



# Comisión Lobatos

**DOCUMENTO GUÍA PARA LA COMPRENSIÓN Y  
APLICACIÓN DEL GRAN JUEGO DE LA CSA EN  
LA MANADA DE LOBATOS**



**CSA**  
CORPORACIÓN  
SCOUTS  
DE ANTIOQUIA

---

INDABA 2009

## PRESENTACIÓN

---

Desde 1996, cuando la CSA se transforma en una Organización Scout modelo que desarrolla un nuevo Escultismo para los nuevos tiempos, ha sido una premisa institucional mantener una propuesta educativa fiel, útil y moderna que permita que cada niño, adolescente y joven afiliado a la Corporación Scouts de Antioquia, logre cumplir de una manera práctica, atractiva y novedosa el propósito y los fines del Movimiento.

Esta propuesta educativa, que en la CSA recibe el nombre de **EL GRAN JUEGO**, ha sido diseñada como un todo integral y está fundamentada en la pedagogía del constructivismo, que responde a la idea del fundador de aprender haciendo y jugando, y que permite a los niños, adolescentes y jóvenes asumir la construcción de su propia formación, en su autogestión y la edificación conjunta de sus intereses, aspiraciones y necesidades personales, a través de temas que propician el desarrollo de pruebas y proyectos que se logran a través del Plan de Adelanto y las Especialidades.

En consecuencia con lo anterior y según los postulados fijados por Baden-Powell, se sustenta en la idea de dar confianza al muchacho, otorgarle responsabilidades y buscar que las asuma por convicción y de manera responsable.

Dicho de otro modo: el Gran Juego desarrolla el Proyecto Educativo de la CSA.

Como antesala al Manual del Plan de Adelanto para el Jefe Educador, y en el marco de nuestro INDABA 2009, la Dirección Scout CSA se complace en entregar el presente documento, el cual se constituye en una herramienta fundamental para el desarrollo de nuestra misión como animadores, motivadores y facilitadores del proceso de cada uno de nuestros Cachorros, Lobatos, Scouts, Pioneros y Rovers, hacia la obtención de la Insignia Máxima en su respectiva Unidad.

Agradecemos a todos los Scouters, Dirigentes y Ayudantes que, durante casi dos años, participaron en este proceso de revisión y actualización de los cinco Planes de Adelanto, haciendo posible que como Movimiento sigamos creciendo y transformándonos en beneficio de nuestros niños, adolescentes y jóvenes.

**DIRECCIÓN SCOUT CSA  
2009**

## **EL PROYECTO EDUCATIVO DE LA CSA**

---

*“Para juzgar y valorar exactamente el Escultismo, es preciso saber penetrar en su espíritu con humilde y apasionado hábito educador, con capacidad pedagógica e incluso, con cierta madurez de hábitos democráticos personales. Únicamente entonces nos revelará el Escultismo, por encima de las limitaciones y contingencias de las realizaciones humanas, su gran riqueza y su genialidad educativa.”*

La Corporación Scouts de Antioquia CSA, consciente de su compromiso y responsabilidad en la educación de la niñez, la adolescencia y la juventud colombianas, ha elaborado un Proyecto Educativo que nos permita atender y contribuir al desarrollo integral y consecuente de los niños, los adolescentes y los jóvenes que optan por afiliarse a la CSA.

### **La propuesta que planteamos a cada uno de los integrantes juveniles es la siguiente:**

- Vivir de acuerdo con un estilo de vida, con una forma de conocer y vivir el mundo que nos ha correspondido y participar de él para transformarlo y hacerlo a nuestro sueños e ideales.
- Participar activamente en la construcción de nuestras vidas y de un mundo mejor para todos.
- Una ruta de libertad que, inspirada en principios, en valores y en una ley, nos indica el camino de ser más humanos y mejores cada día.
- Asumir alegremente el viaje de la vida, esforzándonos por conquistar la felicidad.
- Hacer realidad metas propias y comunes en la fraternidad de un movimiento universal, haciendo el bien y no solamente siendo buenos.
- Estar en permanente contacto vivo y profundo con la naturaleza.
- Formar nuestro carácter y contribuir a la construcción de nuestro país, procurando una ciudadanía activa.
- Ser ejemplo y estar Siempre Listos para la vida.

### **Esta propuesta se inspira en el ESPÍRITU SCOUT, que se representa en:**

**Una Promesa**, que consiste en un solemne compromiso libre y personal, irrevocable, intransferible, permanente aún cuando se deje de pertenecer al Movimiento, indelegable,

singular y único, de adhesión a la propuesta de vida y valores consagrados en la misma Promesa y en la Ley.

#### **PROMESA DEL LOBATO:**

*Prometo hacer siempre lo mejor para cumplir mis deberes para con Dios y la patria,  
hacer una buena acción a alguien cada día  
y obedecer la ley de la manada.*

**Una Ley**, que significa un camino de superación constante para todo momento y lugar, y que implica:

#### **LEY DEL LOBATO**

1. El Lobato escucha y obedece al viejo lobo
2. El Lobato se vence a si mismo

#### **Principios Fundamentales del Escultismo:**

##### ***Definición:***

Un movimiento educativo, no político, de carácter voluntario, de jóvenes, abierto a todos sin distinción de clase, raza o credo, de acuerdo con el propósito, los principios y el método concebidos por el fundador Lord Baden-Powell de Gilwell.

##### ***Propósito:***

Contribuir al desarrollo de la juventud mediante la realización de sus potenciales espirituales, sociales, intelectuales y físicos como individuos, como ciudadanos responsables, y como miembros de sus comunidades, local, nacional e internacional.

##### ***Principios:***

- Deberes para con Dios.
- Deberes para con los demás.
- Deberes para consigo mismo.

##### ***Fines:***

- La formación del carácter.
- Desarrollo de un cuerpo y mente sanos.
- La preparación para una carrera u oficio.
- Hacerse útil para servir a los demás.
- Acercarse más a Dios.

***El Método Scout:***

Adhesión voluntaria a una Ley y una Promesa.  
La vida al aire libre.  
Aprender haciendo y jugando.  
Pequeños grupos naturales.  
Adulto motivador.

***El Programa Scout:***

El adelanto progresivo.  
Los marcos simbólicos.  
Las estructuras.  
Las actividades.

**Áreas de Crecimiento y Objetivos Educativos:**

El Escultismo se propone la tarea de contribuir al desarrollo equilibrado de las diversas dimensiones de la personalidad de los niños, de los adolescentes y de los jóvenes, promoviendo, formando y dando oportunidades de pleno despliegue a la variedad de expresiones de la persona, interesándose en el Ser Humano en toda su dimensión y amplitud de manera completa.

Para lograr ese propósito, y enriqueciendo el Proyecto Educativo de la CSA, la progresión educativa Scout establece áreas de crecimiento que consideran esa pluralidad y la ordenan con base en la estructura de la personalidad.

Conscientes de que esa estructura ha sido objeto de múltiples teorías e interpretaciones, la propuesta de la CSA opta por una distinción que proviene fundamentalmente de su experiencia y que, sustentados en los Fines del Escultismo, conjuga en cinco áreas de crecimiento tanto los conceptos generalmente aceptados acerca de la naturaleza humana, como los énfasis propios de nuestro Proyecto Educativo.

En cada Área de Crecimiento, se fijan los objetivos educativos que se proponen para el desarrollo y cumplimiento del proceso educativo del Escultismo en la CSA; estos objetivos se expresan en conductas deseables y observables que determinan el perfil del joven que termina su proceso en la CSA.

### **CARÁCTER Y AFECTIVIDAD:**

Destacando que el hombre se diferencia de todos los otros seres creados por su capacidad de distinguir entre el bien y el mal, entra a desarrollar la disposición permanente de la voluntad para organizar las fuerzas e impulsos de la persona de acuerdo a un principio regulador de naturaleza ética.

Por otra parte, confirmando la resonancia que los afectos tienen en la historia interna de las personas, nos preocupamos porque los niños, adolescentes y jóvenes obtengan y mantenga un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.

***En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella dependa para:***

- Conocer sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo pero siempre buscando su propia superación y la excelencia.
- Ser el principal responsable de su desarrollo, asumiendo la vida con un proceso constante de la perfección y la realización de sí mismo.
- Construir su proyecto de vida con base en los principios y valores del Movimiento Scout.
- Actuar consecuentemente con sus convicciones.
- Enfrentar la vida con sentido de trascendencia, alegría y sentido del humor.
- Reconocer en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.
- Autoformarse en la responsabilidad, el sentido de autodisciplina y el orden.
- Ser digno, con una identidad definida y propia.
- Tolerar pero no ser permisivo y desarrollar la capacidad de actuar en las situaciones que se le pueden presentar siendo capaz de dominarse y ver el lado bueno de las cosas y no el malo y produciendo resultados positivos.
- Tomar decisiones en lograr sus objetivos y la educación de un carácter marcado por la fortaleza de su personalidad en su comportamiento ético inspirado en sus valores y que ama la verdad.
- Lograr mantener un estado de libertad, equilibrio y madurez emocional.
- Practicar una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.
- Construir su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.
- Conocer, aceptar y respetar su sexualidad y la del sexo complementario como expresión del amor.
- Reconocer el matrimonio y la familia como base de la sociedad, convirtiendo la suya en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterno.

- Servir a los demás, hacer el bien y no solamente ser bueno, capaz de ponerse en el lugar de los demás, respetuoso de los derechos de los otros, que demuestra su afecto especialmente por los buenos.
- Desarrollar la capacidad de admiración y generosidad para combatir el egoísmo.
- Creer en el valor del diálogo y la importancia de escuchar.
- Amar y respetar a sus padres y comprender desde joven que debe superarlos y agradecerles cuanto han hecho por él.

### **CORPORALIDAD:**

Dada la evidencia física de la persona y la importancia ineludible de su identidad corporal, esta área se ocupa del desarrollo de la parte de la responsabilidad que a cada uno le corresponde en el crecimiento y funcionamiento de su propio cuerpo.

***En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella dependa para:***

- Asumir la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.
- Procurar el orden en su organismo conociendo los procesos biológicos que lo regulan, protegiendo su salud, aceptando sus potencialidades físicas y orientando sus impulsos y fuerzas.
- Valorar su aspecto y cuidar su higiene personal y la de su entorno.
- Mantener una alimentación sencilla y adecuada.
- Administrar su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.
- Convivir constantemente en la naturaleza y participar en actividades deportivas y recreativas que le proporcionen un cuerpo sano y fuerte.
- Asumir el descubrimiento de sus potencialidades desarrollando sus sentidos y respeto por sí mismo y los demás.

### **CREATIVIDAD:**

Reconociendo al hombre como ser inteligente que puede lograr por sí mismo su realización personal, se propone el desarrollo de la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.

***En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella dependa para:***

- Incentivar el deseo de aprender nuevos conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje progresivo.

- Actuar eficaz y eficientemente con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
- Unir los conocimientos teóricos y prácticos mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.
- Elegir su vocación considerando conjuntamente sus aptitudes, posibilidades, intereses y las necesidades de la comunidad, manteniéndose fiel a ella y valorando las demás opciones sin prejuicios.
- Expresar lo que piensa y siente a través de los distintos medios, creando en los que se actúa espacios que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.
- Reconocer en el saber científico un importante camino para comprender al hombre, la sociedad y el mundo; y utilizar la técnica como un medio al servicio del hombre.
- Que desarrolle y use el sentido común.
- Observador, analítico, que sabe usar la información, que distingue el bien del mal, a quien seguir y a quien rechazar, capaz de tomar decisiones éticas de acuerdo con sus convicciones.

### **SOCIABILIDAD:**

El Ser Humano debe comprenderse en relación con los demás, por lo cual la CSA debe atender el desarrollo de la dimensión social de la personalidad, con énfasis en el aprendizaje y práctica de la solidaridad.

***En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella depende para:***

- Vivir su libertad de un modo solidario, capaz de ponerse en el lugar de los demás, especialmente los más débiles, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para todos.
- Reconocer y respetar la autoridad válidamente establecida y ejercerla al servicio de los demás.
- Cumplir las normas que la sociedad se ha dado, evaluándolas con responsabilidad y sin renunciar a cambiarlas conforme evoluciona la sociedad en la construcción de una vida mejor y en ejercicio de una ciudadanía activa.
- Servir activamente en su comunidad local contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.
- Hacer suyos los valores de su país, de elevado sentido de la ética; desarrollar un sentido de pertenencia y dignidad hacia su pueblo, el arte y la cultura.
- Promover la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos, luchando siempre por la comprensión y la paz.
- Contribuir a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural y el respeto por los derechos humanos.



- Ser disciplinado, organizado y trabajador en la búsqueda constante de la excelencia en lo que hace y en la formación de un liderazgo de excelencia frente a los demás.

### **ESPIRITUALIDAD:**

La vida humana en su vocación hacia lo trascendente. Esta Área de Crecimiento desarrolla en los jóvenes la aspiración a establecer vínculos personales con Dios, la capacidad de asumir la Fe e integrarla a la vida y la disposición a respetar las distintas opciones.

***En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella dependa para:***

- Buscar siempre a Dios en forma personal y comunitaria, aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la creación.
- Adherirse a principios espirituales, ser fiel a la religión que los expresa y aceptar de manera alegre y con compromiso verdadero los deberes que de ello se desprenden.
- Practicar la oración individual y comunitaria como expresión del amor a Dios y como medio de relacionarse con El.
- Dialogar con todas las personas cualquiera sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres y un acercamiento conjunto a la verdad.
- Formar una familia en los valores propuestos por la religión que profesa y en el amor y para el amor, la caridad, la comprensión, la tolerancia, el respeto y la búsqueda juntos de la felicidad.

## **EL GRAN JUEGO**

---

Es la herramienta fundamental para el desarrollo de las Áreas de Crecimiento y los objetivos del Proyecto Educativo de la CSA, a través de las pruebas y proyectos del Plan de Adelanto y las Especialidades, con sus respectivas insignias y líneas de ascenso.

Es una propuesta integrada para las cinco Unidades Educativas, que pretende una educación integral con base en las áreas de crecimiento propias de cada etapa de la niñez, la adolescencia y la juventud.

Es el instrumento didáctico, atractivo y novedoso, con el que la CSA garantiza que cada niño, cada adolescente y cada joven, recorre su camino hacia los reconocimientos máximos de progreso, en la construcción implícita y desapercibida del perfil que propone nuestro Proyecto Educativo.

Reiterando lo que dijimos al comienzo en la presentación, el Gran Juego ha sido diseñado como un todo integral y está fundamentado en la pedagogía del constructivismo, que responde a la idea del fundador de aprender haciendo y jugando, y que permite a los niños, adolescentes y jóvenes asumir la construcción de su propia formación, en su autogestión y la edificación conjunta de sus intereses, aspiraciones y necesidades personales, a través de temas que propician el desarrollo de pruebas y proyectos que se logran a través del Plan de Adelanto y las Especialidades.

El Gran Juego pretende contribuir a la formación de los niños, adolescentes y jóvenes colombianos, en especial antioqueños, conforme a los Principios Fundamentales del Movimiento Scout.

### **Enfoques del Gran Juego:**

- Estructura **horizontal** en contraposición a la tradicional vertical que se ha usado en los planes de adelanto.

Esto significa que los niños, adolescentes y jóvenes tienen un horizonte para escoger el módulo que deseen perfeccionar sin ninguna limitación, en el momento que les apetezca como quien “da al pez la carnada que le gusta”, expresión utilizada por el fundador para indicarnos la forma como deberíamos atraer a los muchachos. El Gran Juego no tiene misterio y sí mucha aventura. Todas las cartas se ponen sobre la mesa y “el jugador escoge su mano”.

Los módulos para escoger son cinco; coincidentes con los cinco fines del Escultismo y son ofrecidos desde la primera hasta la última Unidad Scout, traducidos al lenguaje romántico de cada una.

FINES DEL ESCULTISMO	MÓDULOS DEL GRAN JUEGO	DENTELLADAS	INSIGNIAS
La formación del carácter.	Carácter y Afectividad	MOWGLI	
Desarrollo de un cuerpo y mente sanos.	Corporalidad	BAGHEERA	
Hacerse útil para servir a los demás.	Sociabilidad	KAA	
La preparación para una carrera u oficio.	Creatividad	DARZEE	
Acercarse más a Dios.	Espiritualidad	BALOO	

- En cada Unidad se **continúan** los cinco módulos, traducidos a cada uno de los fondos románticos que sirven de soporte al marco simbólico de la respectiva Unidad. Por eso el plan adquiere significados importantes y llamativos para cada niño, adolescente o joven participante: DENTELLADAS, PRESAS DE CAZA, AVENTURAS, DESAFÍOS DE ACCION, RUTAS ROVER.
- El Plan es completamente **integral** y permite evaluar en cada etapa del proceso de adelanto el logro de los cinco fines del Escultismo.
- El sentido de **hermandad, individualidad y educación** centrada en el joven, permite evidenciar la coincidencia de muchachos de diferente adelanto y edad en el mismo módulo, demostrando así la autenticidad de cada participante e introduciendo el concepto de **universalidad** propio de los centros de educación superior. Es decir que en la operación del Plan se vive el espíritu universitario.

- Orientación **constructivista**, donde cada participante, solo o con sus compañeros de Unidad o de Sección, defina sus preferencias de conocimiento de acuerdo a sus necesidades, inquietudes, aspiraciones, entorno y marco cultural para apoderarse de conocimientos hasta el límite de sus deseos por medio de proyectos concretos, realizables y medibles, que orientados por el jefe educador, se conviertan en actividades atractivas tanto como lo sería participar en un divertido “Gran Juego”.
- Recapitulemos: El Gran Juego ofrece un patrón horizontal con cinco módulos de conocimientos basados en los cinco fines del Movimiento, desarrollados de manera personal por cada participante, por medio de pruebas y proyectos individuales o grupales escogidos por los mismos muchachos, con terminología y referencias propias del ambiente de cada Unidad Scout.

### **Características del Gran Juego:**

- **Personalizado**: De acuerdo al ritmo natural y las necesidades de cada quien.
- **Activo**: Utiliza el método de aprender haciendo.
- **Divertido**: Presentado como un juego que despierta el interés del niños, el adolescente y el joven por desarrollar sus pruebas y proyectos.
- **Formativo**: Educa integralmente en las áreas de crecimiento.
- **Continuo**: Toma en consideración la etapa anterior y prepara para la siguiente.
- **Útil**: Permite experiencias que dan lugar a un aprendizaje efectivo.
- **Progresivo**: Contribuye al crecimiento de manera sencilla y práctica, fácil de asumir y vivir.
- **Estimulante**: Produce en el niño, en el adolescente y en el joven la percepción de haber logrado un provecho que se reconoce por un atractivo sistema de insignias de adelanto.
- **Coeducativo**: Está diseñado para ser desarrollado por niños, adolescentes y jóvenes de ambos sexos sin distinción.
- **Técnico**: concierne al desarrollo físico y de la habilidad manual.
- **Humano**: concierne al carácter y a la relación con Dios y los demás.

**Reglas para jugar al Gran Juego:**

- 1. Participantes:** todos los niños, adolescentes y jóvenes que estén afiliados a un Grupo Scout.
- 2. Facilitador, Motivador y Orientador:** Jefe Educador, comprometido con la educación de los participantes por medio del Método Scout.
- 3. Tiempo de duración:** durante toda la vida de actividad como miembro juvenil de la CSA.
- 4. Procedimiento:** cada participante al inscribirse en una Unidad Scout recibe la información de los cinco módulos ofrecidos para aprender a ser Cachorro, Lobato, Scout, Pionero o Rover, según su edad. Una vez ilustrado, escoge de manera voluntaria y libre el módulo de su preferencia y anuncia a su Jefe educador su elección. El Jefe Educador procede a diseñar la estrategia para orientar a todos sus muchachos y muchachas de manera individualizada, hacia los proyectos grupales o individuales que les permitan adquirir los conocimientos. Al finalizar con éxito cada proyecto y adquirir los conocimientos, el Jefe Educador y sus asistentes proceden a calificar a los participantes y entregarles las insignias de estímulos, que lucirán en su uniforme, y que son demostrativas ante la comunidad Scout y ante sus propios compañeros del éxito logrado. Los proyectos se desarrollarán por lapsos de tiempo definidos y en medio de las actividades propias de la Unidad: reuniones semanales o quincenales, excursiones, campamentos, caminatas, rallys, reuniones especiales, etc.
- 5. Instructores del juego:** tanto el Jefe Educador, como los padres de familia, los hermanos mayores, los amigos y los maestros pueden contribuir a los proyectos con el objetivo de que el participante adquiera los conocimientos que el proyecto escogido le exige.
- 6. Instrumentos para jugar:** los textos Scouts, las bibliotecas de los colegios y las públicas, la red mundial de Internet, los cuadernos de notas de los antiguos Scouts, las prácticas aprendidas en acción en campamentos y excursiones o enseñadas y orientadas por los instructores.
- 7. Límite de tiempo:** no existe. Cada participante elige la velocidad con la que desea adquirir los conocimientos. Debe motivárseles a la eficiencia y recordarles la Ley Scout como espíritu motivador que anime sus proyectos.
- 8. Estímulos:** títulos, nombres e insignias que se entregan en ceremonia pública a cada participante una vez logre los objetivos de conocimientos propuestos. Algunas Unidades tienen diseñada una insignia para cada módulo de conocimientos y a su vez la suma de módulos y especialidades les permite obtener insignias de adelanto tradicional (en todas las Unidades).

- 9. Las especialidades:** hacen parte fundamental del Gran Juego y se consiguen de la misma forma, por medio de pruebas y proyectos que el muchacho desarrolla para demostrar que adquirió el conocimiento y lo practica. Están íntimamente ligados a los módulos de cada Unidad y son perfectamente compatibles. No hay límite para su profundización. Los muchachos podrán ser todo lo expertos que deseen en cada una de ellas. Tampoco hay límite de especialidades. En cada Unidad hay especialidades prediseñadas, pero si “no existe” la que el muchacho quiere, el Jefe Educador debe crearla, asegurándose primero de que no esté contenida en otra ya existente.
- 10. Materiales del juego:** Manual para el Jefe Educador, Fichas para los participantes que describen los módulos, los ascensos y algunos proyectos sugeridos.
- 11. Ganadores:** todos los participantes que logren las metas propuestas y obtengan sus insignias de adelanto. Habrán ganado en conocimientos, actitudes y sentimientos: serán unos verdaderos Scouts.
- 12. Objetivo final:** formar hombres y mujeres íntegros que con sus acciones y ejemplos se conviertan en ciudadanos de carácter que construyan una nación fuerte y respetada.

## **EL GRAN JUEGO EN LA MANADA DE LOBATOS:    PRESAS DE CAZA**

---

El Gran Juego se pone en evidencia a través de la fantasía que nos da la Selva y es así como el Lobato busca conseguir sus objetivos y logros a través de las PRESAS DE CAZA, programa que aplica el constructivismo y formación escultista adecuados para la edad de los Lobatos.

Estas Presas de Caza no tienen un orden estricto, pues basados en el principio de la horizontalidad en el proceso del Lobato, es él mismo quien escoge por cuál empezar, pero siempre encaminado llegando al mismo punto de encuentro.

Las Presas de Caza están representadas en cinco (5) personajes de la Selva y cada uno de ellos corresponde a su vez a un área de crecimiento, estando así articulados para lograr la formación integral que se busca aplicando el Gran Juego.

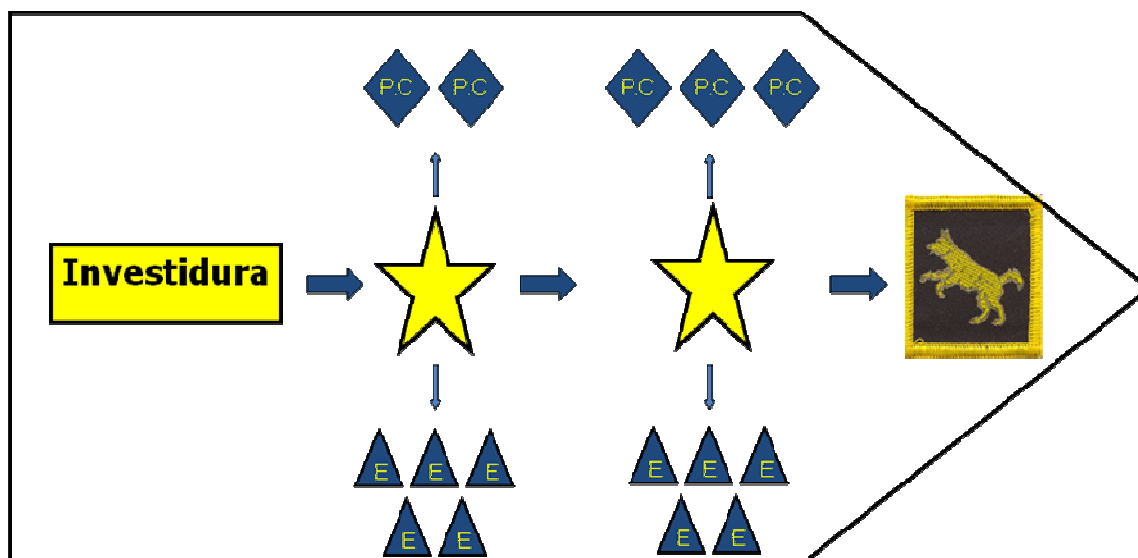
En las Presas de Caza se desarrollan los objetivos de cada una de las áreas de crecimiento, por medio de las pruebas que contiene cada una, donde el lobato prepara y presenta su prueba, para luego obtener cada una de sus Presas de Caza.

Sin embargo, el papel del Viejo Lobo es fundamental, y debe saber orientar el proceso del Lobato, sin interferir en él, pues es de esta manera que logramos potenciar todas las habilidades y fortalecer las dificultades de los Lobatos, teniendo en cuenta su individualidad, creando una conciencia de responsabilidad y compromiso que deberá mantener durante el resto de su vida scout.

### **LÍNEA DE ASCENSO**

Es el Camino del Lobo, la senda que deberá recorrer el Lobato para obtener al finalizar su proceso la máxima insignia de la Manada y ser así un LOBO RAMPANTE

## LÍNEA DE ASCENSO



Especialidades Obligatorias de: Nadador y Primeros Auxilios (una para cada Estrella)

### PRIMERA ESTRELLA

Para ser Primera Estrella debes cumplir lo siguiente:

- Lograr dos (2) Presas de Caza.
- Obtener un mínimo de cinco Especialidades (Una de ellas la de Nadador o Primeros Auxilios)
- Cumplir y vivir la ley, las máximas y la promesa de la Manada

La Primera Estrella se pone en el lado derecho de la gorra del Lobato, como símbolo de que ya abrió su primer ojo, y agudizó su primero oído.



## SEGUNDA ESTRELLA

Para ser Segunda Estrella debes cumplir lo siguiente:

- Completar las cinco Presas de Caza
- Completar mínimo 10 especialidades (Incluida la otra especialidad obligatoria)
- Cumplir y vivir la ley, las máximas y la promesa de la Manada
- Ser ejemplo para tu seisena y Manada

La Segunda Estrella se porta en el lado izquierdo de la gorra del Lobato, como símbolo de que ya abrió su segundo ojo y agudizó su segundo oído

## LOBO RAMPANTE

Es el máximo adelanto que la Manada le otorga al Lobato Segunda Estrella que está por culminar su vida en la Unidad y que cumple satisfactoriamente el perfil del Lobato, por decisión del Consejo de Manada.

### PERFIL DEL LOBATO CSA

- Vive de acuerdo a la ley, la promesa y las máximas del lobato (a).
- Desarrolla su carácter y mantiene una actitud de afecto hacia su familia y los demás.
- Reconoce, desarrolla y hace uso de sus potencialidades, sus sentidos y el respeto por sí mismo, los demás y la naturaleza, con lo que garantiza un cuerpo y una mente sana.
- Sabe comportarse en sociedad y procura el bienestar de ésta.
- Busca su desarrollo espiritual al lado de su familia y en la grandeza de la creación.
- Desarrolla habilidades técnicas y manuales para pensar, innovar y aventurar.
- Se preocupa por la actualización constante del conocimiento scout, teórico y práctico.
- Mantiene un rendimiento óptimo en sus responsabilidades escolares.
- Es un digno ejemplo de los demás lobatos y lobeznos.

Para ser Lobo Rampante debes cumplir lo siguiente:

- Tener la segunda estrella.
- Cumplir con el perfil del Lobato CSA.
- Ser aprobado (el ascenso) por el Consejo de Manada.

### **INVESTIDURA – Cambio de Pelaje**

- 1.** Cuéntale a tus viejos lobos la historia de Baden – Powell y del Escultismo.
- 2.** Conoce la historia “Los hermanos de Mowgli” del Libro de las Tierras Vírgenes
- 3.** Pregunta a tus viejos Lobos acerca de los principales personajes de la selva y sus características (Akela, Baloo, Bagheera, Kaa, Darzee, Mowgli, Shere-khan, Hathi y Bandar-log).
- 4.** Aprende qué es la manada y la seisena.
- 5.** Averigua con tus viejos Lobos: cuál es el llamado de la Manada, qué es el Círculo de Roca, qué es el Círculo de Parada y cuáles son las señales de brazos que hacen los viejos lobos para las formaciones.
- 6.** Demuestra que conoces el saludo del lobato y el saludo con la mano izquierda. Explica su significado a tus viejos lobos.
- 7.** Aprende la ley de la Manada y cuéntale a Akela lo que harás para cumplirla.
- 8.** Conoce la promesa, cuéntasela a un Viejo Lobo y además, cuál será tu compromiso y qué cosas puedes mejorar.
- 9.** Cuéntale a un Viejo Lobo cuál es, qué entiendes y cómo cumples el lema del Lobato.
- 10.** Conoce y practica las máximas y las virtudes del Lobato.
- 11.** Aprende la oración del Lobato y explícale a un Viejo Lobo su significado con tus propias palabras.
- 12.** Cuéntale a un Viejo Lobo quién es el Santo Patrono de los Lobatos y por qué crees que lo es.
- 13.** Explica a tus viejos lobos el significado del uniforme del lobato y sus insignias.
- 14.** Consulta con tu Jefe de Grupo el significado de la Pañoleta y los deberes que tienes con ella.
- 15.** Aprende a hacer el gran clamor y conoce su significado.
- 16.** Participa activamente en 6 reuniones de Manada.
- 17.** Consigue y decora tu cuaderno de caza.

## MOWGLI (Carácter y Afectividad)



**MOWGLI:** Es el pequeño cachorro humano, su nombre original es Nathoo, sin embargo, al llegar solo y desprotegido al cubil de Raksha y Papá Lobo, es ésta quien, al ver que no tenía pelaje, lo llama Mowgli que significa “Pequeña Rana”.

**Descripción:** Es un niño que crece con los lobos dentro de la Manada, siempre inquieto y queriendo encontrar aventuras en la Selva, fiel a sus hermanos, amigos y maestros, Mowgli es el Lobo

ato a seguir, pues tiene muchas virtudes, pero a su vez, algunos defectos, como cualquier niño de su edad, sin embargo los trataba de corregir siendo “Siempre Mejor”.

1. Demuestra que eres un buen hijo y un líder en tu colegio o escuela, cumpliendo tus responsabilidades. Muéstrale a un Viejo Lobo que las cumples siempre.
2. Sé respetuoso con todas las personas; dramatiza, en compañía de tu seisena, una situación de pérdida de respeto en la Manada y cómo corregirla.
3. Actúa siempre con disciplina, respeto y buen orden en las reuniones de Manada; respeta a tus hermanos Lobatos y obedece a tus Viejos Lobos.
4. Organiza, con la ayuda de tus padres, un plan de ahorro para conseguir algo que quieras.
5. Diles a tus Viejos Lobos y a tus padres de familia que te enseñen las reglas básicas de seguridad para los niños y las reglas de protección personal para servicios en línea por computadora. Posteriormente escribe un guión para una obra de teatro donde demuestres tu entendimiento de las reglas de seguridad.
6. Define 5 metas personales que te propondrás cumplir en tu familia, en tu colegio y en la Manada; discute con un Viejo Lobo cómo las cumplirás.
7. Esfuérzate para ser un buen estudiante y cuéntale a Akela cómo has ido progresando en el colegio; muéstrale tus calificaciones.
8. Debes ser puntual, mantener tu uniforme Scout completo y en orden y cuidar tus pertenencias.
9. Aprende a convivir, respetar y valorar el otro sexo; explícale a un Viejo Lobo cómo lo haces y por qué.
10. Lidera, con la ayuda de tus Viejos Lobos, 3 juegos para la Manada o seisena donde muestres la importancia del trabajo en equipo.

- 11.** Haz un dibujo de Shere - Khan, Tabaquí, los Bander-log y Buldeo y escribe en qué se diferencian; cuéntale a un Viejo Lobo que parecido encuentras entre estos personajes y algunas personas que conozcas.
- 12.** Con la ayuda de tus Viejos Lobos, lidera una actividad en la Manada sobre un tema que te guste y que quieras compartir con los Lobatos.
- 13.** Organiza, en compañía de otros Lobatos y con la ayuda de un Viejo Lobo, un noticiero en vivo donde le cuenten a la Manada y al Grupo Scout noticias sobre el grupo, el colegio, la ciudad, el mundo, etc.
- 14.** Invita a tu familia para que participe contigo en una actividad que los Viejos Lobos organizarán para las familias de la Manada o el Grupo Scout.
- 15.** Participa, con la Manada, en una actividad donde puedan compartir juguetes, libros, ropa, etc., con otros niños que lo necesiten.
- 16.** Demuestra y enseña con tu ejemplo, que eres humilde cuando ganas y que aceptas la derrota cuando pierdes.
- 17.** Pídele a 3 miembros de tu familia (padres, tíos, hermanos, primos, etc.) que escriban lo que piensan de ti, lo positivo y lo que tienes por mejorar; compártelo con un Viejo Lobo y cuéntale qué piensas y sientes sobre eso.
- 18.** Pide a un Viejo Lobo que te cuente la historia de “La selva invasora” del Libro de las Tierras Vírgenes y que te ayude a diferenciar entre lo bueno y lo malo que tiene el relato; da cuenta de ello por medio de alguna manifestación artística, como un cuento, una canción, un dibujo, un acróstico, un poema, entre otras cosas.
- 19.** Mantén al día tu cuaderno de caza; muéstralo a tus Viejos Lobos.

## BAGHEERA (Corporalidad)



**BAGHEERA:** La pantera negra de la selva, podía trepar los árboles o arrastrarse en silencio sin ser vista, aprovechando las sombras de la noche.

**Descripción:** Era una cazadora, trabajadora y mañosa, valiente y resistente. Ágil, rápida, reconocida por su malicia y por la acción sagaz.

1. Aprende a cuidar tu cuerpo teniendo una buena higiene personal.
2. Demuestra que te alimentas bien y que te cuidas del clima.
3. Demuestra que sabes usar tus sentidos; supera un juego de Kim para cada uno de ellos.
4. Aprende a acechar utilizando las técnicas básicas para hacerlo.
5. Practica el deporte que más te guste y conoce sus reglas. Cuéntale a algún Viejo Lobo lo que aprendiste.
6. Aprende qué hacer en caso de una emergencia, a quién acudir y a qué número llamar.
7. Demuestra tus habilidades para el equilibrio. Lo puedes hacer utilizando cualquier implemento con ruedas como la bicicleta, los patines, el monopatín, etc.; conoce las normas de seguridad requeridas para la práctica de estas actividades.
8. Participa activamente en una caminata con la Manada; pídele a un Viejo Lobo que te asigne una responsabilidad especial.
9. Participa activamente en un campamento con la Manada. pídele a un Viejo Lobo que te asigne una responsabilidad especial.
10. Aprende a orientarte a través de medios naturales y por medio de la rosa de los vientos; haz una con creatividad y conoce para qué sirve.
11. Aprende a hacer la danza de Bagheera y lídérala en la Manada.
12. Aprende y practica las señales de pista por medio de una actividad dirigida por tus Viejos Lobos.
13. Demuestra que eres hábil en actividades como: marañas, rastreo y paso de manilas.
14. Pídele a tu Viejo Lobo que te cuente la historia del “Ankus del rey” y la importancia de Bagheera en esta historia. Cuenta esta historia a la Manada por medio de alguna manifestación artística: un cuento, una canción, un dibujo, un acróstico, un poema.
15. Mantén al día tu cuaderno de caza; muéstralo a tus Viejos Lobos.

## KAA ( Sociabilidad)



**KAA:** La gran serpiente pitón, también conocida como cabeza chata, de nueve metros de largo. No es agresiva ni venenosa. Era muy respetada en la selva y muy temida por los monos Bander-log.

**Descripción:** De buenos instintos, discreta, y muy tranquila; sabia y conoedora de los secretos escondidos en la selva. Más que aliada de Mowgli, era su amiga, porque no solo brinda una ayuda a Bagheera y Baloo a rescatarlo de los Bander-log, sino que está siempre a su servicio, dispuesta a ayudar y a enseñarle todos esos secretos de la selva que lleva consigo.

1. Conoce, al menos, 10 normas de urbanidad y practícalas.
2. Averigua con tus Viejos Lobos la historia de la buena acción y practícala siempre, cumpliendo así tu promesa de Lobato.
3. Demuestra que conoces algunos sitios culturales importantes de tu municipio, de tu departamento y de tu país.
4. Conoce los símbolos patrios y su significado; aprende a izar correctamente la bandera y canta el Himno Nacional.
5. Aprende a ubicarte en tu municipio y a utilizar el sistema de transporte público con la ayuda de un adulto responsable.
6. Aprende a consultar el directorio telefónico. Luego, elabora tu directorio personal con los teléfonos de tus Viejos Lobos, Jefes Scouts, compañeros de seisena y de Manada, integrantes del Grupo scout, amigos, familia y los números de emergencia.
7. Conoce qué son las señales de tránsito, su clasificación y para qué sirven.
8. Elabora un mapa donde señales los lugares más importantes para tí: como tu casa, tu colegio y tu sede Scout.
9. Consigue información sobre tu Grupo Scout y sus integrantes durante dos reuniones; realiza una muestra (anuario, cartelera, etc.) de la gente que lo compone.
10. Crea un grupo de amigos y mantén contacto con ellos, usando medios como anuarios, cartas, cuaderno, mensajes, messenger, entre otros.
11. Participa activamente en una feria de culturas organizada por tus Viejos Lobos, donde selecciones y aprendas acerca de otro país y le cuentes a la Manada acerca de él.
12. Aprende sobre las riquezas colombianas (culturales, naturales, históricas, en ciencia y tecnología, etc.) y muéstrale una de ellas a la Manada, enseñándoles cómo conservarla.
13. Aprende y practica la danza de Kaa.

- 14.** Consulta y cuéntale a un Viejo Lobo cómo se llama el Alcalde de tu Municipio, el Gobernador de tu Departamento y el Presidente de la República y cuáles son sus funciones.
- 15.** Visita un museo con la Manada.
- 16.** Participa en una campaña de reciclaje, luego, haz algo útil con este tipo de materiales y cuéntale a la manada la importancia del reciclaje en su ciudad.
- 17.** Elabora una lista de buenas acciones que puedes hacer como Lobato y muéstrasela a un Viejo Lobo.
- 18.** Pide a tu Viejo Lobo que te cuente la historia del “La Caza de Kaa” y la importancia de Kaa en esta historia. da cuenta de ello por medio de alguna manifestación artística, como un cuento, una canción, un dibujo, un acróstico, un poema o entre otras cosas.
- 19.** Mantén al día tu cuaderno de caza; muéstralo a tus Viejos Lobos.

## DARZEE (Creatividad)

### DARZEE (CREATIVIDAD)



**DARZEE:** es el pájaro tejedor, que ayudó a Rikki – Tikki – Tavi en la lucha contra Nag y Nagaina para proteger a la familia, en su historia.

**Descripción:** Es hábil para construir sus nidos, un trabajador incansable, que no termina su trabajo hasta que esté listo y bien hecho. Es muy creativo con toda clase de manualidades.

1. Consulta y aprende sobre dos inventos importantes, para qué sirven y explícale a la Manada la importancia de ellos a través de la historia.
2. Construye un invento, muéstralo a tus Viejos Lobos y a la Manada y cuéntales para qué sirve.
3. Participa en una obra de teatro o acto cultural con la Manada, frente a los padres o el Grupo Scout.
4. Debes aprender mínimo seis (6) canciones Scout, incluyendo el Himno del Lobato, cantando siempre con alegría en compañía de la Manada.
5. Aprende a hacer mínimo tres (3) manualidades con materiales diferentes; lidera una de ellas enseñándola a los demás lobatos.
6. Aprende y practica mínimo cuatro (4) nudos scout (Donde incluyas los siguientes: ballestrinque, llano, vuelta escota)
7. Aprende y practica códigos y claves secretas, principalmente el código morse y el de semáforo, y las claves de cajón, murciélago y limón. Inventa una para tu seisena.
8. Participa con la Manada en una actividad en la que debas disfrazarte y camuflarte usando distintos elementos.
9. Elabora los distintivos de tu seisena para una reunión de Manada.
10. Aprende a construir cometas y compártelo con tus amigos de seisena.
11. Con la ayuda de un Viejo Lobo, realiza una actividad con la Manada donde cuentes en qué carrera u oficio se desempeñan tus padres o familiares.
12. Prepara y participa con tu Seisena en un acto de fogata.
13. Realiza junto con la manada la danza de la Flor Roja.
14. Cuéntale a la Manada o a la seisena, de una forma creativa, qué quieres ser cuando seas grande y cómo lo conseguirás
15. Busca un libro que te llame la atención, léelo y cuéntale lo que más te gustó a tu Manada y a tus Viejos Lobos.



- 16.** Inventa una historia corta, escríbela en tu cuaderno de caza y compártela con tu seisena y tus Viejos Lobos.
- 17.** Pide a un Viejo Lobo que te cuente la historia de “Los perros jaros” del Libro de las Tierras Vírgenes y rescata lo más importante del pueblo diminuto y Mowgli, lo puedes hacer por medio de alguna manifestación artística, como un cuento, una canción, un dibujo, un acróstico, un poema, entre otras cosas.
- 18.** Mantén al día tu cuaderno de caza; muéstralo a tus Viejos Lobos.

## BALOO (Espiritualidad)



**BALOO:** El gran oso pardo, maestro de los Lobatos y amigo de la manada. Un personaje con gran fuerza física pero con mayor virtud para la sabiduría.

**Descripción:** representa la amistad, la alegría y el conocimiento. Es el nombre ideal para las “charlas serias” con los Lobatos, aquel con facilidad para hablar con ellos y transmitirles enseñanzas.

1. Organiza, en compañía de otros Lobatos, una representación acerca de la vida y obra de San Francisco de Asís y su amor por la naturaleza.
2. Redacta una acción de gracias o haz un dibujo donde expreses lo que sientes al ver la naturaleza; compártelo con la Manada.
3. Siembra un árbol y adquiere el compromiso de cuidarlo; cuéntale a un Viejo Lobo la importancia de hacerlo.
4. Cuéntale a un Viejo Lobo cómo practicas tu religión, individualmente y con tu familia, y cuáles son las celebraciones más importantes.
5. Enseña a un lobezno a aprender la oración del Lobato.
6. Conoce y practica la danza de Baloo.
7. Piensa y escribe en tu cuaderno de caza qué has hecho para que tú y tu Manada sean siempre Mejor y qué te falta por mejorar. Compártelo con un Viejo Lobo.
8. Investiga un personaje famoso que admires y que haya liderado actividades a favor de la naturaleza; expresa en una cartelera, afiche o en otro medio por qué te llamó la atención.
9. Cuéntale a tus Viejos Lobos cómo vives la Ley de la Manada y las Máximas del Lobato en tu vida diaria.
10. Participa en una actividad ecológica con tu Grupo Scout, en tu colegio o en tu hogar, donde vivas la importancia de cuidar la naturaleza.
11. Visita con tu manada algunos lugares donde se preserve la naturaleza y veas su grandeza como obra de Dios: jardín botánico, mariposario, zoológico, parques naturales, etc.
12. Participa en una actividad donde realices una buena acción por la naturaleza: limpiar una quebrada, recolectar basuras, reciclar, entre otras.
13. Conoce acerca calentamiento global y crea un plan de ahorro de energía, agua, gas y teléfono en tu hogar como una forma de combatir este y otros problemas ambientales. Comparte tu experiencia con tu Manada.

- 14.** Participa en una caminata con tu manada, donde puedas ver la obra de Dios en la naturaleza; haz un herbario donde recolectes y clasifiques diferentes especies de hojas y flores que encuentres caídas.
- 15.** Pide a tu Viejo Lobo que te cuente sobre la “Tregua del Agua” de la historia “De cómo vino el Miedo” del Libro de las Tierras Vírgenes y da cuenta de la importancia de ésta por medio de alguna manifestación artística como un cuento, una canción, un dibujo, un acróstico o un poema.
- 16.** Mantén al día tu cuaderno de caza; muéstralo a tus Viejos Lobos.

## **ETAPA DE LOBO SOLITARIO PARA EL GRAN SALTO A LA TROPA DE SCOUTS:<sup>1</sup>**

Es el momento de prepararse para salir de la Manada, pero esto, bajo ningún motivo, es algo para temerle. Los lobos del pueblo libre son formados para asumir la aventura: LOS SCOUTS.

**Es importante que recuerdes lo siguiente: En el Libro de las Tierras Vírgenes, hay dos lobos que recibieron el distintivo de Lobo Solitario. ¿Sabes quiénes fueron? Uno fue Akela, y otro fue Wontolla.**

**Lee el siguiente fragmento tomado del Libro de las Tierras Vírgenes:**

Echado cuan largo era sobre su peña, estaba Akela, el enorme y gris Lobo Solitario que había llegado a ser jefe de la manada gracias a su fuerza y habilidad. Más abajo se sentaban unos cuarenta lobos de todos tamaños y colores: había veteranos de color de tejón que podían enfrentarse a solas con un gamo, y había también lobos de tres años de edad que sólo presumían que habían de poder. Desde hacía un año, el Lobo Solitario los guiaba a todos. Allá en su juventud había caído dos veces en una trampa; en otra ocasión había sido apaleado hasta darlo por muerto. Sabía muy bien, pues, los usos y costumbres de los hombres.

Se habló muy poco en la reunión de la Peña. Caían y tropezaban unos contra otros los lobatos en el centro del círculo donde se sentaban sus respectivos padres y madres. De cuando en cuando, un lobo anciano se dirigía en silencio hacia uno de los cachorros, lo miraba atentamente y se volvía a su sitio sin producir el menor ruido. De pronto, una madre empujaba a su lobato hacia la luz de la luna para estar segura de que no había pasado inadvertido. Akela, desde su peña, gritaba:

-Ya saben lo que dice la ley; ya lo saben. ¡Miren bien, lobos!

Y las madres, ansiosas, repetían:

-¡Miren! ¡Miren bien, lobos!

---

<sup>1</sup> Adaptación de la Comisión de Lobatos 2009 del documento "Etapa de Lobo Solitario" del Sc. Andrés Botero

## PRIMERA PRUEBA DE LOBO SOLITARIO

1. Ahora responde las siguientes preguntas:
  - a. ¿Quién era Lobo Solitario en esta historia?
  - b. ¿Qué es el pueblo libre?
  - c. ¿Qué decía el grito de Akela en la Roca del Consejo cuando le presentaban los nuevos cachorros?
  
2. Observa entonces cómo un Lobo Solitario, Akela, es quien te recibe en la Manada, y es otro Lobo Solitario, Wontolla, quien te prepara para tu salida de la manada y aceptar el nuevo reto que te espera: la aventura.
  
3. Pero, ¿Quién era Wontolla? La siguiente historia, narra la época de Mowgli muchos años después de haber sido aceptado por el pueblo libre y por qué Wontolla recibía este distintivo.

El aullido fue adquiriendo un tono de desesperación. ¡Dhole! -decía-. ¡Dhole! ¡Dhole! Oyeron pasos cansados entre las rocas, y un demacrado lobo, con los flancos llenos de rojas estrías, destrozada una de sus patas delanteras y el hocico lleno de espuma, se lanzó en medio del círculo y, jadeante, se echó a los pies de Mowgli.

-¡Buena suerte! ¿Quién es tu jefe? -dijo Fao gravemente.

-¡Buena suerte! Soy Wontolla -respondió el recién llegado.

Quería decir con esto que era un lobo solitario que atendía a su propia defensa, a la de su compañera y a la de sus hijos en algún aislado cubil, como lo hacen muchos lobos en la parte sur del país. Wontolla quiere decir uno que vive separado de los demás, que no forma parte de ninguna manada. Jadeaba y su corazón latía con tal fuerza, que se sacudía todo su cuerpo.

-¿Quién anda por allí? -prosiguió Fao, porque esto es lo que todos los habitantes de la selva se preguntan cuando se oye el feal.

-¡Los dholes, los dholes del Dekkan., los perros de rojiza pelambre, los asesinos! Vinieron al norte desde el sur diciendo que en el Dekkan no había nada y exterminando todo a su paso. Cuando esta luna era luna nueva, tenía yo cuatro de los míos: mi compañera y tres lobatos. Ella los enseñaba a cazar en las llanuras cubiertas de yerba, escondiéndose para correr después los gamos, como lo hacemos los que cazamos en campo abierto. A medianoche los oí pasar juntos, dando grandes aullidos, siguiendo un rastro. Al soplar la brisa matutina, hallé a los míos yertos sobre la yerba... a los cuatro, Pueblo Libre, a los cuatro, cuando estábamos en luna nueva. Hice entonces uso del derecho de la sangre y me fui en busca de los dholes.

Wontolla, era un Lobo aguerrido, fuerte y leal. Decidió vivir solo (de allí que se le nombrara Lobo Solitario) en las planicies, dejando atrás la Manada, pero nunca dejó de llevarla en su corazón, fue por ello que le avisó al Pueblo Libre el riesgo que corría por la invasión de los Dholes (los perros rojos).

## SEGUNDA PRUEBA DE LOBO SOLITARIO

1. Durante una hora, en una actividad de la Manada, y una vez hayas pasado las pruebas anteriores, le pedirás a Akela o algún otro dirigente que te permita estar solo. Durante esta hora harás completo silencio, no conversarás con tus amigos y lo dedicarás a responder estas preguntas:
2. ¿Cuál fue el mejor momento que tuviste en la Manada? ¿Cómo fue? ¿Por qué te gustó tanto?
3. ¿Quién es tu mejor amigo o amiga en la Manada? ¿Por qué?
4. ¿Cuál fue el momento más triste que viviste en la Manada? ¿Cómo fue? ¿Por qué?
5. Imagínate dentro de 20 años con un hijo o una hija. ¿Lo invitarías a ser Lobato o Lobata? ¿Qué le dirías sobre tu vida como Lobato o Lobata?

## TERCERA PRUEBA DE LOBO SOLITARIO

1. ¿Has escuchado alguna vez que “El hombre vuelve al hombre”? y te has preguntado ¿Por qué? Mowgli tuvo estas mismas preguntas en un momento de su vida en la Selva, y sus amigos ayudaron a entender lo que pasaba.
2. Pídele a tu Viejo Lobo que te cuente un relato acerca de la “Época del Nuevo Lenguaje” de la historia de “Correos Primaverales” de “El Libro de las Tierras Vírgenes” y responde las siguientes preguntas.
3. ¿Qué es la “Época del nuevo lenguaje”?
4. ¿Por qué Mowgli no podía entenderse con los demás animales de la selva?

## CUARTA PRUEBA DE LOBO SOLITARIO

1. Debes pedirle a Akela que te permita estar en tres reuniones con los Scouts. Juega y diviértete con ellos. Luego debes responder lo siguiente:
  - a. ¿Cuántas patrullas tiene la Tropa? ¿Cómo se llaman? ¿Quiénes son sus guías?
  - b. ¿Cómo se llaman los dirigentes de Tropa?
  - c. Escribe y aprende la promesa Scout
  - d. Escribe y aprende la Oración del Scout.
  - e. Escribe y aprende la Ley Scout.
  - f. ¿Quién es el santo patrono de los Scouts?
  - g. ¿Cuál de las patrullas te gustó más y por qué?

2. Pronto transitarás por tu camino final en la selva, el cual termina en una ceremonia especial denominada el Gran Salto. ¿Cómo te la imaginas?

### **QUINTA PRUEBA DE LOBO SOLITARIO**

Has caminado largo tiempo en la Selva y en este último tramo te has ganado, al igual que Akela y Wontolla, el título de LOBO SOLITARIO, es por esto que Akela y los demás Viejos Lobos tienen preparado algo muy especial para ti, pero antes, deberás continuar tu camino; deberás permanecer en silencio, acompañado siempre de un Viejo Lobo.

Él te terminará de contar la historia de los “Correos primaverales” y pensarás por qué se relaciona con tu momento en la Manada y tu labor dentro de ella.

Esta última parte en la Selva finaliza con una gran ceremonia, en ella, tendrás oportunidad de dirigirte a la Manada. ¿Qué le dirías?

Una vez completado tu proceso de Lobo Solitario, te sentirás feliz porque nuevas aventuras te esperan. Puedes irte tranquilo porque la Manada siempre te recordará y ella estará siempre en tu corazón.

Akela te recibió con estas palabras: ¡Mirad Lobos! ¡Mirad!

Ahora la Manada, te despide diciéndote: ¡Buena caza, Lobo! ¡Buena caza!

\*Adaptación de la Comisión de Lobatos 2009 del documento “Etapa de Lobo Solitario” del Sc. Andrés Botero