraza más en su pueblo, les da un espíritu crítico frente a la realidad social y los compromete a tomar sus responsabilidades para la consecución de una sociedad mejor y más justa. La vida en el seno de los grupos, la organización y la distribución de las responsabilidades y la hermandad entre los Scouts y Guías de todos los países, razas y credos, los prepara ya activamente para ello.*

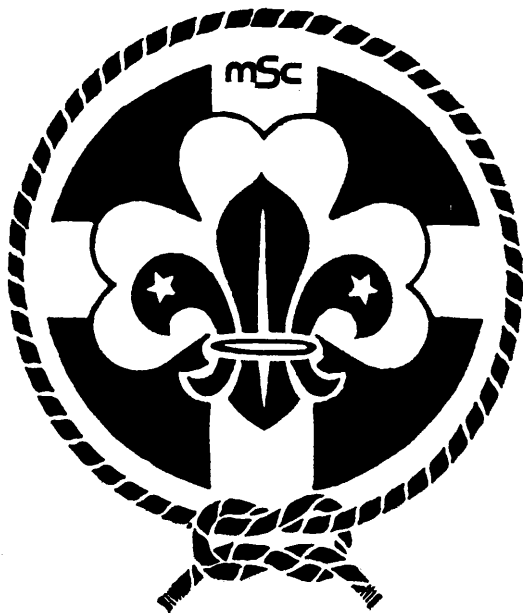
El Movimiento Scout Católico, como movimiento de educación integral, se propone la educación del sentido religioso del hombre, que le integra con más fuerza en el mundo en que vive y le ayuda a transformarlo, abriéndolo a su dimensión trascendente y encaminándolo hacia las comunidades de fe. Realiza este cometi-

do desde la fe en Jesucristo vivida como una continua búsqueda y descubrimiento, el anuncio de Jesucristo en la vida Scout, en el espíritu de la Bienaventuranza y de la Ley Scout, en comunión con la Iglesia Católica y en el compromiso de ser hoy Pueblo de los que creen en Jesús, testimonio del Reino entre los hombres de nuestro tiempo.

Es responsabilidad de todos, y sobre todo de los adultos, responsables y consiliarios, acoger y respetar la fe de cada muchacho y muchacha, crear las condiciones para que ésta pueda desarrollarse, acompañar la búsqueda y descubrimiento personales y suscitar las comunidades de paso donde el Evangelio pueda ser realidad.



BIBLIOGRAFIA



BIBLIOGRAFÍA

Lectura de un cuento para un gran juego —Jornadas Metodológicas. Lobatos—. Scouts de Madrid-MS

Metodología Lobatos —Equipo Rama Lobatos— Scouts de Madrid-MS

El Juego y el Cuento —Jornadas Metodológicas de Lobatos— Scouts de Madrid-MS

El Juego. Alberto Ramos. Escuela de Animación. Scouts de Madrid-MS

Un Escultismo para los Nuevos Tiempos, Madrid, 1990

Lobatos/as, ¿Qué son? Ficha técnica de animación nº 1, Editada por MS

Lobatos/as, Elementos Metodológicos. Ficha técnica de animación nº 2, Editada por MS

EINNICOTT, D.W.: «Realidad y Juego». Ed. Gedisa, México 1987

GAILLOIS, Roger: «Les Jeux et les Hommes». Gallimard, París 1958

HUIZINGA, Johan: «Homo Ludens». Alianza editorial, Madrid 1987

Juguemos Todos (juegos cooperativos). Grupo acción no violenta, Málaga

La Alternativa del Juego (colectivo Educar para la Paz). Torrelavega (Cantabria)

Juegos y Deportes Cooperativos. Editorial Popular

SCHICA, Marta: «Exposición Corporal» Ed. Escuela Española, Madrid, 1988

BOSSO, Henri y CHALAGUER, Claude: «La Expresión Corporal, Método y Práctica». Ed. Martínez Roca, Barcelona, 1986

KNAPP, Mark L.: «La Comunicación no Verbal». Paidós comunicación. Barcelona, 1988

DAVIS, Flora: «La Comunicación no Verbal». Alianza Editorial, Madrid, 1985

AYMERICH, C.: «Expresión y Arte en la Escuela». Ed. Teide, Barcelona, 1971.

BARRET, Gisèle: «Pedagogía de la Expresión Dramática». Edición privada. Vitoria-Gasteiz. 1988

BARRET, Gisèle: «Pedagogía de la Situación». Edición privada, Vitoria-Gasteiz, 1991

BARRET G. y LANDIER, J. C.: «Expresión Dramatique et Theatre». Hatier, París, 1991

MOTOS, Tomás y TEJEDO, Francisco: «Prácticas de Dramatización». Ed. Humanitas, Barcelona, 1987.

PASSATORE, Franco y otros: «Yo Árbol, Tú Caballo». Ed. Avance, Barcelona, 1976



Lobatos



Scouts



Pioneros (2ª edición)



Ruta



scouts
mSc

Movimiento Scout Católico
España