



Los primeros 4 meses de una Tropa Scout

Por los *Boy Scouts of América*
1975

Traducción y adaptación, Gerardo Martínez Hernández

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS
Literatura básica para Tropa de Scouts,
en el rango de adolescentes de 12 a 16 años.

México - 2006

Prefacio

El editor se complace en poner a disposición de todos aquellos adultos que se han interesado en dirigir una Tropa Scout, esta presentación denominada “Los Primeros 4 Meses de una Tropa Scout”, la cual creo, puede ser de valiosa utilidad en el comienzo de las actividades de esta Unidad donde se combinan intereses y aspiraciones tanto de los chicos como de los adultos.

“Los Primeros 4 Meses de una Tropa Scout” han sido preparados tomando en cuenta la diversidad de Planes de Adelanto que pueden existir de una Asociación a otra. En ningún momento la presentación pretende ceñirse a un Plan de Adelanto determinado. Lo que se ofrece son un grupo de sugerencias sobre cómo pueden interesarse a varios chicos en edad Scout para comenzar a participar de este novedoso y educativo juego denominado Escultismo.

No hay que asustarse porque en la presentación puedan encontrar cosas relacionadas con actividades y pruebas que, aparentemente, alteran el ritmo del Plan de Adelanto de su Asociación. Se ha considerado oportuno que de acuerdo a los nuevos sistemas pedagógicos, se presenten materias y asuntos los cuales, aún cuando no sean pasados como pruebas, ponen al chico en contacto con actividades las que tendrá que encontrar más adelante en su Plan de Adelanto personal. Para ese entonces, ya esas actividades estarán conocidas y ello constituirá, de acuerdo a la nueva pedagogía, una forma para simplificar el proceso educativo individual de cada chico. Esto no quiere decir que nos olvidemos de la importancia que tiene el factor sorpresa; sin embargo, dicho factor llevado en extremo, puede causar un atraso en el adelanto Scout del chico por temor a dosificarle materias y actividades las cuales todavía él no tiene necesidad de conocer.

Es importante recordar que siendo el Programa Scout un método de educación al aire libre, las reuniones de Tropa y actividades de una Unidad que comienza, no pueden caer en esquemas de reuniones teóricas. Las prácticas al aire libre implican conocimientos de técnicas de campismo, pionerismo, manejo del hacha, brújula, etc. y esto, aún cuando en el pasado se dosificaba posiblemente cuando el chico arribaba a Primera Clase, y en algunos países muy avanzados ya en Segunda Clase se presentaban estos tipos de pruebas, tenemos que reconocer que el chico de hoy exige, posiblemente más que el de ayer un programa activo y dinámico. Hoy la dinámica de este programa tienen que ser un poco más acelerada que en el pasado y es por ello que desde temprana época se incluyen en los programas de reuniones de Tropa que presentamos ciertas actividades que podrán asombrar a

algunos y satisfacer a otros. Lo más importante es que el chico reciba el tipo de Programa por el cual vino al Movimiento Scout.

Se te desea todo género de éxitos y suerte como Maestro de tu Tropa Scout y estamos seguros de que este folleto habrá de ser, con toda modestia, de suma utilidad para tu labor.

Nota a la adaptación

Es importante hacer notar que, en estas sugerencias, se ha omitido el objetivo por junta, algo muy importante que debe ser tomado en cuenta para cualquier Jefe de Tropa, al revisar si sus programas cumplen con las expectativas y sean evaluables.

También cuenta con una gran relevancia, el capacitar a la brevedad posible a los Guías, ya sea aplicando un curso de capacitación para ellos y obtengan la “Flecha dorada” o tomen un curso organizado por la asociación, comúnmente llamado “Punta de Flecha”.

Contenido

Primer mes, primera semana
Primer mes, segunda semana
Primer mes, tercera semana
Formando las Patrullas
Primer mes, cuarta semana
La primera reunión con los Guías de Patrulla
La primera excursión de Tropa
Segundo mes, primera semana
Segundo mes, segunda semana
Segundo mes, tercera semana
La segunda reunión con los Guías de Patrulla
Reunión de padres
La segunda excursión de Tropa
Tercer mes, primera semana
Tercer mes, segunda semana
Tercer mes, tercera semana
La tercera reunión con los Guías de Patrulla
Primera salida, durmiendo una noche fuera
Cuarto mes, primera semana
Cuarto mes, segunda semana
Cuarto mes, tercera semana
La cuarta reunión con los Guías de Patrulla
La excursión de Tropa de este mes
Cuarto mes, cuarta semana
Apéndices
Juegos y competencias
Ceremonias de apertura
Ceremonias de clausura
Preparando los minutos inspiracionales del Jefe de Tropa
El código de las actividades al aire libre

Servicios a la comunidad

Primer mes

Primera Semana

Equipo

- La Bandera Nacional
- Monedas para el juego de “Relevo de la suerte”
- Material para el desarrollo de habilidades sobre Primeros Auxilios y capacitación sobre esta materia después de la reunión.

Preapertura (10 minutos)

Esta preapertura es una parte importante en cada reunión. Todos los chicos no llegan a la reunión al mismo tiempo. Al menos que tengas una actividad para ellos, este periodo podría convertirse en una ocasión para crear gran algarabía al estar los chicos sin ningún tipo de control o programa.

Si indicas que la reunión habrá de comenzar a determinada hora (por ejemplo 7:30), este es el momento en que efectuarás la Ceremonia de Apertura. Comienza la actividad de preapertura de 10 a 15 minutos antes de que la Ceremonia de Apertura tenga efecto. Esto estimulará a que todos los chicos estén antes de la apertura oficial. Siempre inicia y finaliza tus reuniones puntualmente.

Juego: Mapaches y mastodontes (ver apéndice)

Apertura (15 minutos)

Ten a los chicos en formación de línea mirando y saludando a la Bandera Nacional. Ahora invítalos a que se sienten y diles algo como lo siguiente:

“Todo chico que piense convertirse en Scout debe conocer en qué se está metiendo antes de ingresar. De manera que voy a decirles algo en relación con el Escultismo.

Una Tropa está integrada por varias Patrulla que trabajan, hacen excursiones y acampan juntas. Ustedes aprenderán habilidades dentro del Escultismo tales como manejar un hacha, cómo encender un fuego y cocinar sus propios alimentos, formas para empacar una mochila o morral y también cómo armar una carpa o tienda de campaña.

Nosotros queremos que nuestra Tropa sea la mejor. Para ser los mejores cada Scout en cada una de las Patrullas debe trabajar unido a su equipo. Cada uno debe estar haciendo todo lo que él pueda para

convertirse en el mejor de los Scouts. Haremos muchas cosas en nuestra Tropa, tales como aprender habilidades, participar en juegos divertidos, tendremos competencias, haremos excursiones, dormiremos fuera algunas noches y tendremos toda clase de diversión que aquellos chicos que no son Scouts no pueden tener.

Como Scout, cada uno de ustedes estará guiado por los ideales que se expresan en la Promesa y la Ley Scout. Léanlos y aprendan a comprender estos ideales en forma tal que se conviertan en un significado para la vida de cada uno. Sólo deseando vivir lo más apegado posible a nuestra Promesa y Ley Scout podrán convertirse en Scouts. Los puntos de la Ley son difíciles para cualquiera que intente vivir guiados por los mimos, pero recuerda, tú has prometido hacer lo mejor que puedas para cumplirlos. Estoy seguro que cada uno de ustedes podrá hacer lo mejor para cumplir con su Promesa y su Ley.”

Indícales a tus chicos sobre los símbolos de los Scouts; el saludo, el apretón de mano, la seña Scout y el significado de las diferentes partes de la Insignia Scout. Esta información puede ser encontrada en el “Manual del Scout”.

“He aquí otro punto importante: el verdadero valor de pertenecer a esta Tropa está en la asistencia regular que se tenga a las reuniones y al trabajo que se realice para lograr que todos los Scouts de la misma estén verdaderamente preparados y capacitados.

Nosotros podemos perder gran cantidad de tiempo tratando de que todos atiendan y se tranquilicen después de una actividad. Sin embargo, cuando yo deseo llamar la atención de ustedes para que atiendan algo que tenga que decirles, elevaré mi mano derecha con la seña Scout de esta forma (haz la seña Scout y levanta la mano lo más alto que puedas). Tan pronto ustedes vean esta seña, estén lo más atentos y tranquilos posibles. Cuando vean esta señal deben estar firmes y con la boca cerrada.

También deseo recordarle a cada uno de ustedes de que hay una cuota de registro para pertenecer a nuestra Asociación Scout. Espero que ustedes puedan traer esta cuota la próxima semana, si algunos creen que habrán de tener dificultades en conseguir esta cuota, les ruego que por favor hablemos después de la reunión.”

Juego (10 minutos)

Se divide a la Tropa en grupos de al menos seis chicos en cada uno. Juega el “Relevo de la suerte” que aparece en el apéndice. Trate a cada uno de los grupos integrados por seis chicos como Patrullas temporales y tan sólo a los efectos de esta competencia. Repite el

juego dos o tres veces de acuerdo a la popularidad que haya alcanzado.

Desarrollo de las Habilidades (20 minutos)

Háblales a los chicos sobre las importancias de las habilidades Scouts y cómo las mismas habrán de ser utilizadas en los programas tanto de Tropa como de la Patrulla, juegos, competencias, actividades, excursiones y salidas de campamentos con noches fuera. Indícales que estas habilidades les habrán de ayudar para que estén preparados para bastarse a sí mismos, ser útiles a los demás y capacitar tanto sus mentes como sus cuerpos.

“Una de las habilidades más importantes son los Primeros Auxilios, esta habilidad nos prepara para ayudar a otros. Esta idea constituye uno de los dos grandes ideales del Escultismo: Estar Siempre Listos para hacer una Buena Acción.

En la reunión de hoy hablaremos sobre la importancia que tiene conocer que acción se debe seguir en casos de emergencias incluyendo, cómo obtener ayuda de un médico, la policía, de los bomberos, de la patrulla de rescate y otros especialistas en emergencia.”

Diles cómo hacer esto. Consulta el “Manual del Scout”.

Ahora, revisemos todo lo relacionado con las emergencias que se conocen como “Emergencias en Acción Inmediata”. Estas se llaman así porque, si en alguna ocasión has visto una de ellas, recordarás la prontitud con que hay que actuar en las mismas. Estas emergencias de acción inmediata son:

- Interrupción de la respiración
- Hemorragias
- Envenenamiento interno

Después de indicar esto, usa un manual de Primeros Auxilios para explicarles cómo tratar estas emergencias.

Hay que demostrar más que hablar sobre el asunto.

Actividad interpatrulla (10 minutos)

Explícales a los chicos que una vez que la Tropa esté organizada ellos habrán de ser integrados en Patrullas. Habrá reuniones de Patrullas como parte de la mayoría de las reuniones de Tropa. Estas reuniones de Patrulla, usualmente se celebran antes de las actividades interpatrullas y

brindarán una ocasión para que las mismas practiquen aquellos asuntos sobre los cuales habrán de competir.

Dado que aún no tienes Patrullas integradas, explícales que en esta reunión habrán de utilizar los grupos integrados por los seis chicos que originalmente participaron en el juego inicial. Dirige la competencia de “Pelando a la serpiente” que aparece en el apéndice al final del libro. Asegúrate de dar todas las instrucciones claramente antes de comenzar la competencia. Puedes, inclusive, utilizar un grupo para hacer una demostración sobre en qué consiste la competencia. Repite el juego varias veces hasta que uno de los grupos haya alcanzado ganar tres veces.

Clausura de la Reunión (20 minutos)

Haz que los Scouts se sienten en círculo. Indícales que en algunas reuniones la ceremonia de clausura podrá celebrarse alrededor de una fogata o fuego de campamento artificial. En esa ocasión habrá juegos para fuegos de campamento, canciones y representaciones lo cual será parte de toda una gran diversión.

Para la clausura de la reunión de hoy, realiza el juego “Caliente o Frío”, según se describe en el apéndice de este libro. Juégalo varias veces así varios chicos tendrán la oportunidad de actuar como “eso”.

Después del juego, selecciona a un chico de cada uno de los grupo de seis que se integraron el principio. Selecciona a los chicos que demuestren tener alguna habilidad de liderato. Pídeles que se queden por un corto periodo de tiempo después de la reunión. (Ve la sección “Después de las Reuniones” para obtener información sobre qué cosa hará con ellos).

Canta algunas canciones que sean bien conocidas a los chicos.

Cada reunión deberá proveer un corto periodo de tiempo para que el Jefe de Tropa brinde algunas ideas y narraciones cortas. Este periodo se le denomina “El minuto del Jefe de Tropa”. Este periodo nualmente se sitúa antes de que los Scouts regresen a sus hogares. Hoy háblales de las cosas que ellos van a disfrutar como miembros de esta nueva Tropa. Háblales de las excursiones, campamentos y otras deliciosas aventuras que les esperan.

Para la ceremonia de clausura haz que todos los Scouts se pongan de pie y hagan la señal Scout. Pídeles que se mantengan haciendo la señal Scout mientras lees la Promesa.

Después de la reunión

Reúnanse con los chicos a quienes les pidió quedarse una vez que terminara la reunión. Usa el “Manual del Scout” y capacita a estos chicos sobre algunas habilidades relacionadas con Primeros Auxilios a fin de que ellos estén capacitados para entrenar la próxima semana sobre esta misma materia al grupo de seis al cual pertenece. Enséñales cómo hacer anudar los vendajes básicos y cómo se sostiene una venda en su lugar. Enséñales cómo se prepara y usa el vendaje triangular y el cabestrillo en el brazo. Pídeles a los chicos que te ayuden a poner nuevamente el local en orden antes de finalizar la reunión.



Primer mes

Segunda semana

Equipo

- Bandera Nacional
- Una cuerda con un peso al final de la misma para el juego
- Pelota del tipo utilizada en fútbol para utilizarla en el juego “Pasar la pelota”
- Vendaje triangular o vendajes Scouts para utilizarlo durante las reuniones de Patrullas y posteriormente en la sesión que se celebra una vez concluida la reunión de Tropa.
- Pequeñas pelotas de goma para cada uno de los grupos de chicos que habrán de participar en la competencia interpatrulla.
- Materiales para una fogata artificial durante la ceremonia de clausura.

Preapertura

Los juegos que se sugieren para la preapertura son del tipo que pueden aceptar la incorporación de nuevos miembros en el juego a medida que estos vayan llegando. Comience con varios chicos, es decir, quizás aprovechando lo que hayan llegado ya y a medida que los otros van llegando, váyalos incorporando al juego.

Hoy jugaremos “Esquiva el Tiro que aparece en nuestro apéndice.

Recoge la cuota de registro de aquellos que la han traído.

Apertura (5 minutos)

Usa la Ceremonia de la Bandera Nº 3 que aparece en el apéndice.

Esta es una ceremonia para rendir homenaje a la Bandera Nacional.

Juego (10 minutos)

Jueguen “Pasar la Pelota” según aparece en nuestro apéndice.

Desarrollo de habilidades (20 minutos)

Rápidamente revisa el tratamiento que se les da los “casos de extrema urgencia” según fueron presentados la semana pasada.

Entonces háblale al grupo y muéstrales cómo tratar aquellas situaciones que pueden sucederles.

Incluye situaciones tales como cortaduras, quemaduras, hemorragias nasales, algún objeto o cuerpo extraño en el ojo, envenenamiento de la piel. Cuando hayas finalizado, haz unos pequeños grupos de preguntas sobre las cosas que has hablado y demostrado. Haz una pregunta e invita a todos los que crean conocer la respuesta a levantar su mano y ordenadamente dar su opinión al respecto.

Reuniones de Patrulla (15 minutos)

Integra a los chicos en los mismos grupos de la semana pasada. Seis en cada grupo. Si hubiera nuevos chicos en la reunión, hágalos ingresar en los grupos existentes o crea un nuevo grupo con ellos. Uno o dos chicos que ya hayan estado previamente podrían encargarse de este nuevo grupo posteriormente. Si crea un grupo adicional, puedes convertirte momentáneamente, en la persona que oriente a este nuevo grupo. Los grupos recibirán capacitación en vendajes y curaciones. Esta capacitación lo brindarán los chicos a quienes usted capacitó la semana pasada.

Actividad interpatrulla (10 minutos)

Utilice los grupos que se hayan integrado para jugar “Relevo de pelota” según aparece en el apéndice. Repite el juego varias veces con grupos diferentes enfrentándose entre sí.

Ceremonia de Clausura (30 minutos)

Tu Tropa habrá de celebrar una fogata artificial alrededor de la cual los chicos puedan divertirse cantando canciones, juegos tranquilos y recibiendo mensajes inspiracionales. Esto puede hacerse en forma muy sencilla con unas cuantas velas montadas sobre algún tipo de superficie que proteja al piso del derrame de cera. Puede ser una bolsa de papel amplia que se llene de arena y al borde de la misma se ponen las velas en forma tal que queden erguidas y la cera se derrame sobre la cera. Puede también ser una pila de madera organizada en forma piramidal que tenga un alambre eléctrico o extensión que vaya hasta un tomacorriente cercano, la parte del alambre que queda en el centro de la pila de madera piramidal tendrá un foco o bombillo quizás de color rojo y le dará ambiente al local. Lo importante es que la atmósfera que se crea tenga un verdadero sentido de fogata.

Comienza cantando algunas canciones conocidas de todos, juega “Veinte preguntas” según aparecen en el apéndice. No trates de

introducir alguna nueva canción todavía. Para el minuto del Jefe de Tropa explica el significado del Código al Aire Libre para cuando ellos vayan de excursión o campamento. Este aparece en el apéndice.

Haz los anuncios que sean necesarios en relación con la reunión de la próxima semana y las cosas que cada chico debe hacer para estar listo para la misma.

Recuérdales a los chicos que no trajeron sus cuotas de registro para la reunión que deben hacerlo para comenzar los trámites para convertirse en Scouts.

Revisa cualquier otro requisito exigido para convertirse en Scout según aparezca en el “Manual del Scout” o según los procedimientos establecidos por la Asociación.

Haz que los chicos se pongan de pie en círculos alrededor de la fogata artificial. Continúen y clausuren la reunión con la ceremonia N° 7 que aparece en el apéndice.

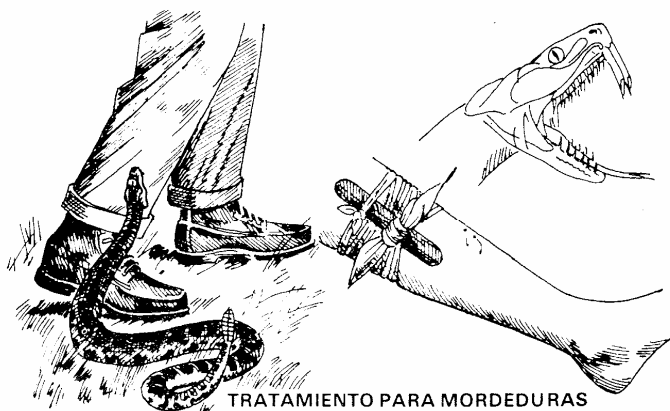
Después de la reunión

Antes de que los chicos se vayan a sus casas, haz que pongan el local en orden.

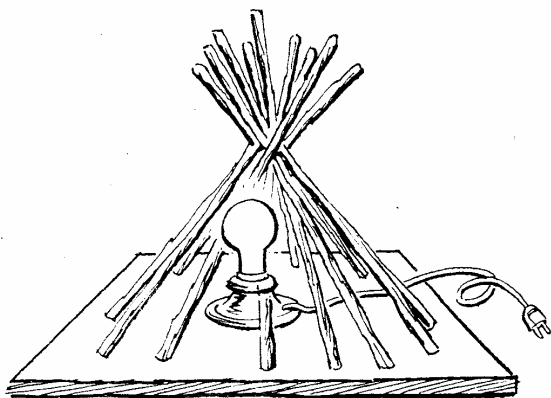
Los chicos deben conocer que el local de reuniones utilizado por la Tropa se les ha facilitado para su uso y por consiguiente deben cuidar del mismo como una responsabilidad de cada uno en particular y de la Tropa como un todo.

Reúnanse nuevamente con los chicos que capacitó la semana pasada quienes le ayudaron a conducir los grupos durante la reunión de Tropa.

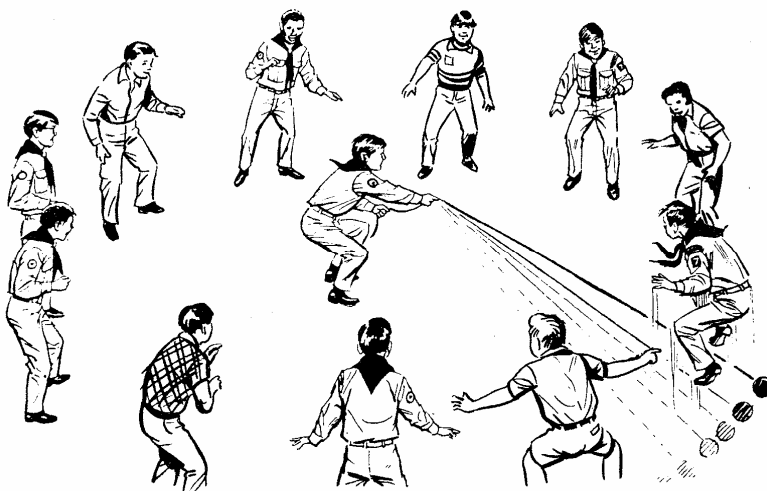
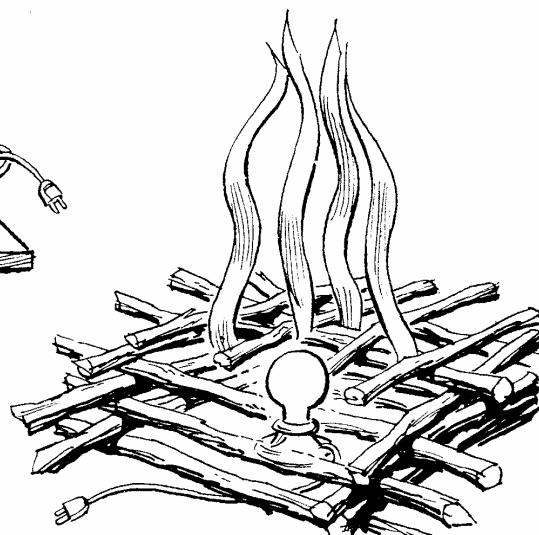
Muéstrales ahora y enséñales cómo hacer un vendaje de tobillo. Revisa con ellos el tratamiento que se debe dar a las mordeduras de serpiente para que ellos puedan capacitar a los miembros de los grupos a los cuales pertenecen. Consulta el manual respectivo.



TRATAMIENTO PARA MORDEDURAS
DE SERPIENTE



Tiras de colores de polietileno pueden
amarrarse en las ramas superiores. El
calor del bombillo eléctrico las hará
moverse.



Primer mes

Tercera semana

Equipo

- Bandera Nacional
- Pelota de voleibol o fútbol para la preapertura
- Rollos hechos con papeles de periódicos para el juego de “Golpéales” según aparece en el apéndice.
- Vendajes triangulares o pañoletas Scouts para cada Patrulla a fin de que las mismas la usen en el periodo de instrucción en reuniones de Patrullas
- Tizas para la actividad interpatrulla
- Lápiz y papel para los miembros de la Patrulla a fin de que cada uno haga una lista con los nombre de los miembros que integran la Patrulla
- Material par hacer una fogata artificial para la ceremonia de apertura
- Hojas sueltas con informes sobre la excursión para cada uno de los miembros de la Tropa

Preapertura (10 minutos)

Jueguen “pelota escurridiza” según aparece en el apéndice.

Apertura (5 minutos)

Todos los Scouts en línea mirando hacia ti, si eso ocasionaría que fuese una línea demasiado larga para el local de Tropa, forma una o tantas líneas como sean necesarias una tras otra. Todos los Scouts hacen la seña y saludo y repiten contigo la Promesa Scout. Cuando ello haya terminado, y mientras aún están haciendo la seña y el saludo Scout, da lectura a los puntos que cubren la ley Scout, haciendo que los chicos repitan después de usted cada uno de los puntos leídos. Por ejemplo si dices el “Scout es leal”, los Scouts todos a coro responden “el Scout es leal”, entonces “el Scout es útil” y entonces ellos responden esa máxima y así sucesivamente hasta finalizar con la Ley Scout.

Juego (10 minutos)

Jueguen el juego “Golpéales” según aparece en el apéndice.

Desarrollo de habilidades (15 minutos)

Háblales a los chicos del tratamiento que se le debe dar a accidentes causados por anzuelos enterrados, rotura de la piel por clavos u objetos punzantes. Indícales que cosa hacer en el caso de mordeduras

ocasionadas por insectos. Háblales en cuanto a cómo movilizar personas heridas e indícales cuándo movilizarlas y cuándo no y porqué.

Reuniones de Patrullas (10 minutos)

Reúnase nuevamente con los chicos a quien capacitó la semana pasada que están a cargo de cada uno de los grupos. Estos chicos habrán de enseñar a los otros cómo hacer el vendaje de tobillo cómo tratar una mordedura de perro y de serpiente.

Actividad interpatrulla (10 minutos)

Jueguen “cruces en el círculo” según aparece en el apéndice. Utiliza grupos de seis chicos como Patrulla.

Organización de la Patrulla (15 minutos)

Sienta a los chicos en semicírculos, así puedes verlos a todos sin necesidad de moverte demasiado.

Entonces di algo como lo que sigue: “Scouts, nosotros habremos de organizar nuestra Tropa por Patrullas. Las Patrullas son pequeños grupos de amigos que gustan de trabajar juntos. Ellos son como los grupos que hemos utilizado esta semana para trabajar en Primeros Auxilios, a excepción de que las Patrullas regulares están integradas por chicos que son muy amigos entre sí y usualmente viven cerca uno del otro. Nosotros vamos a formar nuestras Patrullas la próxima semana. Para hacer esto, necesitamos conocer con cuáles chicos a cada uno de ustedes les gustaría estar para integrar la Patrulla. Voy a entregarles a cada uno una hoja de papel para que ustedes individualmente hagan un alista de los nombres de los chicos con los que les gustaría estar asociados en una misma Patrulla. Antes de que cada uno haga la lista de nombres, piensen cuidadosamente sobre con quienes les gustaría trabajar si todos los que han seleccionado viven suficientemente cerca uno del otro para reunirse entre las reuniones de Tropa.”

Entrégales lápiz y papel. “Ahora lo primero que deben hacer es escribir sus nombres en la parte superior derecha del papel.

Debajo de su nombre escribe el nombre de aquel chico que a ustedes más les gustaría para que formara parte de su Patrulla. Entonces adiciona una segunda selección y así sucesivamente hasta que haya logrado componer un grupo de cinco a ocho nombres. Recuerden, mientras más cercano esté a su nombre significará un mayor grado de simpatía. Por favor, escriban los nombres claramente y completos. No pongan Juan o Roberto porque puede haber más de un Juan o Roberto en la Tropa.

Cuando hayan finalizado la lista, entréguenmela y yo habré de preparar, de acuerdo a las sugerencias de ustedes, los grupos que habrán de conformar las Patrullas y se los informaré la próxima semana.”

Dales tiempo a los chicos para que hagan las listas.

Ceremonia de Clausura (15 minutos)

Haz tu fogata artificial. Dirige varias canciones que sean familiares a los Scouts. Ahora introduce el juego “Jefe de Pista”, según aparece en el apéndice.

Anuncia los planes que estás haciendo para la excursión que habrá de realizar la Tropa dentro de dos semanas.

Indícales a dónde van a ir, cuándo saldrán, de dónde habrán de salir, qué deberán traer a la excursión y no olvides indicarles que necesitan una nota por escrito de sus padres o representantes, dándoles permiso para asistir. Sugiera llevar emparedados o sándwiches y algunas frutas de estación que no necesitan ser cocinadas. Indícales a tus chicos que lleven chaquetas o impermeables si la estación se presenta lluviosa. Entrega a cada uno, una copia de la información que deben llevar a sus hogares sobre la excursión. Usa la ceremonia de Clausura N° 4 que aparece en el apéndice.

Después de la reunión

Haz que los chicos pongan en orden el local de reunión.

Integrando Las Patrullas

Este importante paso debe de realizarse entre la tercera y la cuarta reunión de Tropa.

Al formar las Patrullas, tomen en consideración el grado de amistad que existe entre los chicos que forman los grupos. Este grado de amistad podrá ser detectado leyendo los dos primeros nombres que aparecen en la hoja de papel que cada chico entregue. Existen oportunidades para que elabores y perfecciones la integración de estos pequeños grupos. Si cada grupo fuese a convertirse en una Patrulla y su número hace que tengan pocos integrantes como para convertirse en un buen equipo de trabajo, es necesario agrupar a esos pequeños núcleos de amigos y constituir con ellos una Patrulla de cinco a seis chicos. Al comenzar una nueva Tropa es preferible no tener Patrullas con más de cinco a seis chicos ya que posiblemente en un corto

periodo encontrarás nuevos chicos que deseen ingresar en la Tropa y si no se ha previsto dejar algún espacio disponible en cada una de las Patrullas, se encontrará con que los nuevos ingresos necesitarán crear una nueva Patrulla de por sí.

Agrupar a los chicos por amistad, utilizando la lista que ellos mismos han elaborado. Si un par de chicos aparecen en las listas de varios chicos, entonces puedes combinar los dos grupos teniendo por seguridad que se contará con una buena y trabajadora Patrulla. Cuando existen dudas, sitúa y ubica a los chicos con otros que pertenezcan al mismo vecindario o comunidad en forma tal que no tengan que hacer viajes largos para asistir a sus reuniones de Patrulla.

Puede darse el caso de que exista algún chico que no está en la lista de nadie. Esto sucederá si el chico no es bien conocido entre el grupo o si él no tiene popularidad entre los otros. La mejor forma de manejar esta situación es ubicarle en algunas de las Patrullas utilizando para ello su propio juicio como Jefe de Tropa.

Haz una lista de los integrantes de cada Patrulla en forma tal que puedan hacer el anuncio correspondiente en la reunión de la próxima semana.



VENDAJE DE TOBILLO



Primer mes

Cuarta semana

Equipo

- Bandera Nacional
- Sombrero o pañoleta para la preapertura
- Tiras de telas para juegos
- Vendaje triangular para la competencia sobre el desarrollo de habilidades
- Papel y lápices para ser utilizado en la votación para elegir al Guía de Guías así como a los Guías de Patrulla

Preapertura

Juego “Robándose el Tocino” según aparece en el apéndice.

Apertura (5 minutos)

Usa la ceremonia de la Bandera N° 2 que aparece en el apéndice.

Juego (10 minutos)

Juego “Pelea en carreras” según aparece en el apéndice.

Desarrollo de habilidades (15 minutos)

Usa el método de preguntas y respuestas para hacer una rápida revisión sobre primeros auxilios. Ten el equipo a mano de manera que la actividad se base más en demostraciones práctica que en respuestas teóricas. Puedes preguntarte por ejemplo “¿Cómo se hace un cabestrillo? ¿Cómo se hace un vendaje de tobillo?”. Los Scouts que sepan las repuestas podrán alzar sus manos y demostrar prácticamente que saben lo que se ha preguntado. La demostración se hace a la Tropa completa.

Ahora explica que dentro de un momento informarás el resultado para la estructuración de las Patrullas de acuerdo a las sugerencias que recibiste la semana pasada de cada Scout. Estos grupos habrán de constituirse como las nuevas Patrullas de la Tropa, cuando ese momento llegue cada Patrulla hará las siguientes cosas:

1. Tendrán una votación secreta en la Patrulla para elegir al Guía de Patrulla que habrá de servir por los próximos tres meses. El podrá ser reelecto al final de ese periodo.

2. Después que el Guía de Patrulla haya sido elegido se hará cargo de la reunión de Patrulla que se desarrollará durante el resto de las actividades que se efectuarán como parte del programa de hoy.
3. Los miembros de la Patrulla deberán sostener una conversación sobre la elección del nombre de la misma. Cuando el nombre de la Patrulla sea seleccionado entonces deberán comenzar a diseñar el banderín de Patrulla, a practicar el grito de Patrulla propuesto por B. P. y a preparar algún lema que identifique a la Patrulla.

Lee los nombres de los chicos que integran cada Patrulla tal como se indicó al principio. Puede que las Patrullas necesiten un poco más de tiempo para seleccionar su nombre, si fuera así, designa a las Patrullas por colores. Ten listos pedazos de telas de dichos colores para utilizarlos como banderines de Patrulla provisionales.

Haz el anuncio oficial obre el nombramiento de los Guías de Patrulla y ahora, indica que cada Tropa necesita tener un Guía de Guías. Éste, es un chico miembro de la Tropa como Guía Scout pero que maneja muchas de las funciones de la misma. Él deberá ser un líder; diles a tus Scouts que ellos ahora habrán de elegir un Guía de Guías que habrá de servir los próximos tres meses. Al final de este periodo de tiempo se celebrará otra elección dentro de la Corte de Honor. Entrega hojas para que cada Scout elija como Guía de Guías a alguno de los Guías.

Pídele a los Guías que recojan las hojas de papel. Haz un conteo de la votación para determinar quien es el nuevo Guía de Guías de Guías de la Tropa tan pronto como el conteo sea finalizado. El Guía de Guía deberá ser promovido para fungir como Guía de la Patrulla de Guías para las actividades; es por ello que en las futuras ocasiones la decisión para su elección se deja únicamente a la Corte de Honor.

Reuniones de Patrullas (25 minutos)

Los grupos integrados por las nuevas Patrullas se reúnen en diferentes partes, por separado del local de reunión en forma tal que cada grupo tenga un poco de privacidad.

Durante las reuniones de Patrullas deberán efectuarse las cosas que fueron indicadas anteriormente:

1. Elección del Guía de Patrulla
2. El Guía debe de tomar el mando de la Patrulla
3. La Patrulla selecciona su nombre
4. La Patrulla comienza a hacer u banderín de Patrulla

5. La Patrulla prepara su grito y lema

Actividades de interpatrulla (10 minutos)

Juega "Barco en la niebla" según aparece en el apéndice. Esta será una competencia muy buena que permitirá a los nuevos Guías de Patrulla dirigir a las mismas.

Ceremonia de clausura (5 minutos)

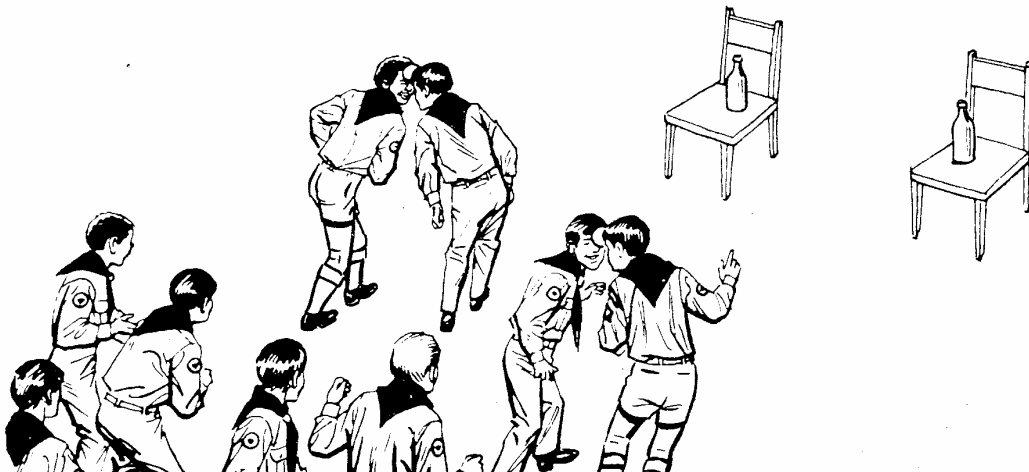
Repite las instrucciones que se dieron la semana pasada en relación con la excursión a realizarse.

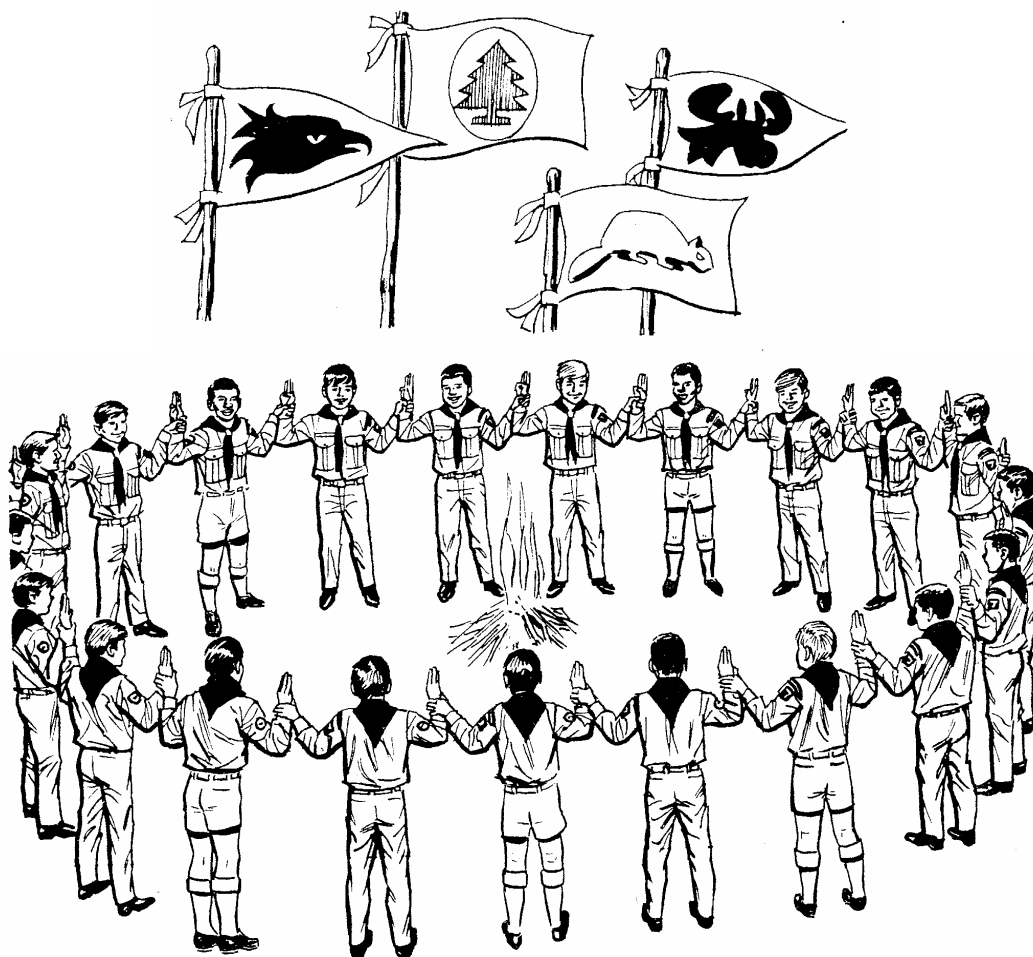
Habla ahora sobre las reglas de sanidad en la excursión, explica que una vez que lleguen al lugar se deberá hacer una letrina de trinchera para ser utilizada como sanitario si es que no hubiese las facilidades sanitarias en el área donde la Tropa va a concurrir. Háblales a tus chicos de la importancia que tiene el respetar la propiedad privada durante la excursión. Señala que dado que no va a haber cocina, no será necesario llevar ni hachas ni cuchillos.

Usa la ceremonia Nº 3 que aparece en el apéndice.

Después de la reunión

Haz que los miembros de la Tropa pongan el local en las mismas condiciones que originalmente se encontró. Celebra una corta reunión con los Guías de Patrullas recientemente electos al fin de establecer una fecha con hora y lugar para que este grupo que se denomina Corte de Honor celebre sus reuniones. Esta reunión deberá celebrarse en alguna ocasión antes de la fecha establecida para la primera excursión de la Tropa.





La primera reunión de la Corte de Honor

Esta reunión con sus recientemente electos Guías de Patrulla debe celebrarse tan pronto como sea posible después de la elección de los mimos y antes de que la Tropa vaya de excursión.

Si cuentas con los servicios de un Subjefe de Tropa, él también deberá ser invitado a participar dentro de la Corte de Honor.

Cuando los Guías de Patrulla se reúnan, puede haber otros Maestros de la Tropa en la reunión, pero sólo los Guías de Patrulla y el Jefe de Tropa tendrán derecho a voto. Como Jefe de Tropa, deberás principalmente actuar como asesor de esos pequeños jefes; una de las cosas importantes es que contarás con derecho a veto y se debe usar únicamente en emergencias.

Felicita a los nuevos Guías de Patrulla por su elección. Indícales que ahora ellos podrán usar la insignia de Guía de Patrulla en sus uniformes. Indícales que ellos son responsables de organizar y entregar trabajos para ser realizados por los miembros de su Patrulla. Una de sus primeras actividades será la de designar a uno de los miembros de la Patrulla como Subguía de Patrulla.

Habla y explica todos los detalles relacionados con la excursión que van a realizar. Háblales de la excursión en detalle, explica la idea de que las Patrullas observen indicios y señales de la vida salvaje durante la excursión encargándose el Guía de Patrulla de tomar nota por escrito de todo lo observado. Habla de los arreglos hechos para el viaje de ida y regreso de la excursión, explícales que los miembros de la Tropa irán en fila india atrás de su Guía de Patrulla. Expresa con claridad la responsabilidad que tiene el Guía de Patrulla por la disciplina y buena conducta de los chicos de la Patrulla durante la excursión, particularmente en lo relacionado con la limpieza del lugar y recogida de basura después de cada comida.

Existe también la posibilidad de que puedas planear una excursión en la ciudad en lugar de una excursión en el campo. En este caso selecciona un lugar de interés de la ciudad y planea la excursión al mismo.

Estos lugares pueden escogerse de entre museos, zoológicos, sedes de servicios públicos, empresas que operan en gran escala, una rama del gobierno que tiene sede en la ciudad, el municipio, etc.

Explica cómo opera la Patrulla de Servicio y la Patrulla a cargo del programa cada semana. La Patrulla de Servicio debe preocuparse de

arreglar el local antes de cada reunión ponerlo nuevamente en orden al finalizar la misma. La Patrulla a cargo del programa está a cargo de la Ceremonia de Apertura y Clausura de cada reunión y ayude en el desarrollo del programa de la misma de acuerdo a la necesidad del Jefe de Tropa. Haz las designaciones tanto de la Patrulla de Servicio como la Patrulla a cargo del programa para las reuniones del Próximo mes, haciendo las rotaciones que sean necesarias a fin de que cada Patrulla de la Tropa pueda pasar por ambas categorías.

Explica que para los primeros meses, la Patrulla a cargo del programa ayudará tan solo en el aspecto relacionado con ceremonias, pero que, posteriormente habrán otras responsabilidades para ella.

Pídele a tus Guías de Patrulla que estén listos para que sus Patrullas presenten demostraciones sobre técnicas de excursiones, las que habrán de ser aplicadas en excursión a efectuarse el próximo mes. Sugiere los siguientes asuntos para estas demostraciones: (cada patrulla elige una.)

Reglas de seguridad mientras se excursiona

Menús y alimentos para excursiones

Calzado adecuado y cuidado de los pies durante las excursiones

Equipo de ropas para las excursiones

Sugiere que cada Patrulla durante el tiempo que se de en las reuniones, prepare estas demostraciones las cuales deben presentar a la Tropa reunida. Indícales que habrá tiempo durante la reunión de la Tropa para que las Patrullas se reúnan para hacer esta práctica, pero que para realizarla efectivamente, lo ideal sería que se reunieran fuera de la Tropa regular. Estas reuniones de Patrulla adicionales a las reuniones de Tropa, pueden ser también una buena ocasión para practicar habilidades que ellos han aprendido y así, la Patrulla estará cada vez mejor preparada para participar en las competencias entre Patrullas. Sugiere que la Patrulla se reúna en la casa de cualquiera de los chicos que la integran.

Enseña la “Pelea de arrebatar con la mano” y la “Pelea de Gallo”, según aparecen en el apéndice.

Habla sobre los gastos que la Tropa ha de tener, sugiere un plan de cuotas de tal forma que cada Scout pueda pagar una módica suma cada semana. Esto evitará grandes pagos de una sola vez en el caso que la Tropa necesitara dinero para sus actividades. Haz que tus Guías de Patrulla hablen y discutan sobre esto y posteriormente decidan

cuál será la cuota razonable para cada semana. Si este plan se establece, dichas cuotas deberán ser recolectadas cada semana en las reuniones de Patrulla. Debe mantenerse un libro de ingresos y egresos, el cual será llevado por la persona a cargo de la secretaría de la Tropa.

La primera excursión de Tropa

Asegúrate de anunciar todos los detalles de la excursión dos o tres veces antes, durante las reuniones que preceden a esta salida. Haz que los Scouts escriban y tomen nota de lo siguiente:

- Hora de salida
- Lugar de salida
- Hora de regreso
- A qué lugar van a ir
- Qué tipo de ropa se llevará
- Qué alimento deben llevar

Antes de salir

Indícales a los Scouts que ellos van a proceder en la excursión formando una fila india por Patrulla. Los Guías de cada Patrulla habrán de ir a la cabeza de las mismas y el Subguía de Patrulla al final de la línea que integra la Patrulla.

Durante la excursión

Si tu Tropa está ubicada en una gran ciudad, haz los arreglos necesarios par transportación de los chicos desde el punto de reunión hasta el lugar donde la excursión habrá de comenzar.

O planea una excursión de Tropa a la ciudad según se describió en el programa de la Corte de Honor. Si esto es realizado, la actividad será diferente a esta que se sugiere aquí.

Toma las cosas con calma, no conviertas la excursión en una carrera de tiempo, haz paradas para descansar de vez en cuando y haz una competencia durante la excursión indicándole a cada Patrulla que observen todos aquellos indicios de vida salvaje tales como, rastros de animales, nidos, guaridas, etc. Cuando un miembro de una Patrulla observe alguno de estos indicios de vida salvaje, debe mostrarlo a su Guía de Patrulla quien lo anotará en su cuaderno.

La Patrulla que tenga mayor número de cosas vistas cuando hayan llegado al punto final de la excursión, será la ganadora.

Durante el camino a la excursión

Juega “Acechando al jefe” según aparece en el apéndice.

Haz que los chicos se reúnan para ingerir su almuerzo ya sea antes o después de jugar el juego anterior. Insiste en la limpieza del lugar ya que no se debe de dejar basura; si los almuerzos se traen en bolsas, vigila que cada chico regrese esos papeles o bolsas a su hogar. Recuérdales a los Scouts que lo único que se debe dejar sobre el terreno son las huellas de los zapatos.

Instruye sobre las bases para encender un fuego. Limpia el área alrededor del lugar donde va a encender su fuego. Usa pequeñas ramitas secas de los árboles o de las que están regadas en el suelo.

Haz los arreglos necesarios con el dueño del terreno para poder encender un fuego en su propiedad; indica que cada excursión o campamento nos da la oportunidad de servir al país a través de la conservación de los recursos naturales. Esta es la oportunidad de nuestra primera excursión, de la manera y forma que debemos comenzar con este plan. Organiza algunos trabajos que los Scouts puedan realizar sobre conservación y dales tiempo para que puedan asociarse en algún proyecto durante la excursión.

El regreso a casa

Usa para el regreso, la misma formación de Patrulla que usaste al principio. Si se utilizó algún medio de transporte para el comienzo, debe utilizarse para el fin de la excursión.



Segundo mes

Primera semana

Nota que a partir de este mes ya no aparece la lista de equipos que son necesarios para cada reunión. Cada mes tú y tus asistentes deberán hacer un poco más por sí solos. Depende de ti de ahora en adelante realizar los programas y hacer la lista de equipo que sea necesaria para los mismos.

Preapertura

Juega “Haz esto haz aquello” según aparece en el apéndice.

Cuando un Scout llegue a la pared final, comience nuevamente.

Apertura

Dirige la ceremonia N° 4 relacionada con la Ley Scout según aparece en el apéndice.

Haz los anuncios necesarios en relación con las cuotas semanales de la Tropa y pídeles a los Scouts comenzar a implementar esta decisión a partir de la próxima semana.

Un programa que desarrolla por sí mismo (60 minutos)

Da a cada Guía de Patrulla una copia similar a la hoja que aparece en la página siguiente, pudiendo utilizar una fotocopiadora. Para el aspecto relacionado con un cuadro que muestre una actividad con avión, pega alguna estampilla de correo pequeña en algún lugar conspicuo del local de Tropa.

Reunión de Patrulla (15 minutos)

Las Patrullas deben preparar las demostraciones obre excursiones que fueron asignadas en la reunión de la Corte de Honor.

Clausura (5 minutos)

El minuto del Jefe de Tropa consistirá de uno de los puntos comprendidos en el Código del Aire Libre que aparece en el apéndice y principalmente se debe dirigir esta conversación hacia cómo este código influye las acciones de los Scouts cuando estos van al aire libre.

La ceremonia de Clausura que presentará la Patrulla encargada del programa será la ceremonia N° 8, pero la canción que se incluye será de la propia elección de la Patrulla.

Después de la reunión

Reúnete con los Guías de Patrulla y los demás asistentes adultos. Este grupo, conforme lo indicado, se denomina Corte de Honor. De ahora en adelante cada vez que usemos ese término significará que estamos involucrando a los mismos individuos antes mencionados.

Indícales las cosas que ellos deben hacer para estar listos para la reunión de padres y simpatizantes que habrá de celebrarse. Sugiere que durante el programa de dicha reunión, las Patrullas hagan simples demostraciones a fin de mostrarles a sus padres lo que ellos han estado haciendo todas estas semanas. Estas demostraciones pueden ser simples juegos a primeros auxilios tal como han sido utilizados en la preapertura de las reuniones de Tropa.

La Patrulla de Servicio deberá poner el local en orden.

Una copia similar para cada Patrulla

Esta es una competencia para ver cuanto puntos puede acumular tu Patrulla en la próxima hora, haz estos proyectos en el orden que desees. Volveremos a realizar estas pruebas en una próxima reunión para ver que progresos han realizado.

Anótense un punto por cada Scout a quien puedan poner en una tarjetita el nombre o iniciales del mismo sobre la pañoleta que el mismo está usando en esta reunión.

Haz que alguien se acueste boca arriba al final del local con un libro obre el pecho. Anótense diez puntos si la Patrulla completa lo puede transportar a él hasta el otro extremo de la habitación sin que el libro se caiga.

Anótense dos puntos por cada Scout que haya pagado su cuota de la reunión de hoy.

Hagan que dos Scouts sostengan dos sillas puestas una frente a la otra mientras tratas de hacer un truco con una tercer silla. Anótense 8 puntos si todos hacen el truco en forma exitosa. La habilidad consiste en acostarse descansando los pies sobre el asiento de una silla y la cabeza en la otra. La tercera silla estará con el asiento debajo del cuerpo, es decir, en medio de las otras dos. Entonces sin mover la cabeza o los pies, quitan la silla de en medio, la pasan sobre el cuerpo arqueado y la colocan en el lugar que estaba originalmente.

Anótense diez puntos si el Scout más joven de la Patrulla puede obtener un mapa y orientarlo a satisfacción de uno de los jefes de Tropa.

Anótense cuatro puntos si al menos cada miembro de la Patrulla puede hacer cuatro planchas sin parar haciendo que en cada inclinación barba y el pecho toquen el piso.

Anótense ocho puntos si cada miembro de la Patrulla hizo una Buena Acción hoy.

Haz que un Scout trate de buscar y obtener periódicos viejos, revistas, papeles y otros materiales apropiados para hacer una especie de tablilla para aplicar un antebrazo izquierdo supuestamente quebrado. Cuando cada quien se haya entablillado u brazo, pídele a uno de los jefes de Tropa anotar tres puntos por cada una de las tablillas bien aplicadas.

Tomen el tiempo a cada Scout para ver durante qué periodo puede contener la respiración. Anótese un punto por cada Scout que pueda resistir hasta 45 segundos.

Tomen el tiempo a la Patrulla mientras cada uno se desviste y queda en ropa interior como si fuera para lanzarse para rescatar a alguien que está ahogado en el agua. Anótese veinte puntos si la Patrulla completa logró desvestirse en 20 segundos.

Tomen de nueva cuenta el tiempo para ver que tan rápido se vuelven a vestir para una supuesta situación de emergencia. Anótese ocho puntos si todos están completamente vestidos en 3 minutos.

Anótese cinco puntos si ven la fotografía de un aeroplano y escriben en este espacio dónde la encontraron.

Construye una pirámide humana en base 3-2-1. Anótese cinco puntos si el Scout que está arriba e mantiene en su lugar sobre sus rodillas y aguanta un conteo hasta de diez. Entonces adiciona diez puntos más si logra permanecer sobre sus pies, apoyado sobre lo demás mientras cuenta nuevamente hasta 10.

Segundo mes

Segunda semana

Preapertura

Jueguen “Tieso” según aparece en el apéndice.

Apertura (10 minutos)

Las Patrullas se forman como ha sido usual, es decir, cada una de ella individualmente, pero manteniendo una línea frente al Jefe de Tropa.

El Guía de Patrulla estará a la derecha de la misma o al frente de ésta. Parte de la ceremonia de apertura usualmente consiste del informe que brindan las Patrullas.

El Guía de Guías es el que da la orden a las Patrullas de informar. El indica el nombre de cada Patrulla y cuando el mismo es mencionado el Guía de Patrulla da un paso al frente y hace el informe de asistencia de su Patrulla. El puede informar que todos están presentes o indicar todos presentes excepto y entonces indica los nombres de aquellos miembros que no están en la reunión. Después del informe, el Guía de Guías dice “Muy bien, muchas gracias”. El Guía de Patrulla da un paso atrás y vuelve a ocupar su lugar, entonces el Guía de Guías llama entonces al próximo Guía de Patrulla.

Cuando todas las Patrullas han hecho su informe, el Primer Guía o Guía Mayor informa al Jefe de Tropa indicando: “Las Patrullas están listas”.

Utiliza la ceremonia de la Bandera N° 4 que aparece en el apéndice aprovechando esta formación en que se encuentra la Tropa.

Pídele a cada Patrulla que de su grito de Patrulla. Después que todos lo han hecho, anuncia que vas a llamar a cada Patrulla por su nombre. Cuando esto suceda la Patrulla llamada dará su grito lo más alto posible. Estimula a que el volumen sea mejorado diciendo “no puedo oírles”, si es que el grito que han dado no ha estado bien dirigido o no se ha dado con todo el entusiasmo necesario. Pídeles repetirlo indicándoles lo antes sugerido.

Juego (10 minutos)

Juega “El viejo tarugo” según aparece en el apéndice.

Desarrollo de habilidades (20 minutos)

Háblale a la Tropa sobre la excursión que realizaron y las cosas que observaste que fueron buenas y malas. Especialmente revisa aquellas cosas que pueden ser mejoradas a medida que la Tropa vaya progresando en sus habilidades sobre excursión para el próximo mes. Tal vez puedas aprovechar la oportunidad para preguntarle a diferentes Scouts aquellas cosas que más les gustaron de la excursión realizada.

Invita a las Patrullas que aceptaron hacer la demostración sobre técnicas para excursiones, cuidados de equipos y ropas en campamento a que hagan su demostración frete a toda la Tropa.

Reuniones de Patrullas (10 minutos)

Cobra las cuotas.

Completa el Banderín de Patrulla de manera que pueda ser enseñado durante el programa de la reunión de padres que se habrá de celebrar.

Dirige las competencias de “Arrebata con la mano”, “Pelea de Gallo” según aparece en este apéndice. Selecciona el campeón de cada Patrulla en este evento.

Actividad interpatrulla (10 minutos)

Juego de “Kim”, según aparece en el apéndice.

Clausura (25 minutos)

Haz la fogata artificial y apaga las luces.

Organiza el juego basado en la “Canción del desafío” según aparece en el apéndice.

Canten un par de canciones favoritas y ensayen una nueva.

Haz que los campeones de cada Patrulla en la competencia que se celebró sobre “Arrebata con la mano” y “Pelea de gallo” compitan sobre los mismos asuntos hasta que el campeón de la Tropa sea elegido. Después que cada ganador ha terminado y antes de competir con el campeón de otra Patrulla, la Patrulla a la que pertenece deberá dar su grito.

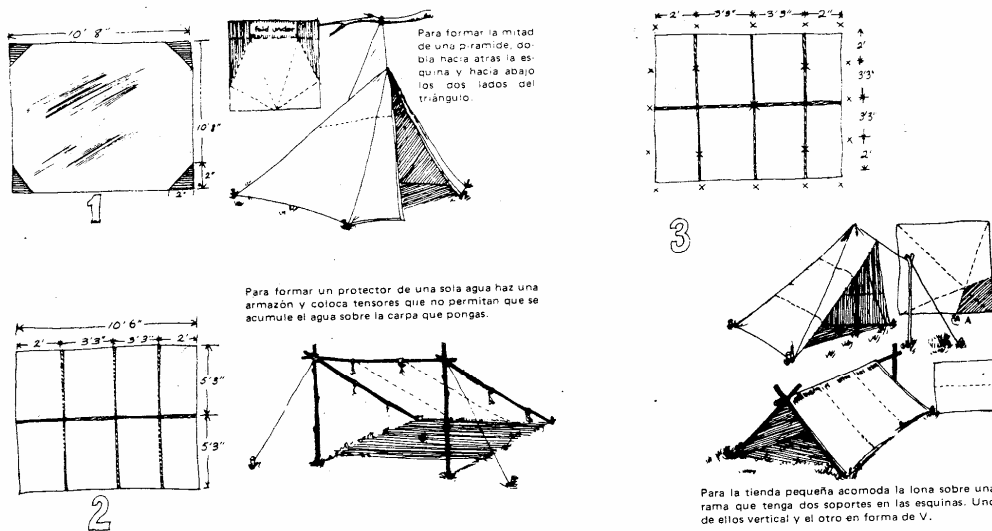
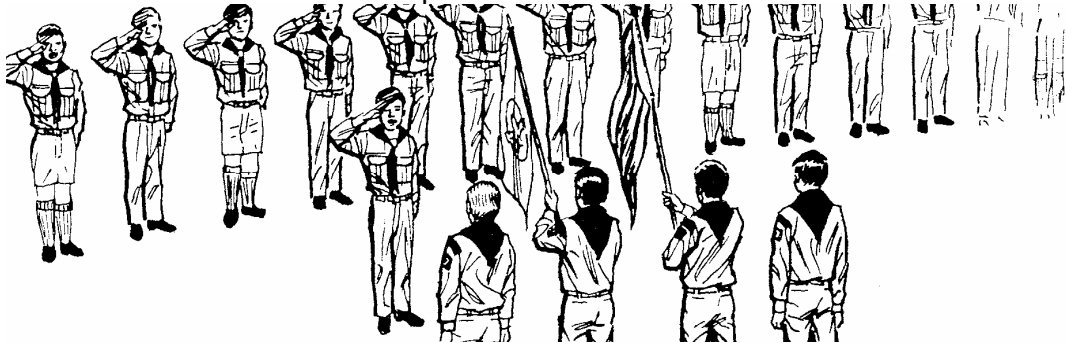
Para el minuto del Jefe de Tropa selecciona otro punto del Código del Aire Libre e indícales cómo este aspecto influencia las

acciones que realicemos en nuestras salidas al campo. Clausura la reunión con la ceremonia N° 8 según aparece en el apéndice.

Después de la reunión

La Corte de Honor se reúne para verificar el programa de la reunión de la próxima semana.

La Patrulla de servicio pone el local en orden.



Segundo mes

Tercera semana

Preapertura

Juego “Guerra del remolque para robarse el tocino” según aparece en el apéndice.

Apertura (5 minutos)

Usen la ceremonia N° 4 referente a la Ley Scout según aparece en el apéndice.

Los Guías de Patrullas informan al Guía de Guías sobre su asistencia.

Juego (10 minutos)

Jueguen “Fútbol” de tres piernas según aparece en el apéndice.

Desarrollo de habilidades (20 minutos)

Las Patrullas a las que les tocó preparar demostraciones sobre menús y alimentos durante las excursiones y cuidado de los pies y tipo de calzado para excursiones deberán presentar estas demostraciones a la Tropa. Seguido de las presentaciones, el Jefe de Tropa habrá de dirigir una sesión de preguntas y respuestas.

Reuniones de Patrulla (15 minutos)

Cobra las cuotas.

Trabajo sobre las demostraciones que se harán en el programa de la reunión de padres.

Comiencen los planes para la próxima excursión de Tropa, dado que habrá que cocinar, las Patrullas deberán revisar los métodos de cocina para hacer carne kabob (brochetas).

Actividad interpatrulla (10 minutos)

Jueguen “El relevo de la suerte” según aparece en el apéndice. Repítelo con diferentes Scouts al frente del juego según se indica.

Clausura (5 minutos)

Hagan los anuncios necesarios sobre el programa de la reunión de padres. Estimula a los Scouts para que inviten a sus padres a asistir.

Brinda información sobre la próxima excursión de Tropa, que día, punto de reunión, hora, a dónde la Tropa va a ir y cuando habrá de regresar.

Para el minuto del Jefe de Tropa, selecciona otra parte del Código del Aire Libre según aparece en el apéndice. Entre en el detalle específico de la parte seleccionada y cómo esta influencia nuestras acciones en las salidas al campo.

Clausura con la ceremonia nº 1 que aparece en el apéndice.

Después de la reunión

Reúne a la Corte de Honor para verificar los arreglos para la reunión de la próxima semana.

La Patrulla de servicio deberá de poner el local en orden.

La segunda Corte de Honor

La Corte de Honor se reúne mínimo una vez al mes para desarrollar el programa del próximo mes en detalle y determinar las asignaciones y proyectos que habrán de cubrir dicho programa. Usualmente la reunión se produce por breves momentos al final de cada una de las reuniones de Tropa y con ello permitir revisar el programa de la próxima semana en detalle. Esto brinda la oportunidad que los Guías de Patrulla revisen las próximas actividades que realizarán.

Reunión de planeamiento para el tercer mes

Esta reunión deberá celebrarse al menos una semana antes de comenzar el programa de cada mes. La reunión no debe celebrarse simultáneamente con la reunión regular de la Tropa, pero a menudo el Jefe de Tropa prefiere celebrarla en su casa.

Asuntos que deben hacerse en esta reunión

Asignación de las Patrullas que habrán de actuar como la Patrulla encargada del programa y la Patrulla de Servicio para cada reunión.

Indicar que la Patrulla encargada del programa de ahora en adelante seleccionará las ceremonias de apertura y clausura y deberá también estar lista para tomar la dirección de dichas ceremonias.

Revisar las demostraciones que habrán de hacer las Patrullas durante el periodo dedicado a capacitación sobre técnica Scout en campamento y pedir que cada Patrulla esté preparada para hacer la presentación que le corresponda. Si las Patrullas no seleccionaron un asunto específico encomiéndales los siguientes proyectos.

Técnica para doblar frazadas y preparación de camas en campamento

Cocina sin utensilios

Amarres para pionerismo

Montaje de tiendas

Consulta el “Manual del Scout”

Si no cuentas con cuatro Patrullas, una o más Patrullas pueden tomar demostraciones algún Jefe de la Tropa puede tomar la responsabilidad de hacer alguna demostración que no ha sido encomendada a nadie. Asigna a alguien para dirigir cada una de estas actividades durante el transcurso de las reuniones del próximo mes. Hasta ahora tú has sido quien ha dirigido la mayor parte de las actividades, ha llegado el momento en que su Guía de Guías y los Subjefes de Tropa tomen más responsabilidades. Estas oportunidades de liderato incluyen asuntos tales como el periodo de preapertura, dirección de juegos, competencias entre Patrullas, dirección de canciones y juegos durante las fogatas. Asegúrate que la persona que ha aceptado una de estas funciones comprendo lo que debe hacer y cómo hacerlo.

Capacita a tus Guías en cómo hacer el nudo ballestrinque de manera en que lo puedan enseñar a los miembros de su Patrulla a cómo utilizar éste cuando se aplican los amarres.

Estimula a cada Patrulla a seleccionar un proyecto de servicio a la comunidad como programa para la primera reunión de Patrulla del mes próximo. Cada Guía de Patrulla informará sobre el proyecto que haya seleccionado su Patrulla. Entonces en reuniones posteriores, la Patrulla deberá completar los planes antes de que el mes finalice desarrollando el proyecto.

Revisa los planes para el campamento con noche fuera que habrá de realizar el próximo mes. Enfatiza que durante este campamento se utilizará el Sistema de Patrulla, tanto para acampar como para las comidas así como para tomar parte en las actividades. Todo será por Patrulla. Las Patrullas serán responsables de los equipos tales como tiendas, enseres de cocina, etc., cada Patrulla deberá preparar su propio menú y comprar sus provisiones para cocinar.

Háblales del lugar que habrán de visitar, cómo habrían de llegar hasta él, cuándo parte, cuándo habrán de regresar y el programa general que se plantea para el campamento.

Anuncia que cada Patrulla tendrá una pequeña representación durante el programa de la fogata que se celebrará la noche que pasarán de campamento.

Prepara la lista de los equipos que son necesarios para cada una de las reuniones y haz los arreglos para que alguien se ocupe de obtener el material.

Discute cualquier otro asunto en el cual los miembros de la Corte de Honor requieran tu ayuda.

Segundo mes

Cuarta semana

Reunión de padres y ceremonia de investidura par nuevos Scouts

Antes de la hora de comienzo de estos programas, cada Patrulla estará lista par tomar a su cargo la demostración que se le ha encomendado; la demostración se efectuará antes de iniciar el programa formal y los padres visitarán cada una de las postas o bases en las que las mismas se efectuarán.

Los miembros del Comité de padres y algunos otros seleccionados deberán estar listos para actuar como una comisión de recepción y dar la bienvenida a los visitantes en la entrada del local según ellos vayan arribando. Este grupo de recepción deberá invitar a los visitantes para que se acerquen a las demostraciones que las Patrullas están presentando en diferentes puntos del local.

Cuando llegue el momento de comenzar, haz la seña Scout para obtener la atención y formar a la Tropa para la ceremonia de apertura del programa.

Da la bienvenida a los padres, diles que ustedes han pensado que a ellos les gustaría conocer y tener la idea de algunas de las actividades que se han utilizado y desarrollado en las reuniones de la semana pasada. Forma la Tropa para el juego “Robándose el Tocino”. Jueguen por un periodo aproximado de cinco minutos. La Patrulla ganadora habrá de lanzar su grito de Patrulla.

A esta etapa del programa, procede con la ceremonia formal de investidura Scout según se describe en algunos de los manuales para el Jefe de Tropa. Los nuevos Scouts recibirán sus insignias Scouts. Anuncia los planes que hay para la excursión a todos los presentes indicándoles dónde, cuando, qué traer y brevemente habla obre el programa que se realizará.

Clausura la reunión con la ceremonia de clausura N° 2 que aparece en el apéndice.

Con esto se termina la parte formal del programa, pero se sugiere que la Tropa tenga preparado algún refrigerio para ser obsequiado a los visitantes antes de que regresen a sus hogares. Esto brindará la oportunidad para que los padres puedan hablar informalmente con lo los dirigentes adultos de la Tropa.

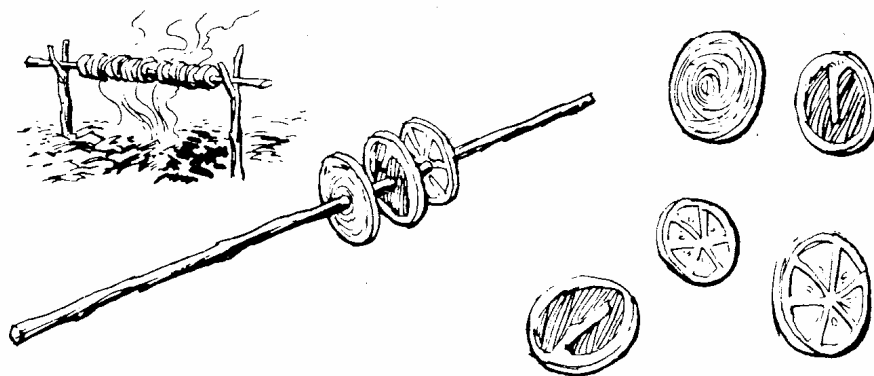
La segunda excursión de Tropa

Esta excursión se realiza con fines a reforzar las habilidades en las técnicas de excursionismo y cocina, con ello ayudar a que los chicos puedan pasar las pruebas sobre estas materias.

Los chicos pueden pasar las pruebas correspondientes con sus propios Guías de Patrulla o su Guía de Guía, si estos han pasado las pruebas correspondientes, si ellos no la han pasado, entonces las pruebas deben ser pasadas con los Maestros adultos de la Tropa. Sería un verdadero ahorro de tiempo si ustedes pueden hacer que cada uno de los miembros de la Corte de Honor pase las pruebas relacionadas con preparación de fuego y cocina antes de que se produzca esta excursión. Entonces, ellos podrán instruir al mismo tiempo pasar dichas pruebas a los propios miembros de su Patrulla.

Da tiempo para que los Scouts desarrollen su proyecto de conservación. Este será parte de toda la actividad al aire libre que se realice.

Dado que los Scouts habrán de cocinar sus comidas, sería quizás prudente sugerir que la ocasión nos permitirá hacer carne de kabob. La carne de kabob es un buen plato para este tipo de excursión ya que se puede cocinar sin utensilios.



La carne de kabob se prepara alternando en una vara o rama verde pedazos de carne o vegetales. La varilla se pone sobre brazas.

Tercer mes

Primera semana

A fin de aumentar tu habilidad sobre cómo planear tus reuniones de Tropa, hemos eliminado el tiempo específico para cada una de las actividades de este mes. Queda a tu discreción y la de tus ayudantes establecer estos tiempos.

Preapertura

Selecciona y juega uno de los juegos indicados en el apéndice bajo el título “Juegos de atrapar”.

Apertura

La Patrulla a cargo del programa desarrolla la ceremonia N° 1 para la Bandera Nacional según aparece en el apéndice.

El Guía de Guías invita a los Guías de Patrulla a dar los reportes de asistencia.

El Guía de Guías realizan la inspección de lo Scouts. Ellos inspeccionan la correcta información, limpieza, nitidez, etc.

Juego

Hoy vamos a presentarte uno de los juegos más populares que tiene el Escultismo, se llama “Bulldog inglés” y se describe en el apéndice.

Desarrollo de habilidades

Las Patrullas que se les asignó las demostraciones sobre doblado de frazadas, preparación de camas en campamento y montaje de tiendas o carpas harán sus demostraciones, si las condiciones del tiempo y las facilidades del lugar lo permiten, haz estas demostraciones al aire libre.

Reuniones de Patrullas

Cobro de cuotas

Comienza el programa de la reunión de Patrulla haciendo planes para el campamento donde pasarán una noche fuera según la instrucción recibida en la Corte de Honor. Esta reunión debe incluir discusión del menú de la Patrulla, compra de los alimentos, equipos a llevar y la presentación que hará la Patrulla durante la fogata que se celebrará la

noche del campamento. Debe también decidirse sobre el proyecto de servicio a la comunidad que realiza la Patrulla. Cada Guía de Patrulla deberá estar listo para informar sobre el proyecto que propone realizar su Patrulla en tal sentido.

Actividad interpatrulla

Jueguen “Braceros en la niebla” según aparece en el apéndice.

Clausura alrededor de la fogata

Canciones

Jueguen “Veinte preguntas” según aparece en el apéndice.

Introduce más canciones.

Cada Guía de Patrulla informará del proyecto de servicio a la comunidad seleccionando por Patrulla. El Jefe de Tropa dice unas breves palabras sobre la importancia de servir a otros como parte del programa del Escultismo. El habrá de invitar a que cada una de las Patrullas finalice los planes del proyecto que habrán de desarrollar antes de que finalice el mes.

Anuncios. Haz lo comentarios que sean necesarios sobre el campamento que realizarán.

El minuto del Jefe de Tropa

Se basará en otra parte del Código al Aire Libre según aparece en el apéndice indicado como parte influyente en las actividades que realizamos cuando vamos al campo.

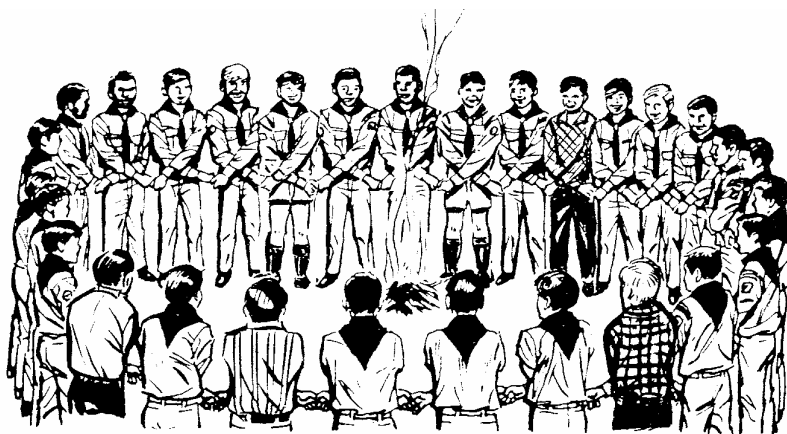
Ceremonia de Clausura

La Patrulla a cargo del programa dirige la ceremonia N° 6 según aparece en el apéndice. Si los Scouts no conocen la canción de la “Despedida”, es la oportunidad de que ellos la aprendan cantándola alrededor de la fogata.

Después de la reunión

La Corte de Honor se reúne para verificar los arreglos relacionados con el programa de la próxima semana.

La Patrulla de servicio pone el local en orden.



Tercer mes

Segunda semana

Preapertura

Jueguen “pelota escurridiza” según aparece en el apéndice.

Apertura

La Patrulla a cargo del programa dirige la ceremonia de la Bandera N° 2 según aparece en el apéndice.

El Guía de Guías recibe los informes de las Patrullas sobre asistencia.

Juegos

Si alguno de los juegos que hasta ahora se han realizado les ha gustado a sus Scouts, es el momento de repetirlo, pero cuídate de no hacerlo muy a menudo; entonces caería en desuso.

Juega “Buldog ingles”, según se hizo la semana pasada.

Desarrollo de habilidades

Las Patrullas seleccionadas para hacer las demostraciones sobre amarres deberán proceder en este momento. El Jefe de Tropa o alguien hábil en cómo utilizar el cuchillo y el hacha habrán de demostrar cómo afilar estas herramientas, así como las reglas de seguridad para utilizar las mismas. Ver “Manual del Scout”.

Reuniones de Patrullas

Cobren cuotas

Continúa el planeamiento de la excursión con noche de campamento que se habrá de realizar.

Finaliza el planeamiento del servicio a la comunidad y establece la fecha en que el mismo habrá de desarrollarse.

Los Guías de Patrulla enseñarán cómo hacer el nudo Ballestrinque.

Los miembros de la Patrulla practicarán cómo hacer el nudo Ballestrinque y entonces, continúan con la práctica de amarres según fue enseñado y demostrado por la Patrulla que le tocó hacer el trabajo.

Actividades interpatrulla

Trabajando como un equipo, cada Patrulla une, utilizando un amarre apropiado, tres bordones o varas a fin de hacer un trípode. Uno de los miembros de la Patrulla hará el nudo de Ballestrinque alrededor de uno de los maderos que sobresalen por sobre el amarre. La Patrulla levanta el trípode y lo abre, tres miembros de la Patrulla ponen un pie cada uno (sobre cada pata del trípode) a fin de no permitir que se abra y se resbale (esto no será necesario hacerlo si se está haciendo la práctica en un terreno al aire libre). Un cuarto miembro de la Patrulla tomará el extremo colgante de la soga con la cual se hizo el Ballestrinque en el palo que sobresalía por sobre el amarre y se colgará del mismo con los pies suspendidos, es decir sin tocar el suelo mientras que la Patrulla cuenta hasta 25. La primera Patrulla en finalizar esta prueba gana la competencia.

Clausura

El minuto del Jefe de Tropa

Lee el material que aparece en el apéndice sobre cómo hacer la preparación presentación del minuto del Jefe de Tropa. Utiliza esta información, prepara y presenta el minuto elaborado. Haz los anuncios que sean necesarios en relación con el campamento donde pasarán la noche fuera.

Ceremonia de clausura

Invita a que la Patrulla a cargo del programa conduzca la ceremonia N° 3 según aparece en el apéndice.

Después de la reunión

La Corte de Honor se reúne para verificar los arreglos que son necesarios para la reunión de la próxima semana.

La Patrulla de Servicio pone el local en orden.



Tercer mes

Tercera semana

Preapertura

Juego “Revolver” según aparece en el apéndice.

Apertura

La Patrulla encargada del programa presenta la ceremonia de la Bandera N° 3 según aparece en el apéndice.

El Guía de Guías recibe los reportes sobre asistencia por parte de los Guías de Patrulla.

Juegos

Juega “El viejo Tarugo” según aparece en el apéndice.

Desarrollo de habilidades

La Patrulla a cargo de hacer la demostración sobre cocina sin utensilios debe realizarla.

Presentación de usos de la brújula a cargo del Jefe de Tropa o de otra persona competente. Ver el “Manual del Scout”.

Reuniones de Patrulla

Cobra cuotas

Haz los planes finales para el campamento que la Tropa va a tener con noche fuera.

Práctica el acto que la Patrulla va a realizar durante la fogata en el campamento. Práctica de brújulas de acuerdo a la instrucción recibida. Prepararse para la competencia que habrá de seguir el programa.

Actividad interpatrullas

Jueguen “lectura de la brújula” según aparece en el apéndice.

Es necesario hacer preparativos por anticipado para determinar los rumbos que hay hacia diferentes objetos desde cada rincón de Patrulla.

Clausura

Anuncio (si son necesarios)

El minuto del Jefe de Tropa (se presenta otro tema preparado por ti originalmente de acuerdo a la sugerencia que aparece en el apéndice).

La Patrulla a cargo del programa dirige la ceremonia N° 2 según aparece en el apéndice.

Después de la reunión

La Corte de Honor se reúne para verificar los arreglos que son necesarios para el programa de la próxima semana.

La Patrulla de Servicio pone el local de reunión en orden.

La tercera Corte de Honor

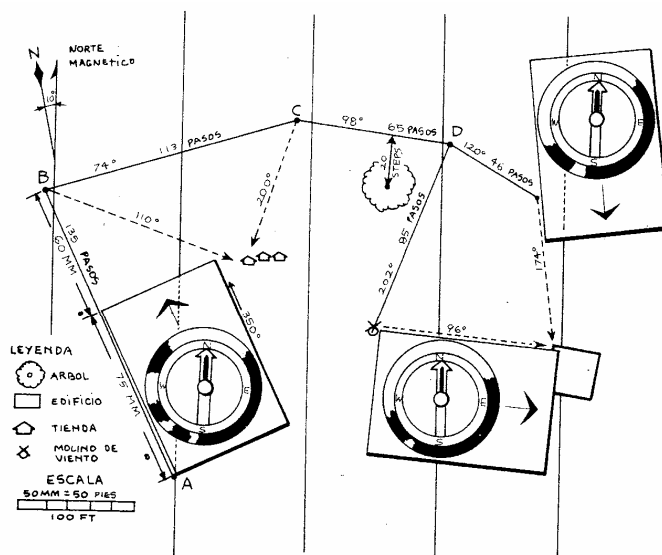
- Discute todos los detalles finales sobre el campamento que habrán de celebrar al final de este mes.
- Planea las reuniones que se habrán de celebrar el próximo mes. Haz las asignaciones que sean necesarias para todas las demostraciones, instrucciones, juegos, dirección de canciones y periodos de apertura. El Guía de Guías deberá estar a cargo de hacer todas estas asignaciones.
- Designa la Patrulla a cargo del programa y la Patrulla de Servicio para las reuniones del próximo mes.
- Haz arreglos para la excursión o visita a la ciudad para el próximo mes.
- Capacita a los Guías de Patrulla en cómo hacer el nudo “Llano de rizo”, el “As de guía”, el “Vuelta de escota”, el de “Dos cotes”, el de Presilla de alondra”, y cómo cabecear una cuerda. Ver “Manual para Scouts”.
- Muestra cómo hacer una maquinaria para fabricar soga utilizando material de desecho.
- Indica que de acuerdo a lo establecido cuando se eligieron a los Guías de Patrulla, estos servirían por un periodo de 3 meses y por consiguiente una nueva elección tendrá que celebrarse. Indica que esta nueva elección tendrá efecto el próximo mes.
- Discute cualquier otro asunto que los miembros de la Corte de Honor puedan tener.

El primer campamento pasando la noche fuera

Hay muchos arreglos que deben ser tomados en consideración para lograr tener un buen campamento pasando noche fuera. La mayoría de estos arreglos pueden ser compartidos con otros adultos, particularmente los padres de los Scouts y los miembros de la mesa de padres. Ellos pueden ayudarnos en diferentes cosas, por ejemplo: localizar un buen lugar de campamento, facilitar sus vehículos (aquellos que los tengan de manera y forma que los chicos puedan ser transportados al lugar de campamento y traídos de este si es que la ubicación no nos permite hacer una caminata hasta el sitio, buscando equipo para el campamento y proveyendo la ayuda de más adultos mientras que el campamento se está celebrando, etc.

Cuando tu Tropa tenga más experiencia, la mayoría de los detalles del programa, tales como a dónde ir, cuándo ir y qué cosa hacer después que hayas llegado al lugar, habrá de ser planeado por la Corte de Honor; pero en una Tropa sin experiencia aún, es conveniente que preparen un plan de esta primera aventura. Una gran cantidad del tiempo ha sido utilizado en los preparativos preliminares en cada una de las reuniones de Tropa que se han celebrado cada semana anterior al campamento.

También tendrás que decidir si el campamento será un viernes y sábado o si es un sábado y domingo. Si decides que el campamento se va a celebrar entre sábado y domingo, tendrá que proveer facilidades para ofrecer los chicos la oportunidad de participar en los servicios religiosos.



PASOS BASICOS PARA LEVANTAR UN CROQUIS.
PUEDEN DARSE CON CUALQUIER TIPO DE BRUJULA.

El programa de campamento

Estableciendo el campamento

Cuando llegues al sitio, cada Patrulla deberá seleccionar el lugar donde más le gustaría acampar, indicándoles que área puede ser utilizada para campamento de Patrulla. Cada Patrulla habrá de utilizar mucho tiempo en establecer su campamento (tienda, cocina, facilidades sanitarias y confort de campamento).

- **Cocina.-** Una gran parte del tiempo será utilizada en cocinar, comer y lavar los utensilios usados. Las cocinas deberán ser establecidas por Patrullas.
- **Fogatas.-** El programa de la fogata o fuego de campamento será un punto sobresaliente de esta aventura. Este programa debe incluir:
 - o Una ceremonia de apertura
 - o Canciones
 - o Representaciones por Patrulla
 - o Uno o dos juegos apropiados para las fogatas
 - o Una ceremonia de clausura

Instrucción sobre habilidades

Aprovecha la oportunidad que brinda el aire libre para capacitar en aquellas técnicas que requieren de este marco. Se sugiere actividades tales como indicación de vida salvaje, identificación de plantas y arbustos. Esta actividad debe ser un paseo por los boques y no una sesión teórica.

Pasando pruebas

Muchos de los chicos estarán listos para pasar pruebas sobre habilidades y técnicas al aire libre. Recordarás que estas pruebas podrán ser pasadas por los propios Guías de Patrulla de cada chico, si estos han pasado las pruebas previamente. Si los Guías de Patrulla no han pasado las pruebas, el chico podrá entonces pasarlas contigo o con algún Subjefe o Colaborador. El Guía de Guías también podrá pasar estas pruebas, siempre que las haya pasado anteriormente. Asegúrate de que a los chicos se les acreditan las pruebas que hayan pasado.

Juego amplio

Jueguen “captura de la bandera” según aparece en el apéndice.

Conservación

Desarrolla un proyecto de conservación de toda la Tropa para mejorar el área de campamento.

Limpieza del Terreno

Cada Patrulla deberá limpiar su propia área de campamento.

Inspección

Cuando las Patrullas hayan desmontado el campamento y estén listas para partir, haz una cuidadosa inspección del campo asegurándote de que puedas sentirte orgulloso de la forma en que la Tropa deja el lugar de campamento. El campamento debe quedar en condiciones de limpieza y apariencia similar o mejor a lo que tenía cuando llegó. Cada Patrulla es responsable por su lugar de campamento y si fuera necesario hacer una limpieza posterior a la que han realizado, la Patrulla que esté pendiente de cumplir con este deber, debe dársele tiempo para que lo haga antes de dejar el campamento.

Salud y seguridad en campamento

Desearás que cada chico que va a un campamento pasando la noche fuera bajo tu dirección regrese a su casa con buena salud y sin algún tipo de herida. Se debe brindar atención constante a las reglas y factores que garantizan la buena salud y seguridad. Inspecciona las facilidades sanitarias en forma regular. Asegúrate que la preparación de los alimentos es hecha en forma limpia y con aseo y que los utensilios de cocina son lavados y esterilizados debidamente. Verifica que el uso que se da al hacha es correcto así como las reglas de seguridad aplicadas tanto para hacha como para chichillo. Hazles sentir a los Guías de Patrulla que ellos son responsables por saber dónde se encuentran todos y cada uno de los miembros de la Patrulla en todo momento. Haz que las Patrulla produzcan un informe que incluya el lugar donde se encuentran los miembros de la misma. Esto realízalo de tiempo en tiempo durante el desarrollo del campamento. No permitas actividades relacionadas con la natación durante la primera salida, aún no te encuentras listo para tomar esa responsabilidad y ni tú ni tus chicos están capacitados para desarrollar un programa de natación donde participe toda la Tropa. Insiste en que es importante que haya silencio después de la “Canción del silencio”. Es un buen hábito para cualquier Tropa y tú habrás descansado lo suficiente para que al día siguiente comiences con todas las fuerzas. Si no logras esto desde el principio, habrás de perder muchas horas de sueño como Jefe de Tropa en el futuro.

La Bandera Nacional

La Bandera Nacional debe ser parte de todas las reuniones y no hay alguna razón para que los campamentos sean una excepción. Incluye la Bandera Nacional dentro del equipo de campamento que debe obtenerse e ícela en un lugar prominente del campamento. Puedes emplear una pequeña bandera para izarla en una cuerda utilizando la rama de un árbol. Ten la ceremonia de la bandera en la mañana y en la tarde. Haz una simple ceremonia, lo periodos del programa dedicados a la ceremonia a la bandera proveen la oportunidad para que cada Patrulla, a través de su Guía indiquen a dónde se encuentran sus miembros.

Tercer mes

Cuarta semana

Preapertura

Juego “Esquiva el tiro” según aparece en el apéndice.

Apertura

La Patrulla a cargo del programa dirige la ceremonia de la Ley Scout N° 1 según aparece en el apéndice.

El Guía de Guías recibe los reportes de asistencia de los Guías de Patrulla.

Juego

Jueguen “Pelea en carreras” según aparece en el apéndice.

Desarrollo de habilidades

Es hora de que los miembros de la Tropa vuelvan a votar para la elección de los Guías y posteriormente a su Guía de Guías, pudiéndose elegir a otro o reelegir al mismo. Ten listas hojas de votación disponibles y haz la elección.

Ahora has la presentación sobre “cómo medir la longitud de paso” para lograr determinar la distancia que existe entre los objetos (utilizando los pasos que hay entre los mismos –talonamientos-) Ver el Manual del Scout.

Reuniones de Patrulla

Cobra las cuotas.

Cada Patrulla debe hacer una elección secreta para elegir al Guía de Patrulla. Los actuales Guías de Patrulla son elegibles para la reelección. Cada Patrulla debe estar preparada para dar un breve informe sobre lo que más le gustó del campamento que se efectuó. Las Patrullas deberán de tenerlo listo para darlo durante el periodo del programa dedicado al fuego del campamento.

Las Patrullas habrán de practicar el método utilizado para medir el paso. Los nuevos Guías de Patrulla en un lugar distante. Todos tratan de establecer la distancia que hay desde donde ellos están hasta el

lugar donde está este nuevo Guía. Verifica que los resultados, en cuanto a la distancia existente para ver si existe un acuerdo mayoritario a ese respecto.

Actividad interpatrullas

Jueguen “Veneno” según aparecen en el apéndice. Haz que dos Patrullas unidas formen un círculo, si existieran cuatro Patrullas haz dos círculos. Con tres Patrullas haz un solo círculo mientras la otra Patrulla observa y después compite contra el ganador.

Clausura alrededor de la fogata

- Canciones
- Juego “veinte preguntas”
- Más canciones
- Anuncios.- Recuérdales a los nuevos Guías de Patrulla el reunirse contigo después de la reunión de Tropa.

El minuto del Jefe de Tropa

Haz una presentación original tuya, en algunos manuales se presentan algunas ideas.

La Patrulla a cargo del programa dirige la ceremonia de clausura N° 6 según aparece en el apéndice.

Después de la reunión

Los Guías de Patrulla recién elegidos eligen al nuevo Guía de Guías de entre ellos, posteriormente a ello ponen de acuerdo para verificar el programa de la próxima emana y establecer una fecha fija para la reunión periódica de la Corte de Honor.

La Patrulla de Servicio pone el local de reunión en orden.

Otro paso que vamos a darte para ayudarte a que amplíes tu habilidad en el planeamiento de tus propios programas, es que tú seas quien seleccione los programas para las ceremonias de apertura y clausura respectivamente que habrá de dirigir cada semana la Patrulla a cargo del Programa. Muchas Tropas usan ceremonias de apertura rutinarias (la misma cada semana) mientras que otras siguen las formas y estilos que hemos usado hasta ahora en este libro, lo cual significa una diferente ceremonia de apertura para cada semana. Es decisión de la Corte de Honor cual de los métodos es más atractivo.

Así mismo, también necesitarás elaborar una lista del equipo que es necesario para cada reunión. Revisa el programa que se ha preparado incluyendo todos los aspectos relacionados con juegos y competencias y asegúrate de que alguien lo tiene listo para cuando se necesite y el equipo que se requiere para cada una de estas actividades.

Cuarto mes

Primera semana

Preapertura

Según la elección de la Corte de Honor

Apertura

Ceremonia a cargo de la Patrulla encargada del programa. Los Guías de Patrulla informan al Guía de Guías.

Juego

Según fue seleccionado por la Corte de Honor.

Desarrollo de habilidades

Demuestra cómo realizar una máquina para fabricar cuerdas y has un pequeño pedazo de cuerda de manera que todos puedan observar cómo se realiza.

Reuniones de Patrulla

Cada Patrulla hace su propia maquinaria para fabricar cuerdas utilizando maderas y cables. Los Guías de Patrulla hacen un pedazo de cuerda de unos tres metros de largo utilizando cuerdas y cables. Cuando se finalice él habrá de enseñar a sus patrulleros cómo cabecear una cuerda para que no se deshilachen sus puntas. El Guía de Patrulla capacita a sus Scouts en cómo hacer el nudo de Rizo en preparación para la competencia que sigue.

Actividades interpatrullas

Jueguen “Relevo del aro con nudo” según aparece en el apéndice, para lo cual utiliza cuerda realizadas por cada uno de los Guías de Patrulla. Usa el nudo rizo para unir los extremos de la cuerda y hacer un aro.

Clausura

Anuncios.

Pídele a cada Guía de Patrulla que informe brevemente sobre el proyecto de servicio a la comunidad, cuantos Scouts tomaron parte, que hicieron y que significó el proyecto para la comunidad.

Minuto del Jefe de Tropa

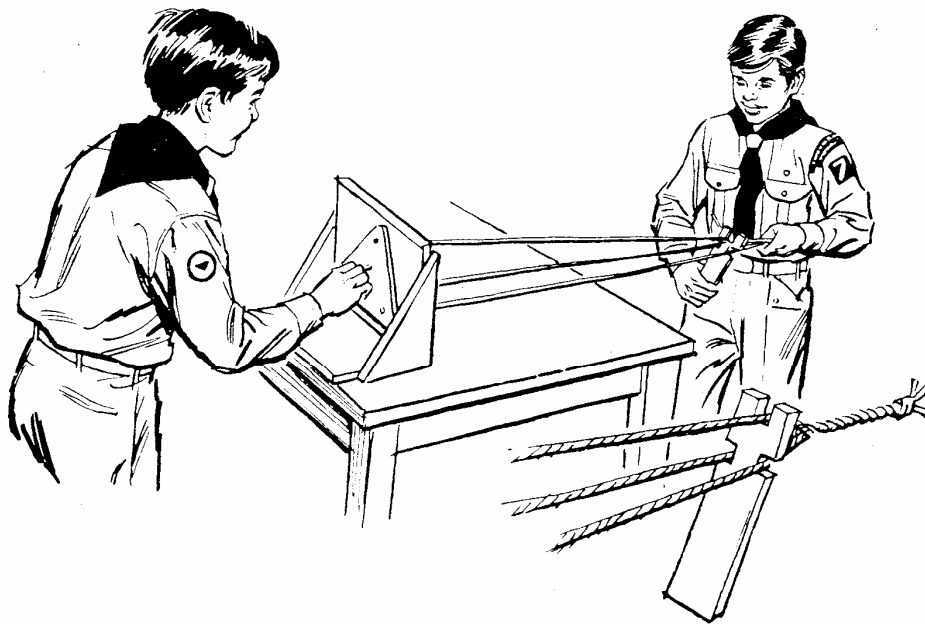
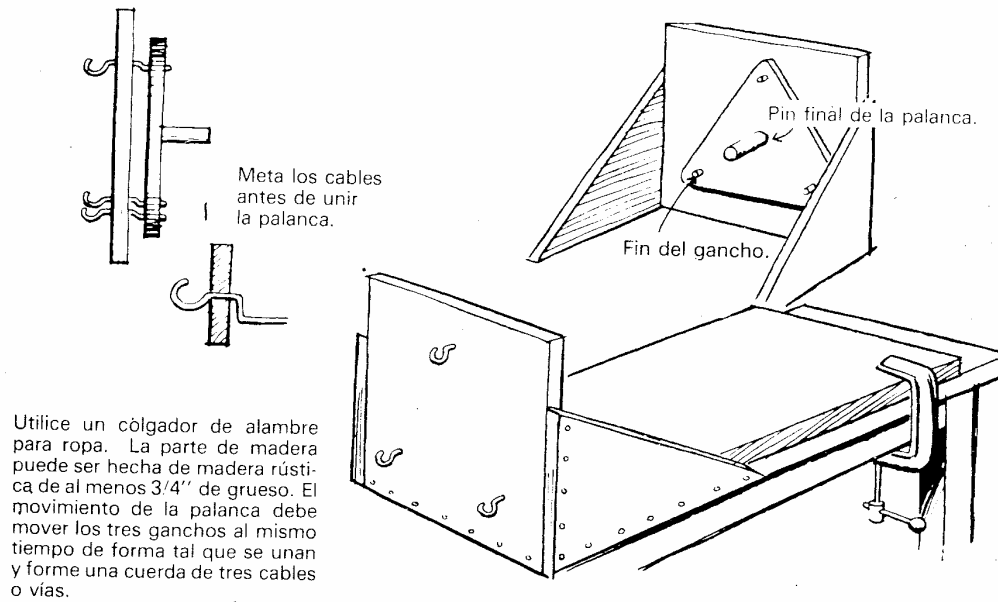
Esta será una buena oportunidad para nuevamente reforzar la importancia que tiene la Buena Acción diaria y el servicio a los demás.

Ceremonia de clausura dirigida por la Patrulla a cargo del programa.

Después de la reunión

La “Corte de Honor” se reúne para verificar los arreglos para la próxima reunión.

La Patrulla de servicio pone el local de reunión en orden.



Cuarto mes

Segunda semana

Preapertura

De acuerdo con la selección realizada por la Corte de Honor.

Apertura

Anuncios.

Ceremonia dirigida por la Patrulla a cargo del programa.

Seguimiento de un programa que se desarrolla por sí mismo

Dale a cada Guía de Patrulla una copia de la hoja de competencia interpatrullas que fue usada y recopilada en la primera semana del segundo mes. El Guía de Patrulla orienta y dirige a la misma durante esta competencia que se celebra por segunda vez, llevando la anotación del resultado en la segunda columna que aparece en la hoja.

La Patrulla ganadora es aquella que hace le mayor número de puntos sobre la puntuación que tuvo originalmente, es decir, la primera vez que la competencia fue celebrada.

Clausura

Anuncios –Planes para la excursión de la Tropa.

Minuto del Jefe de Tropa

Ceremonia de clausura dirigida por la Patrulla a cargo del programa.

Después de la Reunión

La Corte de Honor se reúne para verificar los arreglos de la reunión de la próxima semana.

La Patrulla de Servicio pone el local de reunión en orden.

Cuarto mes

Tercera semana

Preapertura

De acuerdo a lo decidido por la Corte de Honor.

Apertura

Ceremonia a cargo de la Patrulla encargada de dirigir el programa.

La asistencia es reportada por las Patrullas al Guía de Guías.

Inspección de uniformes en la Tropa. Realizada por el Jefe de Tropa y los Subjefes.

Juego

De acuerdo a la selección hecha por la Corte de Honor.

Desarrollo de habilidades

Continuar con la práctica de fabricar cuerdas con la máquina preparada para este fin. Sería conveniente fabricar y cabecear las puntas de tantas cuerdas como sea posible a fin de que cada miembro de la Tropa tenga una.

Reuniones de Patrulla

Cobra las cuotas.

Los Guías de Patrulla capacitasen a sus Patrullas sobre cómo hacer el nudo “As de Guía” y el “Vuelta de escota”. Cuando todos los miembros de la Patrulla hayan aprendido a hacerlo, que practiquen el “As de Guía” y el “Vuelta de Escota” en una competencia sobre bases como las que siguen.

Actividad interpatrullas

Dirige una competencia sobre el “As de Guía” y el “Vuelta de escota”, según aparece en el apéndice. Repite hasta que una de las Patrullas gane dos veces.

Clausura alrededor de una fogata

El programa según has sido planteado por la Patrulla a cargo del mismo.

El minuto del Jefe de Tropa

Ceremonia de clausura por la Patrulla a cargo del programa.

Después de la reunión

La Corte de Honor se reúne para verificar los arreglos de la reunión de la próxima semana.

La Patrulla de Servicio pone el local de la reunión en orden.

La cuarta reunión de su Corte de Honor

Planear el programa para el quinto mes:

- Te habrás dado cuenta que los programas que hemos sugerido para cada mes hemos utilizado un tema o habilidad. El primer mes fue Primeros Auxilios, el segundo excursionismo, el tercero campismo y el cuarto pionerismo.
- Depende de la decisión que quieran tomar como Maestres de la Tropa Scout, los temas que aquí aparecerán en sus programas futuros. He aquí algunas sugerencias que considerar:

Estudio de la Naturaleza
Conservación
Natación
Deportes
Servicio a la comunidad

Desarrollo físico
Pionerismo
Emergencias
Ciudadanía

Conocimiento de la comunidad.- visitas a las estaciones de policía, bomberos, así como plantas eléctricas, importantes industrias y dependencias del gobierno.

- Una vez que el tema se ha establecido para el próximo mes, los Guías de Patrulla necesitarán capacitarse en aquellas cosas que habrán de enseñarles a los miembros de sus Patrullas. Las demostraciones de Patrulla pueden ser parte del desarrollo de habilidades que se vayan adquiriendo y los asuntos encomendados deber ser aceptados por los Guías de Patrulla.
- Deben asignarse las Patrullas que estarán a cargo del programa y del servicio.
- Planea un proyecto de servicio a la comunidad para ser desarrollado por toda la Tropa.
- Los juegos y otras competencias que serán realizadas tanto en la preapertura como en otras etapas de la reunión deberán ser

seleccionadas así como determinar a las personas que estarán a cargo de dirigir las mismas.

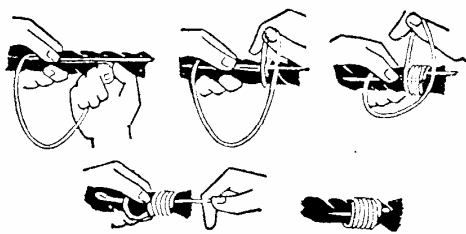
- Quizás sea tiempo para planear otro campamento.
- Discute cualquier otro asunto que se presente por los miembros de la Corte de Honor.
- Como resultado de esta reunión, el Jefe de Tropa o el Guía de Guías y cada uno de los Guías de Patrulla tendrán copias del programa que se desarrollará el próximo mes. Este programa deberá incluir cada actividad y el horario en que las mismas habrán de desarrollarse, así como una lista de lo equipos que son necesarios para cada uno de los programas semanales. Es importante indicar el nombre de la persona que está a cargo de cada una de las partes del programa de cada reunión.

La excursión que la Tropa realizará este mes

Prepara el programa alrededor de “Cómo se utiliza la brújula y las técnicas para estimación de distancias.” Usa competencias interpatrullas, en las cuales los Scouts deban usar y aplicar los conocimientos al darles diferentes rumbos y direcciones de puntos referentes, así como las distancias que existen entre uno y otro.

Igual que se hace en cualquier programa al aire libre, propicia el tiempo suficiente par que los Scouts puedan pasar, de preferencia con sus Guías de Patrulla, diferentes pruebas de adelanto relacionadas con el aire libre.

No olvides dar tiempo para desarrollar un proyecto relacionado con la conservación de recursos naturales.



CABECEANDO PUNTAS DE CUERDAS.



AS DE GUIA.



VUELTA DE ESCOTA.

Cuarto mes

Cuarta semana

Preapertura

De acuerdo a la selección realizada por la Corte de Honor.

Apertura

Ceremonia dirigida por la Patrulla a cargo del programa.

Informe sobre la asistencia de las Patrullas presentada ante el Guía de Guías.

Juego

De acuerdo con la selección realizada por la Corte de Honor.

Desarrollo de habilidades

Los Guías de Patrulla capacitan en cómo hacer el nudo de “Dos cotes”, “Media llave y dos cotes” y “Presilla de alondra”.

El Jefe de Tropa hará una presentación sobre cómo utilizar la brújula con un mapa, así como la identificación de los signos topográficos que son más usados en la preparación de mapas.

Reuniones de Patrulla

Recolectar las cuotas.

Práctica de los nudos que se han aprendido desde un principio pero con énfasis especial en los dos que se han enseñado en la reunión de hoy.

Actividad interpatrullas

Establece una competencia de relevo donde sea necesario utilizar los nudos: utiliza los nudos que hasta ahora se han aprendido. Si no fuera posible, repite nuevamente “As de Guía” y “Vuelta de escota” que se usaron en la reunión pasada.

Clausura

Según ha sido planeada por la Corte de Honor.

El minuto del Jefe de Tropa

Ceremonia de clausura dirigida por la Patrulla a cargo del programa.

Después de la reunión

La Corte de Honor se reúne para verificar los arreglos de la reunión de la próxima semana.

La Patrulla de Servicio pone el local de reunión en orden.

Apéndice

Principios para la dirección de juegos

Los juegos deben ser apropiados para tu Tropa; tu Tropa no es una Tropa similar a otras, algunos juegos habrán de ser mejor aceptados de lo que son en otras Unidades Scouts. Pruébalos y observa cómo se desarrollan, nunca dejando de probar nuevos constantemente y nuevos métodos para jugar.

Todos deben estar activos

En los juegos no deben existir, como en los deportes, espectadores; es decir, algunos jugando y muchos observando. Aquellos que son eliminados en los juegos deben encontrar rápidamente otro entretenimiento y estamos seguros que si no los entretienes ellos encontrarán a veces, cosas que no aprobaras para entretenerse, por tanto, debes mantener el juego corto y activo.

Los equipos lo constituyen las Patrullas

No puede existir un mejor equipo que el integrado por una Patrulla, este se encuentra ya formado y debemos ayudarlo para que trabajen juntos para el éxito o fracaso.

No rompas Patrulla alguna para jugar algún juego, mantenlas intactas a través del juego, robustécelas y consolídalas.

Deja que los chicos dirijan

Es una excelente experiencia en capacitación sobre técnicas de liderazgo el dirigir un juego. Usa tantos chicos como consideres para que pasen la experiencia de dirigir un juego.

Prueba diferentes juegos

No elimines un juego lo ignores simplemente porque no te gusta o parece desagradable. Algunos de estos juegos que a ti no te agraden, son los más agradables para los Scouts. Prueba y usa diferentes tipos y variedades de juegos.

Cómo dirigir un juego

1. El Juego debe tener un nombre y si no lo tiene, pónselo; esto facilitará su identificación cuando se desee volverlo a jugar.

2. Pon a la Tropa en formación de rectángulo para que puedan escuchar perfectamente las reglas del juego.
3. explica las reglas del juego. Haz esta explicación breve pero clara.
4. demuestra el juego. Haz una breve demostración de cómo se aplican las reglas de forma tal que todos puedan ver cómo se produce el juego en la acción y no en la teoría.
5. Invita a que se hagan las preguntas sobre asuntos que no hayan quedado claros.
6. Juega el juego; asegúrate que las reglas que se indicaron son respetadas.
7. No juegues un juego que no pueda ser explicado en menos de dos minutos. Este juego seguramente será muy complicado.

Algunas ideas sobre juegos de relevos

En la mayoría de las reuniones se celebran competencias interpatrullas. Muchas de las mismas se desarrollarán utilizando el sistema de juego de relevos. Dado que todas las Patrullas no tienen el mismo tamaño, establece las diferencias necesarias para que todas queden en igualdad de condiciones, en ese sentido se toma como base el número de chicos de la Patrulla que tenga el mayor número de miembros y se le solicita a las que tengan menos miembros que repitan hasta igualar la cantidad de la Patrulla mayor.

Lista de juegos sugeridos en este libro

Acechando al jefe

Los miembros de la Patrulla se intercambian para que todos tengan la oportunidad de ser acechados. Las reglas del juego son simples. La persona que está siendo acechada pretende demostrar que él no sabe que está siendo seguido. De manera que cada vez que él se detiene, lentamente se vuelve y mira si puede ver alguno de quienes lo siguen. Al verlos, deberá decir el nombre de la persona que ha visto en voz alta. Si llegase a oír ruidos producidos por las personas que lo siguen, él puede voltearse de repente in necesidad de detenerse. El detenerse y voltearse lentamente le da a quienes lo están siguiendo tiempo para poder ocultarse mientras que un movimiento rápido para voltearse dejaría a muchos sorprendidos y por consiguiente serían vistos.

Después de cierto periodo, todos los Scouts se reúnen y se selecciona a otro chico para que actúe como el acechado. Debe cuidarse que cada chico de la Patrulla tenga la oportunidad de servir como el acechado.

As de Guía y vuelta de escota

En cada Patrulla se forman equipos de dos. Cuando se indique “ya” cada Scout amarra un “as de Guía” alrededor de su cintura. El primer hombre de cada equipo que finalice, atará su cuerda a la del compañero con el nudo de “Vuelta de escota”. Ambos deberán al azar sus manos al aire. Al mismo tiempo deberán separarse hasta que las cuerdas queden estiradas. La primera Patrulla donde todos los chicos estén con las cuerdas estiradas y los nudos resistiendo a la tensión de las mismas, es la ganadora.

Barcos en la niebla

Los miembros de la Patrulla son vendados en los ojos y deben pararse en una fila india con las manos puestas sobre los hombros del compañero que está al frente. El guía de Patrulla va al final de la línea, el cual no deberá estar vendado pero no deberá moverse del lugar donde está. Al final del local frente a cada Patrulla debe haber dos sillas u objetos separados entre sí a un metro de distancia representando la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal inicio, las líneas de Scouts vendados empiezan a moverse guiados por los gritos de los respectivos Guías de las Patrullas, los Guías deberán guiar con babor y estribor (derecha e izquierda respectivamente).

Bulldog inglés

La Tropa se sitúa en formación de línea al final del local, uno o dos de los Scouts más crecidos se sitúan en el centro mirando hacia la Tropa. A la señal, la Tropa completa va a la carga de un extremo del local hacia el otro, tratando de llegar a la otra pared sin ser capturados por los Scouts que están en el centro. Para capturar a alguien, los “perros bulldog” que están en el centro deben levantar al jugado sobre el suelo por un periodo que les permita gritar “un, dos, tres”. Cuando un jugador es capturado, se convierte desde ese momento en perro bulldog, al comienzo no deben haber más de tres jugadores actuando como perros bulldog y tratando de capturar a los jugadores. El juego se debe de continuar hasta que todos hayan sido capturados, el jugador que haya sido el último en ser capturado es el ganador y por consiguiente tendrá derecho a ser, para jugar nuevamente, el primer perro bulldog que se designe.

Caliente o frío

Selecciona un representante de cada Patrulla para convertirse en “eso”. Esta persona abandona el local o el círculo de fogata; durante su ausencia el resto de los Scouts seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por éste. Cuando el Scout regresa al grupo comienza a aplaudir para indicar que tan cerca el Scout está del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) el Scout estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido completa, un representante de otra Patrulla es seleccionado y así el proceso se repite. Esto es un juego de diversión donde no hay ganadores.

Canción de desafío

Los Scouts con más habilidad para actuar como directores de canciones de cada Patrulla, se ponen al frente de la Patrulla. El director del juego señala a una de las Patrullas la cual debe inmediatamente

comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otra Patrulla. Tan pronto como una nueva Patrulla es señalada, esta debe comenzar a cantar una nueva canción y la primera Patrulla que se seleccionó deja de cantar. Si una Patrulla repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminada. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Las Patrullas no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale a otra Patrulla. La última Patrulla en mantenerse en esta competencia es la ganadora.

Captura de la Bandera

Cada equipo tiene su propio territorio dentro del cual los Scouts que pertenezcan al mismo pueden moverse libremente: pero los equipos contrarios no pueden entrar. El territorio deberá estar señalado por algún tipo de marca ya sea una línea de arbusto, cerca, camino, etc. ningún Scout podrá cruzar esta línea y si lo hace será castigado por el enemigo.

Los equipos deben reunirse en un punto cercano al área central donde está la línea divisoria, pero cada equipo debe estar dentro de su propio territorio. A una señal los equipos proceden a situar sus respectivas banderas en cualquier lugar dentro de los 200 pasos del punto donde se ha comenzado el juego. Las banderas deben estar en lugares viables aunque se permite situarlas en puntos de difícil acceso.

Después de tres minutos otra señal será dada para comenzar el juego. El objeto ahora es ingresar a territorio enemigo, capturar la bandera y llevar esta hasta la línea pasando al territorio del cual uno previene sin ser capturado. Los Scouts pueden estar situados como guardianes de las banderas; pero esta protección pueden darla siempre y cuando no sea menor a 5 metros del círculo alrededor de la bandera.

En este caso los Scouts defensores pueden perseguir al enemigo en el área indicada alrededor de la bandera.

Cualquier Scout encontrado dentro de territorio enemigo puede ser capturado simplemente tomándolo reteniéndolo sin que se pueda mover hasta que el captor pueda gritar tres veces "Capturado". Cuando un Scout es capturado, debe ir con su captor a prisión a un árbol o roca a 20 metros de distancia de la línea divisoria.

Un prisionero puede ser dejado en libertad a través de un miembro de equipo a que él pertenece, el cual le tocará siempre que el Scout capturado esté tocando con una mano o con un pie el local o

punto que signifique “Prisión”. En el momentote ser liberado, el Scout debe regresar a su propio territorio antes de que reinicie el juego. Si quien va a rescatar al el prisionero es capturado por los guardias entes de que el toque a quien v a liberar, también debe ir a prisión. Un Scout que desee hacer un rescate puede tan sólo liberar a un prisionero a la vez.

Si la bandera es por fin capturada, esta deberá ser traída a través de las líneas hacia el territorio al cual pertenece. Si el que ha capturado la bandera es detenido y capturado antes de llegar al territorio de él, la bandera volverá a situarse en el punto donde antes estaba y el juego continúa como se indicó anteriormente. Si ninguno de los equipos captura la bandera del enemigo dentro de un tiempo convenido, el juego es ganado entonces por el equipo que tiene un mayor número de prisioneros.

Círculos cuadrados

La Patrulla se divide y hace dos líneas en forma tal que cada Scout de la misma quede apareado por otro a su lado de la misma Patrulla. Sostendrán sus cuerdas de manera que les pase por detrás del cuello y les caiga a ambos extremos al frente, más abajo del pecho, a una señal dada, cada chico tratará de hacerse cargo del extremo de la cuerda de la derecha amarrando al mismo utilizando un nudo “Rizo” al extremo de la cuerda de su compañero de enfrente. Mientras tanto, el compañero tratará de hacer una acción similar con el extremo izquierdo de su cuerda. Cuando cada chico haya finalizado deberá haber un aro hecho con cuerdas que engloben a ambos. Ellos tratarán de echarse hacia atrás a fin de probar la resistencia que tienen el nudo que ha realizado y para esto pondrán la cuerda tensa y alzarán sus manos y brazos al aire. Cuando todas las parejas en cada una de las Patrullas hayan hecho esta acción, la Patrulla completa dará su grito.

El primer equipo que finalice con esta actividad comprobándose que todos los nudos estén correctamente realizados es el equipo ganador. Haz esta competencia una o dos veces, entonces realízala nuevamente pero utilizando ahora el nudo “Vuelta de escota”. Si por casualidad se tiene número impar de chicos en una Patrulla, deberás de actuar como el Scout extra que habrás de servir de compañero al que le falte pareja.

Competencias entre parejas

Arrebatarse con la mano

Uno de los contendientes sitúa la parte exterior de su pie contra la exterior del pie del otro competidor. Ambos se abrazan situando sus pies izquierdo un paso más adelante que el anterior. Ellos se toman de la mano derecha y tratan de derribarse uno a otro. El primero que logre hacer que el otro mueva su pie o pierda el balance es el ganador.

Lucha con una pierna y una mano

Cada competidor sostiene su pierna izquierda tras de sí tomada con su mano izquierda, mientras que su mano derecha toma la mano derecha del compañero. Entonces tratan de ver quien logra derribar a quien.

Pelea de pollos

La misma posición de juego anterior, es decir, una pierna alzada y sostenida por una mano peor con la excepción de que las manos en lugar de ser entrelazadas entre los competidores, deberán sostenerse atrás de la espalda. Los jugadores cargan uno contra otro y tratan de empujarse entre sí con sus hombros y brazos con el objetivo de derribar al otro.

Lucha india con la pierna

Los dos contendientes se acuestan boca arriba totalmente sobre el suelo, juntos entre sí; pero con sus piernas y cabezas en direcciones opuestas.

A la señal indicada cada uno levanta la pierna que queda junto a su compañero y la pone en posición vertical. A una segunda señal, tratará de trabar su pierna con la de su compañero y con la presión que aplica, dar vueltas al contrario.

Jalando la estaca

Los contendientes sentados, mirándose uno al otro y tan sólo tocándose por las suelas de sus zapatos. Ellos tomarán con las dos manos una gruesa estaca que hay entre sí sostenida en posición horizontal. A una señal, tratan de jalar haciendo que su compañero se levante del suelo.

Torciendo la estaca

Los contendientes de pié, mirándose uno al otro con los brazos horizontales y al frente, tomando una estaca con las dos manos. A una señal, tratarán de dar vueltas a la estaca a fin de torcer las manos del oponente.

Choque de rodillas

Las rodillas de cada uno frente a las del otro compañero tocándose entre sí, las manos a la espalda. Entonces proceden a tumbarse entre sí con la finalidad de que pierda el equilibrio, deben usarse los hombros únicamente para tal fin.

Boxeo con la palma de la mano

Los contendientes de pié, mirándose uno al otro en una línea recta indicada con una cuerda extendida sobre el piso. Sin mover sus pies de los lugares donde están. Ellos deben boxear utilizando las palmas de las manos y atentando hacer que el otro pierda el balance. El contendiente que pierda el balance es el perdedor.

Remolque con cinturón

Cuatro contendientes están mirándose uno al otro. Dos cinturones deberán ser entrelazados para que queden dos aros y al final de cada uno de estos se sitúan sobre la cabeza de cada uno de los contendientes. El objetivo es tratar de remolcar usando el cinturón que hay sobre la cabeza al otro oponente sin tocar al contrincante ni tocarse el cinturón de la cabeza.

La bofetada

Dos contendientes de pie mirándose uno al otro. Sus manos estarán extendidas, las palmas de las manos de uno de los jugadores mirarán hacia arriba y las palmas del otro mirarán hacia abajo y estarán situadas sobre las manos del primer jugador. El objeto es que el jugador, cuyas manos están mirando hacia arriba, pueda rápidamente golpear las manos del otro jugador que está sobre las de él antes de que pueda moverlas. Si él tiene éxito en golpearlas se anotará un punto. Si el otro Scout retira las manos a tiempo y el atacante no puede golpearle, entonces se intercambian posiciones.

Pelea de patos

Los contendientes acucillados y sujetándose los tobillos con las manos a una señal, tratan de empujar al otro compañero y hacer que éste pierda el balance y deje de sostenerse los tobillos con las manos. Si un

Scout cae, o deja de agarrarse los tobillos, significará un punto para su adversario.

Pelea de gallos

Los contendientes en posición de firmes, cruzan su pierna izquierda por frente a su cuerpo de forma tal que puedan agarrar el tobillo de la pierna izquierda con su mano derecha. Entonces, tan sólo saltando con la pierna derecho, ellos tratarán de chocar con otros compañeros y hacerles perder el balance o hacer que el mismo deje de sostenerse el tobillo izquierdo con la mano derecha.

Cruces en el círculo

Cada Patrulla tiene marcado con tiza un círculo con un diámetro de 1 metro aproximadamente. Separa los círculos entre sí tanto como sea posible teniendo cada Patrulla una tiza. El objetivo del juego es hacer tantas cruces como sea posible en el círculo de la otra Patrulla y al mismo tiempo no dejar que las otras pongan alguna cruz en nuestro círculo (no se permite golpear o empujar). Las cruces que se hagan no podrán ser borradas por los jugadores y la tiza que se entregue no podrá ser partida para ser repartida entre los miembros, pero puede pasarse entre los mimos. El tiempo límite para cada juego será de un minuto. La Patrulla que tenga menos número de cruces en su círculo al finalizar es la ganadora, al finalizar cada juego, haz que la Patrulla ganadora de su grito de Patrulla. Borren las cruces de cada círculo y comiencen otra vez.

El viejo tarugo

La Tropa en formación de círculo coloca a una Patrulla dentro, cada uno con los brazos alrededor de la cintura del Scout frente a él. Los Scouts que forman el círculo se pasan una pelota tratando de buscar la oportunidad de lanzarla y tocar con ella al Scout que está al centro del pequeño círculo que está formado por la Patrulla. Los Scouts que protegen al cuarto competidor deberán tratar de que la pelota no toque al que está en el centro. Se tratará de ver que Patrulla tarda más tiempo protegiendo a su Scout.

Esquiva el tiro

Para este juego necesitarás una cuerda de por lo menos unos cinco metros de longitud con un peso liviano atado a un extremo un pequeño saco con arena. Los chicos forman un círculo alrededor de ti mientras sostienes la cuerda con el eso ya puesto en el centro del círculo. Muévela cuerda a fin de describir con ella un círculo que vaya a una altura por debajo del nivel de las rodillas. Los chicos deben saltar a

medida que la cuerda va tratando de pasar de tal forma que los que no sean tocados serán los ganadores.

Fútbol de tres piernas

A cada uno de los extremos del lugar de reunión o campo de juego, sitúa dos sillas o señales para establecer goles, estas estarán separadas entre sí por lo menos un metro y medio. Organiza a los Scouts en dos equipos. Los equipos deben juntarse en parejas amarrándose una de las piernas por los tobillos y las rodillas. Una de las parejas actúa como portero, se sitúa la pelota en medio del área de juego. A la señal indicada, cada equipo trata de lanzar y hacer que la bola vaya a la meta o portería del equipo contrario. La pelota no puede ser tocada con las manos o con los brazos. Posteriormente a que un equipo haya realizado un gol, coloca nuevamente la pelota en el centro.

Galopantes

Forma un círculo con los Scouts, donde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás en posición de recibir la golpiza. Un Scout es designado como “eso” y lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazos de tela bien envueltos. “Eso” camina alrededor del círculo por la parte de afuera y da el objeto a una de las manos de los Scouts. A partir de ese momento el chico con el objeto comienza a golpear al chico de la derecha, mientras éste corre alrededor del círculo tratando de alejarse de quien lo va a castigar. Cuando él regresa a su lugar en el círculo después de haber dado la vuelta estará a salvo. El proceso es completado cuando el nuevo poseedor del objeto para golpear vuelve a darle la vuelta al círculo dando el objeto a otro chico y así, sucesivamente el juego continúa.

Haz esto, haz aquello

Los jefes al frente de la Tropa practican ciertos movimientos, precediendo cada uno de ellos con las “palabras haz” esto “haz aquello”. Todos los movimientos que sigan a la orden “haz esto”, deben ser realizados inmediatamente por todos los jugadores mientras que los movimientos que sigan “haz aquello” deben ser ignorados.

Juegos de atrapar

Atrapándolos

“Eso” debe continuar tratando de alcanzar y cazar a un mismo Scout hasta que lo logra.

Atrapando el Tobillo

Escapar de ser atrapado, uno debe agarrar a otro Scout por el tobillo, el Scout cuyo tobillo haya sido agarrado, sin embargo, es vulnerable para ser atrapado al menos de que él logre tomar a alguien por el tobillo. El área de juego debe ser lo suficientemente pequeña para lograr que el juego sea factible de producir resultados.

Atrapando la cadena

El primer hombre que sea atrapado, une sus manos con el hombre que está actuando de “eso”, y posteriormente cada persona que es atrapada, será agregada a la cadena. El área de juego puede permitir que finalmente todos sean atrapados.

Atrapando la mofeta

Cada jugador tapa su nariz con una de las manos y sostiene un pie agarrándolo con la otra mano. Los jugadores pueden ser atrapados sólo si ellos dejan que cualquiera de las manos no toque los lugares del cuerpo indicados.

Jefe de pista

La Tropa sentada en círculo. “Eso” deja el salón mientras que el está fuera, los Scouts seleccionan un jefe de pista. Los Scouts harán el mismo movimiento que el jefe de pista hace, mientras que “eso” trata de determinar cuál de los Scouts es el jefe de pista. El director del juego debe cambiar los movimientos al menos cada 15 segundos. El jefe de pista puede aplaudir, mover la cabeza, saltar, mover los brazos, identificar al jefe de pista en tres intentos, él debe permanecer como “eso” para un próximo juego, si falla, el jefe de pista se convierte en “eso”.

Juego de Kim

La Patrulla se reúne en torno a una mesa cubierta con una tela. La tela que cubre la mesa o la bandeja, se alza por un minuto y a los Scouts se les permite estudiar de 20 a 30 pequeños artículos que son tales:

botones, clips, monedas, insignias Scouts, cuerdas cuchillos, etc. Las Patrullas se retiran y van a sus rincones, para hacer una lista de los objetos que fueron observados. Se le otorga un punto a cada Patrulla por cada artículo recordado.

Lectura de la brújula

Es necesario para cada Patrulla una brújula y un alista de ocho artículos o asuntos que hay en el local de Tropa tales como cuadros, cestos, cerraduras, etcétera y una tiza para dibujar círculos.

Las Patrullas se forman en filas, del lado opuesto a cada Patrulla, es decir al otro lado del local hay un círculo lo suficientemente amplio como para que un chico pueda pararse en el centro del mismo. En dicho círculo hay una brújula, un lápiz y una lista de objetos. El jugador número 1 de cada equipo cuando se indique la señal, corre para dentro del círculo, se toma un poco tiempo para leer el primero de los objetos de la lista y con la ayuda de la brújula establece en que dirección se encuentra este objeto. Regresa a la formación toca al Scout que continúa y así sucesivamente hasta que las 8 lecturas. Las lecturas con un error de menos de 10 grados otorgan cinco puntos, y tres puntos para las que tengan entre 10 y 20 grados.

Mapaches y mastodontes

Haga que los chicos de la Tropa se integren en dos equipos y ponga a ambos equipos mirándose uno al otro, es decir frete a frente. Uno de los equipos se llama Mapaches y el otro Mastodontes. Cuando tú indicas Mapaches o Mastodontes, los del equipo nombrado deben dar vueltas y correr hacia la pared que está tras de ellos. Si uno de los chicos es atrapado por un chico del otro equipo antes de que alcance la pared, el capturado se convierte en miembro del equipo que lo perseguía. Esto puede mantenerse hasta que uno de los equipos haya capturado a todos los del otro equipo. Tú le puedes agregar diversión al juego si te demoras un poco en pronunciar las palabras, también al crear falsas alarmas.

Pasare la pelota

Se dibuja una línea a todo lo largo del centro del local de reunión y un equipo deberá situarse a un lado de la misma. Los jugadores no pueden pasar sobre la línea. El director del juego (sugerimos sea el Guía de Guías) con un silbato, es vendado en los ojos o en su defecto se situará en un lugar donde no pueda ver a los jugadores. Los Scouts patean la pelota hacia delante y hacia atrás a lo largo de la línea tratándola de mantener en territorio enemigo. Cada vez que el director del juego suene el silbato, se revisará en que lado de la línea se encuentra la

pelota y el equipo que la tenga en su terreno se anotará un punto en contra, así el juego llega hasta que alcanza el número de puntos convenidos.

Pelando a la serpiente

Los jugadores se sitúan en un afila india, a una señal cada jugador se dobla poniendo su mano derecha entre sus piernas y entrelazando su mano izquierda con el jugador que está frente a él. Cuando todos hayan unido sus manos, el último hombre en la línea se acuesta boca arriba, primero poniendo sus pies entre los pies del hombre que está frente a él. La línea camina un poco hacia atrás pasando por sobre los cuerpos de todos aquellos que están detrás y que ya han acostado, así sucesivamente hasta que llegue al final de la línea.

En ningún momento los jugadores pueden desunir las manos y cuando haya finalizado este ejercicio todos estarán descansando acostados boca arriba; cuando todos estén ya en esa posición, el último hombre se pondrá de pie y avanzará así a la posición en que originalmente estuvieron y así le seguirá el que cuando estaba acostado estuvo frente a él, pero estando de pie esta detrás de él. Si un equipo rompe la unión de las manos, esta debe rehacerse antes de continuar. El primer equipo en tener todos los chicos acostados o todos de pie, es el equipo ganador.

Peleas en carreras

Integre equipos de tres chicos en cada uno, dos Scouts unen sus brazos, ellos son los caballos, el tercer Scout es el conductor de cada equipo, el toma los cinturones de cada uno de los caballo que están frente a él. El conductor tiene un pedazo de tela o gasa pasado por su cinturón que le quede en la parte de atrás del cuerpo (no debe estar atado). El objeto del juego es que los caballos de cada equipo traten de tomar las colas de los otros, mientras se mueven de tal forma que el conductor no pierda la cola.

Cuando un equipo pierde su cola la persona que está a cargo del juego le entregará otra. El equipo que hay coleccionado el mayor número de cola al final del juego será el ganador.

Pelota escurridiza

Los Scouts forman un círculo con un chico actuando como “eso” en el centro del mismo. Una pelota de voleibol se le entregará a uno de los chicos que forman el círculo con la finalidad de que toque al que está en el centro. Cuando eso es tocado, cambia de lugar con el chico que le tocó, así el juego continúa. Cuando se juega este juego dentro del

local será conveniente restringir los pases a dos antes de lanzar la pelota al centro.

Relevo del lazo

A una señal, el primer Scout amarra su cuerda en la gas ahecha en otra cuerda utilizando para ello el nudo de rizo o vuelta de escota y pasa esta por su cabeza haciéndola bajar por todo su cuerpo. Desata las cuerdas y se las da al siguiente Scout quien repite el procedimiento hasta que todos en la línea completen este proceso.

Relevo de la suerte

Las Patrulla en líneas con un miembro al frente a unos diez metros. Cada Scout que está al frente tiene una moneda escondida en una mano. Antes de comenzar el juego verifica que los Scouts que están frente a las Patrullas no pertenecen a las mismas. A la señal de comienzo, cada Scout que está parado frente a una Patrulla extiende ambas manos, cerradas y hacia abajo.

Sale un Scout hacia la persona correspondiente y le elige una mano, este extenderá ambas y mostrará si le atinó a la que tiene la moneda o no; si acertó regresa a su Patrulla toca al próximo Scout en línea. Mientras tanto, el Scout que está en frente lleva las manos hacia atrás y vuelve a poner la moneda en las manos que más prefiera para tenerla lista al frente cuando el otro llegue. Si un Scout falla en la selección de la moneda, tiene que volver y nuevamente intentarlo. El Scout cambiará de forma aleatoria la moneda. La Patrulla que termine primero es la ganadora.

Se sugiere que el juego se repita pero con diferentes Scouts al frente de cada una de las Patrullas, dándole la oportunidad de que los que están al frente jueguen.

Revolver

Los Scouts se esparcen por el área de juego. Un Scout está estacionado en el centro del área con una pelota. A la señal indicada, deja caer la pelota y llama el nombre de un Scout quien corre a tomar la pelota, tan pronto la tiene en sus manos grita alto y todos se deben detener. El Scout con la pelota trata de tocar con ella a cualquier Scout desde el lugar que la atrapó. Si falla se le considerará una falta y si logra atinarle al Scout, el Scout atinado tendrá la falta.

Se tendrá que elegir un castigo para aquél que llegue a acumular tres faltas.

Robando tocino

Divide a todos los chicos de la reunión en dos equipos, colocándolos en línea de manera que una esté enfrente de la otra con una separación de 10 metros. Cada equipo cuenta desde el número uno hasta el número que sea el total de jugadores. Cada chico debe recordar su número y mantenerlo en mente; habrá entonces en cada equipo un chico con el mismo número.

El tocino, que será un sombrero o una pañoleta, se sitúa en el centro de las dos líneas, el sinodal llama a un número y los chicos correrán al frente hacia donde está el tocino y tratarán de llevarse este hacia la línea donde está su equipo, antes de ser atrapado por el chico del otro equipo del mismo número. Anota un punto a favor por cada uno de los equipos que logren llevarse el tocino.

Después de cada punto se vuelve a poner el tocino en su lugar y se llama de nueva cuenta a un número. Si hay demasiados chicos, colócalos en cuatro equipos haciendo un rectángulo de forma que se tengan que cruzar.

Tieso

Los Scouts se mueven libremente dentro del local. El encargado del juego está de pie en un lugar donde él pueda observar toda la acción que se desarrolla. Cuando él hace que suenen dos pedazos de madera, todos los Scouts deberán quedar congelados en el lugar que están. Si cualquier Scout se mueve, el director del juego gritará su nombre e inmediatamente el resto de los Scouts se convierten en la pandilla que ataca al que infringió el orden. El encargado del juego debe tener completo control para que pueda detener cualquier acción al golpear los maderos en cualquier momento inapropiado. Si nadie se está moviendo, entonces se iniciará nuevamente y los Scouts vuelven a moverse libremente. Este es un juego sumamente agradable con una gran cantidad de actividad, lo cual es muy deseado por los Scouts.

Veinte preguntas

Un Scout piensa en un objeto que sea familiar al resto de la Tropa; inmediatamente comienza a darle la vuelta al círculo donde están sus otros compañeros y los Scouts hacen preguntas que puedan ser respondidas con un simple sí o con un no. Antes de que las preguntas comiencen, los objetos pueden ser identificados, presentando ideas relacionadas con animales vegetales o asuntos minerales. El Scout que finalmente hace la correcta asociación es identificar el objeto se convierte en el nuevo Scout que piensa un objeto.

Aunque el juego se llame veinte preguntas, no está restringido a este número de preguntas, es preferible permitir continuar el juego hasta que el objeto sea identificado.

Veneno

La Tropa se forma en círculo, pero alternando los Scouts que integran las diferentes Patrullas. Dibuja un círculo de metro y medio o dos metros de tal forma que todos los Scouts traten de ingresar a éste tomando en cuenta que no caben todos, mientras que cada Scout trata de forzar a los opositores para que salgan.

Al silbatazo se verá que scouts quedan fuera y se retirarán de éste y los ganadores obtendrán puntos para su Patrulla. La Patrulla a la cual pertenezca este Scout será la ganadora.

Ceremonias de apertura

Ceremonia de apertura

La ceremonia de apertura de cada Tropa es dirigida por el Guía de Guías o por la Patrulla a cargo del Programa. Haz que esta ceremonia sea seguida con dignidad y verdaderamente constituya algo impresionante.

Muchas Tropas tienen ceremonias de apertura tradicionales que son utilizadas semana tras semana. Este plan de acción es efectivo; a los chicos les gusta la idea de participar en cosas con las cuales están familiarizados y esto lo constituyen las ceremonias tradicionales.

Una ceremonia tradicional y común para apertura en muchos países involucra un acto en donde se presta respeto a la Bandera Nacional, una breve oración y posiblemente una rápida inspección de Tropa.

Ceremonias relacionadas con la Promesa y la Ley Scout

1. La Ley Scout es repetida por los Scouts que han sido investidos y no por los demás participantes a la reunión.
2. El Scout más reciente investido y los Scouts más antiguos dirigen a la Tropa en repetir la Ley Scout.
3. Un punto de la Ley Scout que es reptadito en toda su extensión
4. Cada punto de la Ley Scout es asignado a un chico diferente. Cada chico por turno da un paso al frente saluda e indica el punto de la Ley Scout que le ha tocado; al finalizar da un paso hacia atrás regresando a su formación.
5. El Guía de Guías dirige a los miembros de la misma para hacer la Señal Scout y repetir la Promesa Scout a medida que él la va diciendo.

Ceremonias relacionadas con la Bandera Nacional

1. La Tropa se coloca en formación de herradura. La Bandera Nacional es llevada al frente, mientras que el Guía de Patrulla con los demás miembros de la Patrulla actúan como guardián de honor de la bandera llevándola al centro y pidiendo a los otros Scouts de la tropa hacer el saludo a la misma.
2. La Tropa formada por Patrullas haciendo una doble línea donde esté mirando una a la otra. La bandera marcha con la escolta y abanderados correspondientes entre las dos líneas mientras que todos los que participan de la ceremonia a excepción de la

escolta y los abanderados, hacen el saludo. Al finalizar el recorrido, la bandera es situada en un pedestal al frente del local de reuniones.

3. La Tropa en formación de herradura, la bandera en el centro. Cada Scout por turno da un paso al frente, saluda y regresa al sitio.
4. La Tropa en formación horizontal. Indícales a los Scouts estar en atención, apaga las luces con excepción de una pequeña bombilla o linterna alumbrando a la bandera. Un Scout de la Patrulla encargado del programa recita, no canta, la primera estrofa del Himno Nacional. Cuando él finaliza toda la tropa puede cantar el Himno.
5. La Tropa en formación horizontal mirando a una de las paredes del local de Tropa desde donde hay una cuerda de la cual pende en lo alto de la pared la Bandera Nacional. La Tropa es llamada a la voz de atención. Este tipo de apertura puede ser combinada con el izamiento de la Bandera de Tropa.

Ceremonias para la Bandera de Tropa

1. Dar el grito de la Tropa o cantar cualquier canción que signifique el himno o canción de la Tropa.
2. Forma a las Patrullas en formación de estrella. La bandera de la tropa estará en el centro de éstas y los guías de Patrulla sostienen a la bandera con la mano izquierda. Detrás de ellos, los Scouts ponen su mano izquierda sobre el hombro del chico que esté frente a ellos. Mientras que esto sucede, la tropa canta una canción de Scout apropiada.

Ceremonia de clausura

Haz que la ceremonia de clausura sea breve y digna, progreda en forma tal que el final de la reunión se alo más cercano posible a la hora establecida previamente.

La Bandera Nacional tiene un lugar importante en muchas de las ceremonias de clausuras. Algunas de las ceremonias sugeridas para la apertura también pueden ser utilizadas para la clausura. Esto debe también incluir un momento para las oraciones.

Ideas para las ceremonias de clausura

1. Clausura las reuniones con la canción del “Silencio”

El día se fue,
Se fue el sol,
Del valle,

Del monte,
Todo es paz, a dormir,
Dios aquí está.

2. La Tropa formada. Una bendición para los Scouts; “Que el Gran Maestro de todos los Scouts esté con ustedes”, “Nos vemos en la próxima reunión”.
3. Una ronda entre las Patrullas; canciones apropiadas para dar “Buenas Noches” o “Buenas Tardes”, según sea el caso para el final de la reunión.
4. Forme el círculo de la hermandad, las manos de cada uno entrelazadas y se empieza a cantar la canción de la despedida. Cuando la canción finalice los scouts dejan el local en silencio.
5. Forma un círculo. Cada scout pasa los brazos por sobre los hombros de los compañeros mientras se canta la canción “Silencio”.
6. La Tropa en formación horizontal, el jefe de Tropa dice: “Scouts siempre” y los chicos responden “Listos”.

El minuto del Jefe de Tropa

El mejor minuto del Jefe de Tropa no es una sesión o charla dirigida a sus Scouts, es una pequeña y simple historia que los chicos deben escuchar con atención, comprendan y piensen sobre la historia durante la próxima semana. Puede ser una parábola o un artículo bien conocido que puede ser comparado con la realidad moral que rodea a la Tropa. No solo deben decirles a sus chicos que deben ser buenos. Háblales sobre los beneficios que se derivan del buen carácter y los desastrosos resultados que traen las actividades inmorales. Tú edificarás en los chicos un sentido de confianza en ellos mismos y un conocimiento hacia los otros lo cual les permitirá ser, en un futuro, hombres de confianza.

Preparando y desarrollando tu Minuto del Jefe de Tropa

El interés de un chico puede capturarse en forma más fácil si utilizamos asuntos que le son familiares y no meras palabras; por consiguiente, el primer paso es seleccionar algún artículo o asunto bien conocido de sus chicos, tales como lápices, linternas, cámaras, anzuelos, mochilas, etc. el próximo paso es revisar los puntos de la Promesa y de la Ley Scout, el Lema y la divisa de los Scouts y ver cómo alguno de estos puntos pueden ser relacionados por comparación con los artículos que le son familiares al Scout y específicamente con el objeto seleccionado.

Otra fuente de ideas es el periódico del día. Estas ideas se encuentran en las historias poco frecuentes que suceden y brindan pensamientos para el Escultismo. Por ejemplo, la historia de un atleta o equipo atlético que ha ganado una competencia puede enseñarnos

lecciones relacionadas con la salud corporal, espíritu deportivo y trabajo de equipo. La importancia que tienen algunas pequeñas cosas que aparecen en el periódico puede ser dramatizada si utilizamos la historia que describe el periódico del día ya sea un incendio o un accidente o aún la selección de un hombre para ocupar un nuevo puesto de importancia dentro de una empresa o negocio.

Código del aire libre

Como Scout, haré cuanto de mí dependa para:

Ser limpio en mis costumbres y maneras en el aire libre,

Ser cuidadoso del control de fuego,

Ser considerado con los demás cuando estoy en el aire libre y

Tener una actitud de mente que proteja la conservación de los recursos naturales.

Ser limpio en mis costumbres y maneras en el aire libre

Debe tratarse el aire libre como la herencia que hemos recibido para nuestro deleite, regocijo y disfrute. Mantén la basura y sobrantes del campamento en los lugares adecuados, evitando al máximo la contaminación del medio ambiente.

Ser considerado con los demás cuando estoy en el aire libre

Tratar todas las propiedades con respeto, el uso del aire libre se puede perder si abusamos del mismo.

Tener una mente que proteja la conservación de los recursos naturales

Aprender cómo se practica el conservacionismo. Contagiar en quienes nos rodean para que hagan lo mismo y utilizar en todas las actividades al aire libre los mismos métodos de los hombres que practican los deportes en cuanto a disciplina y puntualidad.

Servicios a la comunidad

El Movimiento Scout está profundamente interesado en proveer un programa a los niños y jóvenes el cual satisfaga tres necesidades primarias de ellos, es decir, entre otros:

- A. Satisfacer las necesidades y aspiraciones de los niños y jóvenes.
- B. Promoverles los Principios y Valores que encierran los Propósitos y fines del Movimiento Scout.
- C. Satisfacer las necesidades y exigencias de la comunidad donde se desarrolla el programa Scout, vinculando el mismo, dentro de sus limitaciones a las metas nacionales de desarrollo económico-social en cada país.

Como podrás observar, es de vital importancia que el Escultismo que practiquemos hoy en día, sea respuesta a los tres aspectos anteriormente indicados.

Mediante el SERVICIO A LA COMUNIDAD, los chicos Scouts de tu Tropa, podrán comenzar siendo realmente unos chiquillos, una importante y básica capacitación a fin de que logren ser el tipo de adulto que esté en la disponibilidad de vincularse a las importantes metas que significan el desarrollo de las respectivas comunidades en donde se desenvuelven junto con sus familiares, amigos y demás instituciones de la propia comunidad.

Trata de que al planear el Servicio a la comunidad, los chicos extraigan una rica experiencia y novedosa aventura que les permita alternar, en forma directa, con los asuntos que, de acuerdo con su edad, logren ser conocidos por ellos en cuanto a problemáticas que se plantean en la comunidad donde opera su Tropa Scout.

Basado en este análisis e investigación, permite y orienta a tus Scouts para que logren detectar los diferentes servicios a la comunidad que crean puedan ser prestados por su Patrulla. No olvides que es importante tomar en consideración la opinión de la comunidad al respecto del servicio que se les desea brindar. Existen dos tipos de necesidades como bien recordarás: las necesidades **sentidas** por la comunidad y las necesidades **no sentidas** por la comunidad.

En la etapa en que se encuentran tus Scouts, trata de que trabajen por el momento, en el área de **necesidades sentidas** por la comunidad. Para ello es bueno auscultar las opiniones de aquellas autoridades, tanto oficiales como privadas o líderes naturales de la comunidad en cuanto a cómo, dónde y cuándo los Scouts pudieran hacer un servicio **conjuntamente con los moradores de la comunidad**.

No se trata de hacer parches sociales; se trata de que los Scouts aprendan a trabajar **conjuntamente con los miembros de la comunidad** (de la cual también forman parte) como un mecanismo educativo que los prepare para lograr absorber las responsabilidades adultas que de ellos habrá de exigir el mundo del mañana.

Trata de discutir esto a nivel de la Corte de Honor y de acuerdo a las opiniones e intereses de los Guías y Subguías de Patrulla y demás miembros del Consejo de tropa, toma las debidas providencias y precauciones para que cada Patrulla, al planear el servicio a la Comunidad que va a desarrollar, saque de esta actividad una jugosa y memorable experiencia.