



METODOLOGIA DE LOS LOBATOS

MANADA SEEONEE





METODOLOGIA DE LOS LOBATOS

Contenidos

Introducción.....	2
Psicología de los Lobatos.....	2
El marco simbólico: El Libro de la Selva.....	5
La Ley del Lobato, la Promesa, el Lema y las Máximas de Baloo.....	7
Organización de la Sección.....	9
Dinámica de trabajo: El Gran Juego.....	10
Actividades propias de la manada.....	11
Progreso y evaluación.....	14
Otros elementos metodológicos y pedagógicos de la manada de lobatos.....	17
Celebraciones.....	18
El papel de los educadores de Lobatos.....	19



INTRODUCCION

Los Lobatos no fueron inicialmente incluidos dentro del escultismo ya que Baden Powell escribió el libro *“Escultismo para Muchachos”* pensando en niños a partir de los 11 años y los manuales inicialmente no se adaptaban a las edades inferiores, surgía el problema de ¿qué hacer con los hermanos menores de los Scouts?

Muy pronto Baden Powell se dio cuenta de las posibilidades educativas que ofrecían los niños de 9 a 11 años y en 1914 surgieron las primeras líneas y propuestas sobre el Lobatismo, consiguiéndose consagrar definitivamente en 1920.

Hoy en día el método scout está totalmente adaptado a los Lobatos mediante el marco simbólico del Libro de la Selva como veremos a continuación.

PSICOLOGIA DE LOS LOBATOS

El niño a esta edad nos ofrece un cuadro dominado por la movilidad, el deseo de saber y la alegría. La actividad y el juego, donde descarga sus grandes dosis de energía, son su objetivo principal proporcionándole un placer total y absoluto. La afirmación del yo en todos sus aspectos le hace indiferente por el otro sexo. Para las niñas es una edad más difícil, pues están más cerca de la pubertad y adolescencia, y su conducta es más variable e imprecisa.

Le gusta que el adulto participe con él en todas sus actividades. Adora a su educador y casi podría decirse que realiza sus trabajos para él. Este ha de estar muy atento a esta realidad y estimar que el afecto mutuo es el móvil que potenciará el desarrollo de las cualidades del niño.

Tienen gran importancia los ambientes o grupos sociales como el colegio, el grupo scout, etc. pues estos le ayudan a interiorizar y hacer suyo el mundo que le rodea, así como a descubrir el entramado de la vida social. Es una edad tranquila y feliz, muy apta para educar al niño. Padres y educadores deben tomar conciencia de que su influencia es decisiva.



Desarrollo Físico:

- Son capaces de participar en juegos de grupos con reglas precisas.
- Desarrollan el equilibrio, la agilidad, la resistencia y la fuerza.

Desarrollo intelectual:

- Consolidan su propia identidad.
- Van adquiriendo conciencia de sus capacidades y limitaciones.
- Desarrollan y afianzan actitudes de curiosidad intelectual.
- Analizan la propia lengua, con la consecuente mejora de la comprensión y de la expresión.

Desarrollo Social

- Desarrollan actitudes y comportamientos cooperativos.
- Les gusta sentirse independientes.
- Comienzan a percibir su situación en el mundo y en el medio social.
- La pertenencia al grupo de iguales se añade y completa a la de la familia.

Desarrollo Emocional

- Aceptan, generalmente, su integración en el grupo y las normas que éste les impone.
- Son capaces de llegar a aceptar el punto de vista de los demás.
- Desean agradar tanto a los adultos como a sus compañeros.
- Son conscientes de sus capacidades y de sus limitaciones físicas.

Desarrollo espiritual

El cambio principal se produce entre dos tipos de moralidad:

- La moral de la presión adulta, del respeto unilateral a las normas impuestas por los adultos, propia de esta edad.



- La moral de la autonomía y de la cooperación, del respeto mutuo a los iguales, propio de la adolescencia.

Este cambio es una consecuencia de las interacciones con los iguales y de las capacidades cognitivas del niño que a su vez facilitan las relaciones sociales. En este periodo está todavía presente la moral de la presión adulta (heteronomía y realismo moral).

La presión moral se caracteriza por el respeto unilateral a las normas impuestas por los adultos. El bien, en primera fase, es obedecer al adulto. El niño considera las normas como existiendo en sí mismas e impuestas obligatoriamente.

- De los 8 a los 10 años el desarrollo moral se centra en la orientación hacia las relaciones interpersonales: la buena conducta es aquella que gusta a los demás y es aprobada por ellos. Intentan vivir de acuerdo con lo que esperan las personas próximas a uno. Necesitan de la aprobación de los demás y ser una buena persona a los propios ojos y a los de los otros.

En relación con el relativismo moral, pueden comprender que personas distintas tengan justificaciones diferentes para los mismos actos. Exigen sinceridad. Adquirieren el sentido de justicia. Admiten el perdón y son capaces de pedirlo.

- De los 10 a los 12 años la buena conducta consiste en cumplir con el deber, mostrar respeto a la autoridad y mantener el orden social. Lo que está bien es contribuir a la sociedad, al grupo,... **Desarrollo del concepto de sí mismos:**

Hasta los 8 años los niños y las niñas tienen una concepción física y activa del yo, a partir de esta edad, en la auto-comprensión del yo, prevalece una dimensión más psíquica y social. Toma conciencia de él como distinto a los demás, con su propia corporalidad, capacidades y facultades psicológicas. Entiende que las diferencias entre las personas se sitúan preferentemente en los pensamientos y afectos y no tanto en las actividades que realizan. Va valorando cada vez más los aspectos sociales



de su yo, como perteneciente a determinados grupos sociales, familiares y amistosos.

En el círculo de amigos suele tomar como líderes a chicos mayores que él a los que intenta imitar constantemente. Existe un gran afán por hacerse valer en el grupo. Los chicos sueñan con ser líderes y las chicas cuidan cada vez más su aspecto físico. Es una etapa de alegría y optimismo. Se autoestiman bastante, mantienen sentimientos de vida, fuerza, vigor y llegan a sobreestimar sus propias fuerzas.

La amistad se centra más en la actividad propiamente dicha, que en la interacción. Las relaciones amistosas son fluctuantes, cambiantes en cuanto que no van unidas a lazos emocionales fuertes. A esta edad existe la necesidad de jugar de forma organizada. Rara vez nos encontraremos un niño solitario. El juego en grupo da posibilidades para satisfacer sus necesidades de descubrir el mundo, despertar intereses nuevos... En el grupo el niño se va desarrollando, le permite descubrir a otros, afirmarse y encontrar su lugar.

La Manada es un buen espacio para favorecer la mejor relación con el entorno y la adquisición de normas de convivencia básicas, así como facilitar que expresen sus ideas y sentimientos. Los Lobatos deberán aceptar esas normas de comportamiento que le supongan una convivencia y unas relaciones humanas enriquecedoras.

Además les daremos oportunidad de descubrir a los demás y la grandeza de su existencia, les ayudamos a empezar a descubrir los valores en la práctica (a través de juegos, acampadas y actividades), así como la importancia que las creencias tienen en su entorno familiar y social.



GRUPO SCOUT - VALDEMORO

Edad	Desarrollo psicológico	Desarrollo afectivo	Desarrollo moral	Desarrollo social	Desarrollo intelectual
7 años	Operaciones Concretas (pensamiento inductivo concreto)	Etapa de latencia Se trata de un periodo de calma. Los impulsos quedan latentes, lo cual permite que el niño pueda dedicarse a otras cosas. La escuela y los amigos ocupan todo su interés. En esta etapa aparece la vergüenza y el pudor. No hay ninguna fijación.	Moralidad heterónoma ó del realismo moral (no cuestiona las reglas, los valores están determinados por las normas con independencia del contexto y de las intenciones)	Importancia de la familia y el entorno educativo Interioridad Acciones miméticas: repetición de lo que hagan sus "modelos".	Formación de la personalidad Autoconcepto: personas con sentimiento y deseos Conciencia externa (todo lo que el niño piensa sobre sí mismo es impuesto por los adultos. No puede decidir por sí mismo lo que está bien o mal)
8 años	Operaciones Concretas (pensamiento inductivo concreto)	Etapa de latencia	Moralidad heterónoma	Importancia de la familia y el entorno educativo Interioridad Acciones miméticas	Formación de la personalidad Autoconcepto: personas con sentimiento y deseos Conciencia externa

Edad	Desarrollo psicológico	Desarrollo afectivo	Desarrollo moral	Desarrollo social	Desarrollo intelectual
9 años	Operaciones Concretas (pensamiento inductivo concreto)	Etapa de latencia	Moralidad heterónoma	Importancia de la familia y el entorno educativo Apego – Amistad Inicio del trabajo en equipo	Formación de la personalidad Autoconcepto: distinción entre lo físico y lo psicológico Conciencia externa
10 años	Operaciones Concretas (pensamiento inductivo concreto)	Etapa de latencia	Moralidad autónoma: permite juzgar las normas en función de valores éticos con independencia de quien las dicte	Importancia de la familia y el entorno educativo Apego – amistad Interioridad Acciones miméticas	Formación de la personalidad Autoconcepto: el "yo" como algo interior y psicológico Conciencia externa
11 años	Operaciones Concretas (pensamiento inductivo concreto)	Etapa de latencia	Moralidad autónoma	Importancia de la familia y el entorno educativo Apego – amistad Interioridad	Formación de la personalidad Autoconcepto: el "yo" como algo interior y psicológico Conciencia externa



El marco simbólico: El Libro de la Selva

La Manada es rica en instituciones y elementos simbólicos, gran parte de ellos inspirados en “El Libro de las Tierras Vírgenes”. Son estos elementos los que hacen para el Lobato más atrayente la vida en la Manada y los que refuerzan de forma positiva el carácter educativo de la Sección.

Cuando Baden Powell escogió “El Libro de las Tierras Vírgenes” como marco simbólico para que el Lobato pudiera realizar las actividades educativas que el Escultismo pretende, lo hizo pensando en los valores educativos que éste tiene y que representa por medio de los personajes que aparecen en él, las situaciones que viven y el espacio en el que se desarrolla la acción, todo parece pensado para que el niño descubra a través de la fantasía la realidad humana. En “El Libro de las Tierras Vírgenes” todo está en función de la consecución del orden: los distintos colectivos que en él aparecen tienden a la superación de las dificultades individuales o grupales para la defensa del bien general representado en la selva como lugar de subsistencia de todos ellos.

La Manada adapta la obra de Kipling como marco simbólico. El libro de la Selva contiene muchas historias útiles para el educador. A través de las cualidades de los animales, los lobatos pueden entender distintas formas de actuar y sus consecuencias. Los animales de la historia son arquetipos de unos modelos morales que permiten al niño conocer los conceptos, valores y contravalores de una sociedad, como por ejemplo: la sinceridad, la hipocresía, la generosidad, el egoísmo... También les permite acercarse a las bases de organización de la sociedad: la justicia, las leyes, el hecho social de la democracia, etc.

La selva despierta en el niño el mundo de la fantasía, la aventura y el peligro, pero en este mundo el niño encuentra la confianza y la seguridad que necesita a través de los diferentes personajes que en él aparecen y que le van conduciendo a través de sus experiencias a superar las dificultades que la selva ofrece. Estos personajes adoptan



cualidades humanas, hablan entre ellos, piensan y ofrecen soluciones, tienen sensibilidad y sentimientos. Cada uno de ellos representa una serie de valores y cualidades propias del ser humano, todos ellos están al servicio de la acción pedagógica que la Manada pretende: educar a Mowgli (representación del propio Lobato).

Mowgli, elemento fundamental del Libro de la Selva, irá aprendiendo la Ley del Pueblo Libre y encontrará en la selva la sociedad que le permitirá desarrollarse integralmente. En esta sociedad irá descubriendo los valores de libertad, justicia y solidaridad que le van a permitir más tarde integrarse de forma plena en la sociedad de los humanos.

La Manada se organiza como sociedad libre dentro de la selva. Dirigida por Akela camina a la consecución del bien común. Akela rige los destinos de la Manada pues representa la experiencia y la fuerza y al tiempo la justicia. Es Akela quien dirige el Consejo de Roca y el que defiende a la Manada de los peligros del exterior.

La Manada se constituye en una auténtica familia para todos los Lobatos y así funciona. Con un ideal, un modelo de funcionamiento al que tender: la felicidad. El modelo de organización interno de la “familia feliz” es el marco simbólico y también funcional. Este es el eje alrededor del cual debe funcionar el trabajo de la Manada y al que deben remitirse los viejos lobos. Todos los Lobatos juntos por un mismo ideal y objetivo. Todos a una como cuando se unen al verse amenazados por los perros japos. En la Manada pues debe predominar el respeto, la confianza en los demás, un ambiente adecuado para que todos puedan hablar y decir lo que piensan y sienten.

Los Responsables de Lobatos asumen los roles de los animales que ayudan y enseñan a Mowgli, y por ello cada uno tiene un papel diferente en la Manada.

Al conjunto del Kraal de la Manada y a cada uno en particular se les llama **Viejos Lobos**. Por su parte, el lobato ocupa el rol de Mowgli, siendo primero un lobeño, que quiere integrarse en la Manada, para lo cual tiene que comprometerse a cumplir la **Ley y las La**



Ley del Lobato, la Promesa, el Lema y las Máximas de Baloo Máximas.

El lobatismo, como aplicación del escultismo a una franja de edad concreta, es en sí mismo un método educativo basado en la educación en valores, de lo que ya venimos hablando desde el principio de este documento. Su pretensión última, su objetivo final y razón de ser es ser ayuda educativa para la adquisición de unos valores concretos, la aportación de estos a la personalidad de las personas que lo viven de manera que los asimilen, interioricen y los hagan suyos para la vida.

La concreción de esos valores se van plasmando en las diferentes etapas de la vida a través de las distintas secciones scouts.

El aprendizaje de los valores, en esta edad, se produce por contagio, de modo vivencial y experimentándolos de forma afectiva. No se deben enseñar los valores de forma teórica, sino aprovechando las oportunidades que surgen en el trabajo diario con los niños. Mejor que hablar de los valores y actitudes en abstracto, los aplicamos en la resolución de un conflicto entre lobatos o para tomar una decisión en el **Consejo de Roca**.

La educación en valores debe estar presente en el día a día de la Manada (juegos, acampadas, reuniones, actos comunitarios, evaluaciones,...) Para ello, contamos con la ayuda de la Promesa del Lobato, la Ley, el Lema, el Libro de las Tierras Vírgenes, y los otros elementos del Espíritu Scout, que a través de la simbología de la Manada, adaptan los valores del Escultismo a la edad de los lobatos.



LA LEY DEL LOBATO

“El Lobato escucha y obedece al Viejo Lobo y no sólo se escucha a sí mismo”

El lobato ha de mantener una actitud de escucha a las enseñanzas de los adultos, que le ayudarán en su vida.

El lobato, al escuchar, aprende a salir de sí mismo, a olvidar su individualidad, a participar de la experiencia de los demás.

La Ley de la Manada indica al lobato que debe pensar en los demás antes que él, de esta manera, trabajaremos con los lobatos la solidaridad.

Dirigimos nuestro trabajo educativo, a la interiorización y vivencia de la Ley de la Manada. Explicándola de forma sencilla, para que el niño la comprenda. Los Viejos Lobos son un ejemplo a imitar en todo momento.

LA PROMESA DEL LOBATO

***“Yo... prometo hacer lo mejor por:
ser amigo de todas las personas,
(ser fiel a mis creencias/fe/mi conciencia/Dios),
cumplir la Ley de la Manada ,
hacer cada día la Buena Acción” y
(otros compromisos personales)***

El Lobato se compromete para hacer lo mejor en todo momento, desea, siempre dentro de sus posibilidades, hacer lo mejor para superar las propias dificultades y las de los demás, intentando día a día mejorar su vida y así contribuir a la mejora de los demás según el modelo de solidaridad y justicia que propugna el Escultismo y que



todo scout debe buscar. Él sabe que no está solo, que cuenta con los demás para hacer posible la vivencia de su compromiso.

El Lobato quiere hacer lo mejor para dejar este mundo en mejores condiciones de cómo lo encontró respondiendo de esta manera al último deseo de B.P., comenzando así a desarrollar valores de solidaridad y respeto con el medio.

Hacer lo mejor por respetar y observar la Ley de la Manada, siendo ésta el medio que le permita cumplir de forma eficaz su vida de Lobato y desarrollar de forma plena el compromiso adquirido. Viviendo su Promesa será ejemplo y modelo para los Lobeznos.

Hacer cada día una **Buena Acción** es un gesto importante en orden a que el Lobato fundamente su personalidad en dos realidades: la apertura a la sociedad y la fuerza de voluntad.

El compromiso diario de la Buena Acción es un método eficaz contra el egocentrismo característico de la infancia. También el hecho de repetir cada día actos que impliquen el desarrollo de la voluntad permitirá el fortalecimiento de esta para la consecución de metas e ideales cada vez más elevados.

El Lobato que formula su Promesa debe comprender que está haciendo algo importante no sólo para su vida sino también para la vida de los demás. La Promesa como acto individual facilita y mejora el desarrollo de los valores del Escultismo en el niño y a su vez le permite la transmisión de éstos a su entorno más cercano, familia, colegio, amigos, dado el carácter colectivo y social intrínsecos que conlleva el acto de la Promesa.

La celebración de la Promesa tiene que estar rodeada, antes y durante, del marco adecuado para que el Lobato que la realiza reciba el verdadero sentido de la misma.

La Naturaleza, no cabe duda, es el lugar adecuado para que el nuevo Lobato realice



su compromiso como tal, pero si por cualquier circunstancia no pudiese desarrollarse en ella, el local de Manada nos puede ser útil, siempre que el Lobato se sienta acogido y feliz.

LEMA DE LA MANADA

“¡Haremos lo mejor!”

El Lema pretende despertar y desarrollar en el Lobato la necesidad de hacer, un hacer progresivo y constante, siempre a la búsqueda de nuevas tareas que poder realizar y realizar mejor. Es preciso enseñar a nuestros Lobatos a ir más lejos del estricto cumplimiento de lo establecido, a no conformarse con poco, a darse cuenta que cada día las cosas se pueden hacer un poco mejor. Con su crecimiento crecen también en su conducta para con sus creencias y valores, para consigo mismo y para con los demás.

“Lo mejor” permitirá descubrir lo bueno, lo hermoso y ante este descubrimiento optar por ello. Hacer lo mejor y de la mejor manera para trabajar por el bien desarrollando esos valores innatos que todo niño lleva consigo, tales como la bondad, generosidad, alegría, entrega, etc...

LAS MAXIMAS DE BALOO

Los Lobatos cuentan también con las seis Máximas de Baloo como elementos de apoyo y refuerzo a la materialización de su escala de valores. Las Máximas son recomendaciones que el maestro de la Ley, Baloo, enseña a Mowgli para vivir la Ley de la Selva:

1. ***El Lobato piensa primero en los demás***
2. ***El Lobato tiene los ojos y los oídos bien abiertos***



3. *El Lobato es limpio y ordenado*
4. *El Lobato siempre está alegre*
5. *El Lobato dice siempre la verdad aunque le cueste*
6. *El Lobato respeta las cosas y cuida la naturaleza*

ORGANIZACIÓN DE LAS SECCIONES

LAS SEISENAS

Para el mejor desarrollo de las actividades y funcionamiento de la Manada se crean pequeños grupos de trabajo llamados **Seisenas**; éstos no son grupos constituidos estructuralmente como puede ocurrir con las Patrullas de la Tropa Scout; sino **grupos organizativos**, que no tienen una estructura jerarquizada, no son invariables y, por lo tanto, la actividad estructurada por seisenas no siempre es necesaria. Son un instrumento del que se sirve el Kraal y tiene las siguientes funciones:

- Sirven como grupos de trabajo, en los que se fomenta la interacción. Además evitan que se formen grupos de amistades exclusivos. Lo ideal es que aprendan a trabajar todos juntos, y que se forme un lazo de amistad y unión indispensable para toda Unidad.
- Permiten al niño identificarse con su grupo de iguales, e ir desarrollando su propia personalidad.

Cada una de las Seisenas tiene un seisenero o seisenera. Éste será elegido por los Viejos Lobos, ya que conocen mejor a los niños y niñas y saben quién de ellos está preparado para desarrollar ese papel. Lo harán siempre que puedan de entre los que estén en su tercera etapa de progresión (etapa de animación).

Al igual que ocurre con el seisenero en un momento determinado y para una actividad concreta se pueden crear, o repartir cargos simbólicos dentro de la seisena según la actividad a realizar y si se considera conveniente, (secretario, encargado de



material....).

El equipo de Viejos Lobos es el encargado de formar las Seisenas, alternando a los niños con relación al tiempo de permanencia de cada uno de ellos en la Manada, a su personalidad, experiencia y participación en campamentos o salidas entre otros. Todo esto le sirve al lobato para afianzarse dentro de la manada

El número ideal de miembros en una Manada es de 24, correspondiendo a 4 Seisenas.

Los nombres de las seisenas corresponde con el de las pieles de los lobos y sus diversas tonalidades (parda, roja, negra, gris, marrón, blanca, amarilla, etc.).

EL CONSEJO DE ROCA

La participación de los lobatos en la organización de la Manada se realiza mediante el Consejo de Roca, que es la reunión de todos los lobatos y los Viejos Lobos para hablar de las actividades, de los posibles problemas, para informar de cualquier asunto y para evaluar y valorar al nivel de los lobatos todo lo que afecte a la Manada.

El Consejo de Roca (La asamblea de Manada) es un marco ideal para la expresión del lobato y el ejercicio del respeto a los demás. Es esencial hacer partícipes a los niños de las decisiones de la Manada para que progresivamente tomen conciencia sobre su responsabilidad dentro de la Manada.

El Consejo de Roca, dirigido por los Viejos Lobos, hace el seguimiento de la progresión de los lobatos, y las propuestas de cambios de etapas y promesas.

Los niños que han decidido hacer su promesa como elección libre y personal lo comunican a los Viejos Lobos, que convocan al Consejo, sin necesidad de superar ningún tipo de prueba para ello. En todo caso, el Consejo de Roca apoya y aconseja hacer o no hacer la promesa, pero no decide su realización.

Si tenemos oportunidad, la naturaleza puede contribuir a ambientar esta reunión



especial de la Manada: un claro en el bosque, una colina, una roca fácil de subir... La noche también puede ayudar a crear un clima más imaginativo y adecuado.

LAS REUNIONES

Es el momento en el que toda la Unidad se junta, y está dirigida por los responsables. Aunque cada reunión es diferente, en todas ellas tienen lugar una serie de actividades preparadas bien por el Kraal, o bien por los niños con la ayuda del Kraal, con unos objetivos previamente determinados por el Kraal; y suelen finalizar con una pequeña reflexión sobre lo acontecido en la reunión.

Las reuniones sirven, principalmente, para poder trabajar con los chavales, y además, para que se vean a menudo y establezcan mejores relaciones. La asistencia a las reuniones es, por tanto, muy importante para poder llevar a cabo una educación integral.

EL CUBIL

El cubil es el lugar tradicionalmente de encuentro de los Lobatos. Hemos de tener en cuenta que todo ha de contribuir a crear un ambiente acogedor, alegre y motivador que favorezca el trabajo del Lobato y que permita la creación de lazos de pertenencia a la Manada.

Muy importantes serán el orden y la limpieza. Si queremos crear hábitos de higiene y orden en nuestros Lobatos hay de cuidar estos detalles. El local de Manada será reflejo de los que lo ocupan.

En la medida de lo posible si el espacio lo permite se trata de que cada seisena tenga un lugar donde ubicarse y en general estar decorada con los elementos del Libro de la Selva.



DINAMICA DE TRABAJO

¿QUE ES EL GRAN JUEGO?

Nuestro Método pone en práctica la Educación por la Acción mediante la aplicación de la Pedagogía o Técnica del Proyecto y el empleo del Juego Scout, principalmente. La Técnica del Proyecto constituye una herramienta muy útil en nuestro tipo de educación activa. Consiste en que los Lobatos ideen, elijan, planifiquen, realicen, revisen y evalúen una gran actividad o proyecto en común junto con los educadores scouts o scouters. Este tipo de actividad propicia, de una manera significativa, su propia autoformación, permitiéndoles adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes programados.

El **Gran Juego** es la forma de trabajar la Técnica del Proyecto en la Manada. Es una de las principales actividades que se realiza en la Manada. Todos los miembros de la Manada participan para conseguir el objetivo previsto. Para los Lobatos la Caza es la gran aventura en la cual todos pueden ser protagonistas; “salir de Cacería es el sueño de todo Lobato”. Mediante el Gran Juego, el niño podrá adquirir responsabilidades, expresar sus puntos de vista, adquirir nuevos conocimientos y por encima de todo jugar con los otros en una aventura ideada y preparada por ellos mismos. El Gran Juego nos permitirá desarrollar las capacidades de cada Lobato favoreciendo su desarrollo.

Mediante esta actividad ponemos en juego una gran variedad de técnicas para su consecución, técnicas que nos permitirán aplicar distintos principios, como por ejemplo: principio de socialización, de actividad, de individualización, de creatividad y globalización,... fundamentales para el desarrollo integral del niño.

El Gran juego es siempre una aventura nueva en la que cada Lobato ha de encontrar un lugar donde poder participar y hacerlo de manera alegre y responsable.



El desarrollo del Gran Juego requiere de una serie de fases de planificación, realización y evaluación en la que se van plasmando los objetivos y diferentes actividades que queremos lograr con esta actividad.

Las fases que son comunes a todas las secciones son: 1º Idear, 2º Elegir, 3º Planificar, 4º Realizar, 5º Evaluar, 6º Celebrar.

ACTIVIDADES PROPIAS DE LA MANADA

El Gran Juego es la actividad fundamental y el método de trabajo en la Manada, eso no quiere decir que no se realicen otros tipos de actividades. Estos son otros tipos de actividades fundamentales que se realizan en la Manada de Lobatos.

LOS JUEGOS

En el Escultismo y en nuestro Grupo se entiende la manada de lobatos como una Unidad en donde se está dispuesto a vivir jugando, entendiendo que el juego a estas edades es el mejor medio educativo para transmitir valores (conocimientos, habilidades y actitudes).

El juego se convierte en el pilar básico de la metodología en la unidad de lobatos, y les permite descubrirse a sí mismos y su entorno, desarrollar libremente su expresión, su sentido crítico, la responsabilidad y la imaginación. Jugando el lobato descubre su cuerpo, lo conoce. Aprende a relacionarse con los demás y descubre que no está sólo. Jugando conoce su entorno y su barrio.

Existen varias razones por la que resulta indispensable utilizar el juego como herramienta fundamental en la tarea educativa. Primero, porque el juego satisface



las necesidades del niño de descubrirse y de construir sobre lo que observa a su

alrededor (ya que en el juego siempre se ayuda, se construye...). También porque el juego libera sus tensiones y problemas (al ser una actividad física y de evasión). Por último, el juego educa al niño y le ayuda a interiorizar los valores y el modelo de sociedad y persona por el que apostamos en el Escultismo (el juego es como un ensayo de la realidad y facilita que se interioricen los valores que consideramos correctos gracias a que los identifican con los efectos gratificantes del mismo).

Las diversas formas de juegos ayudan al niño a expresarse dentro del grupo, a conocer reglas de relación social así como las interrelaciones que existen en la creación artística. La vitalidad, seguridad y estímulo para conocerse, ayudarse y respetarse son valores que deben estar presentes en nuestra tarea educativa y éstos pueden ser favorecidos por actividades del juego muy diversas.

Existen diferentes tipos de juegos según lo que queramos conseguir: juegos de presentación, juegos de afianzamiento, juegos para hacer grupos, juegos de distensión, juegos de roles, juegos cooperativos, juegos de stalking (juegos nocturnos), etc.

LOS CUENTOS

El marco simbólico se basa en el cuento, en el disfrute de narraciones y situaciones imaginarias (pero con cierta credibilidad). El cuento no es solamente una representación, sino que es un marco en donde el niño puede identificarse con personajes y situaciones.

La Manda de Lobatos se llena de personajes, objetos,... en los que se mezcla lo imaginario con lo real. Estos elementos simbolizan unos valores y les permiten desenvolverse en situaciones y aprender para la vida cotidiana.



Los niños descubren una historia, hacen suyos los personajes, las palabras, el ambiente. Juegan la historia y la viven, y en cierta medida, se identifican con los valores que encierra el cuento. El cuento nos permite ser todo aquello que queramos, tanto individual como colectivamente.

Sin un marco simbólico, sin un cuento, el juego es sólo un pasatiempo, y la manada puede perder su sentido convirtiéndose simplemente en un lugar o un grupo de talleres y juegos entretenidos.

El cuento les hace ver el cambio, la evolución, posible siempre que se actúa sobre la realidad. Esto se debe a que, como decíamos antes con el juego, siempre se parte de una situación y se concluye con otra evolucionada y mejorada.

CANCIONES Y DANZAS

Mediante estas actividades lograremos desarrollar la atención, así como las capacidades de reacción y adaptación, permitiéndonos despertar en el niño la sensibilidad.

No pretendemos que el niño cante bien individualmente, sino que descubra la necesidad y el gusto de cantar con los otros. El niño inseguro se verá apoyado por el grupo y los más dotados sentirán la necesidad de adaptarse al grupo.

La voz, en su doble actividad de lenguaje y de canto, es el instrumento comunicativo y expresivo por excelencia. Las canciones son un elemento básico del comportamiento musical cotidiano del niño. Éstos han de conocer muchas canciones que les aporten variedad expresiva, que tengan interés y significación a fin de dar cauce a sus sentimientos y enriquecer la representación del mundo.

A través de las canciones favorecemos el desarrollo de la creatividad del niño, invitándole a crear danzas partiendo de una canción, a crear canciones propias de la



Manada acompañadas de gestos, lo que gusta mucho a los Lobatos

Hay un gran repertorio de canciones scouts típicas de los Lobatos como: El Himno del Lobato, La Flor Roja o Canción de Despedida.

TALLERS Y ACTIVIDADES MANUALES

Son fundamentales en el método scout a largo de las diferentes Etapas. En el caso de los Lobatos Las manualidades, un medio más de expresión, son también un instrumento de conocimiento y relación al igual que un lenguaje que tiene su propia técnica. Esta técnica ha de ser poco a poco conocida para extraer su potencialidad expresiva. Mucho es lo que haremos para estimular este tipo de expresión y sacar de ella el máximo partido educativo.

En primer lugar, intenta crear un ambiente de libertad en el que el niño se exprese libremente, sin restricciones impuestas, tan sólo ha de respetar la creación del otro.

En segundo lugar, anima al niño a expresarse libremente y a crear sus obras desarrollando la creatividad, la manipulación y el conocimiento de materiales útiles.

Generalmente se suelen realizar talleres relacionados con el Gran Juego que se está realizando pero no siempre tiene porque ser así.

LA FLOR ROJA: EL FUEGO DE CAMPAMENTO

El fuego de campamento en Manada recibe este nombre: La Flor Roja. Lo realiza la Manada. La Flor Roja es la reunión tranquila y gozosa de todos los miembros de la Manada, que se unen para disfrutar de una alegre velada. Habrá que tener en cuenta que la danza por excelencia de los Lobatos tiene el mismo nombre.

Recibe el nombre de Flor Roja, porque así es llamado el fuego en el Libro de la Selva.



Ambas actividades pueden ir unidas, y no necesariamente en el fuego de campamento, ya que esta danza se reserva para momentos especiales.

La Flor Roja como actividad propia de la Manada nos aporta una serie de valores educativos que nos permitirán la consecución de los fines previstos en el Lobatismo, así como el desarrollo de las diferentes áreas en las que el Escultismo está comprometido.

Mediante la expresión, el niño puede comunicarse y entrar en contacto con el mundo que le rodea: las personas y las cosas, favoreciendo la socialización tan importante en esta edad. Este proceso de expresión-comunicación nos llevará actividad y creatividad fundamentales para lograr el desarrollo integral de la persona. Esto es posible ya que:

- El niño puede expresarse libremente, sin coacción de normas que limiten su libre hacer y pensar.
- La actividad se realiza de forma colectiva, aunque también es posible la acción individualizada que favorezca la autoestima y afirmación del niño.
- Favorece igualmente el desarrollo y manifestación de las diferentes formas de expresión y comunicación: lenguaje, mímica, música, dramatización,...

Desarrolla la creatividad al tener que realizar algo atractivo que interese y guste al resto del grupo que visualiza la acción. Desarrolla el gusto por las manifestaciones artísticas en todas sus variables: música, danza, etc... Desarrolla la observación psicológica del carácter, bien desde la posición de espectador como de actor.

Favorece el desarrollo de hábitos de trabajo en equipo: escucha, atención, orden, etc...

MARCHAS, SALIDAS Y ACTIVIDADES EN LA NATURALEZA

Son sin duda una de las actividades más importantes y pilares importantes del método



scout.

El contacto con la naturaleza permite al Lobato:

- Salir del ambiente cotidiano al que está acostumbrado.
- Aprender a amar y respetar la naturaleza conociéndola.

Aprende técnicas en la naturaleza, que aunque se desarrollan en las etapas posteriores (scouts, escultas) pero se va familiarizando con técnicas habituales scouts como: orientación, cabuiería, primeros auxilios, ecología, etc.

La naturaleza es sin duda un ambiente muy favorecedor para los aprendizajes en los Lobatos ya que todo les llama la atención por lo que haremos un uso respetado de la misma.

Nos pueden valer los entornos naturales que tengamos cercanos, que en nuestro caso son muchos para desarrollar las actividades de aprendizaje.

ACAMPADAS Y CAMPAMENTOS

Las acampadas generalmente se pasa una o dos noches fuera de casa y se vienen a realizar al menos una al trimestre. Supone un paso importante para el Lobato, especialmente si no ha sido Castor previamente y no ha tenido oportunidad de pasar por alguna. Les permite ser autónomos al tener que pasar una noche fuera de casa sin los padres.

Es un ejercicio de autonomía y responsabilidad ya que le implica estar más pendiente aún de las cosas, sin que se las hagan los padres.

Al haberse creado un clima de tranquilidad y confianza, permite que los Lobatos acudan con alegría y disfrute a una de las actividades más esperada.

Normalmente las acampadas con los Lobatos se suelen realizar en albergues o refugios.

Los campamentos de Lobatos son estables y están enmarcados dentro de un Gran Juego, si es el de



Verano se suele realizar un Gran Juego para ese campamento. Supone la gran prueba de fuego para el Lobato estar 15 días separado de sus padres que generalmente acogen con mucha ilusión y emoción ya que se trata del momento más esperado del año.

Durante los campamentos de verano se realizan marchas de entre dos y tres días, adaptadas a la edad y las características de los Lobatos y que tienen un gran contenido educativo ya que permiten vivenciar valores como el compañerismo, el esfuerzo, el afán de superación, o superar las adversidades.

PROGRECION Y EVALUACION

INTRODUCCION

Las actividades que realiza la Manada como grupo ayudan a los lobatos a desarrollar sus capacidades en diferentes áreas. Aunque en la Manada trabajemos con una estructura de grupo grande, apostamos por un modelo de enseñanza personalizada, en el que se atienden las necesidades del niño de forma individual, adaptándonos al momento evolutivo que vive.

El sistema de progresión en la Manada se ha de llevar a cabo de cara al propio niño o niña y no hacia los demás. No se debe fomentar la comparación ni la competición, no es una recompensa. Se trata de hacerles ver cómo se van superando y van alcanzando sus propios logros. Es un sistema muy flexible que pretende que vayan completando su progresión de forma individual.

El niño podrá constatar su progreso con la huella del animal que le acompaña y que le ayuda a desarrollar sus propias capacidades y valores personales. El Lobato en su progreso no compite, colabora con los otros para seguir el rastro, se progresa en equipo, se caza en equipo, se disfruta en equipo.



La Manada caza junta, lo que no impide que el Lobato se desarrolle individualmente; la superación de una fase es una fiesta para todos.

Habrà que diferenciar entre progresión y Promesa; no tienen por qué coincidir en el tiempo ésta con la etapa de Integración. La progresión es un proceso de formación y la Promesa es un compromiso personal del Lobato con la Manada.

ETAPAS DE PROGRESION PERSONAL

La progresión se entiende como un proceso natural de desarrollo del niño. Las etapas de integración, participación y animación constituyen los momentos de un proceso normal de evolución del niño en el grupo. En cada una de las etapas encontramos unos objetivos que corresponden a lo que esperamos del lobato de acuerdo con su edad. Esto ayuda al scouter a detectar qué aspectos debe potenciar en los lobatos.

Para definir y representar cada nivel de progresión o huella existe un personaje con una representación gráfica.

Las etapas de progresión personal o huellas no tienen una concepción acumulativa, simplemente reflejan el momento de la progresión en el que se encuentra el lobato: siguiendo los pasos de Akela, de Baloo o de Bagheera

Etapas de Integración: Huella de Akela

La Etapa de Integración es la etapa pensada para que el nuevo Lobezno se adapte y pueda sentirse feliz de formar parte de la Manada. En este periodo, el Lobato irá descubriendo las normas que rigen la vida de la Manada y los valores que éstas aportan a su vida.

Permite que los Viejos Lobos realicen una evaluación inicial para descubrir las necesidades y aptitudes del niño facilitando de esta forma la tarea educativa, mejorando y enriqueciendo la andadura del Lobezno por la Selva.



Simbolismo: el Lobato no puede ir solo de Cacería por la Selva, es joven e inexperto y necesita ayuda; debe seguir la huella del lobo más experto. Akela lo introducirá en la Selva enseñándole los secretos de la caza. *“Akela te guiará por la selva enseñándote a ser un buen Lobato, con él la caza será un éxito. ¡BUENA CAZA, HERMANITO!”*

Justificación pedagógica: En esta fase los contenidos educativos irán orientados al desarrollo de lazos afectivos que permitan al niño integrarse plenamente en la Manada.



Etapas de Participación: Huella de Baloo

Comenzar la fase de participación supone un gran adelanto en el proceso educativo llevado a cabo. El Lobato se ha integrado adecuadamente en la vida de la Manada, ha sido capaz de aceptar las normas que rigen la vida en grupo y preparado para compartir con los otros Lobatos sus propias experiencias.

Baloo le acompañará, le enseñará la Ley de la Selva y las máximas y el lenguaje de ésta para poder ser un ejemplo a los otros Lobatos.

Justificación pedagógica: Los lazos afectivos creados en la fase anterior, conducirán



al Lobato a formarse de manera más técnica para de esta manera ser útil a los demás. Es el momento de comenzar la especialización del niño, teniendo siempre en cuenta sus intereses y actitudes. Las especialidades nos permitirán educar la individualidad, pues el niño tendrá libertad para elegir las especialidades, que como rastros, acciones o experiencias enriquecerán esta fase de progresión.

Simbolismo: es Baloo quien con sus Máximas da al Lobato el sentido cercano de la Ley de la Manada, es también quien le enseña el lenguaje de la Selva. *“Tú y yo somos e la misma sangre”*. (El Libro de las Tierras Vírgenes).

Etapas de Animación: Huella de Bagheera

El Lobato se encuentra en su recta final, es la hora de poner todo lo aprendido al servicio de los demás. El niño que un día llegó a la Manada ha crecido, ahora ve cercano su paso a la Sección Scout, pero esto no debe de interrumpir su proceso educativo.

Justificación pedagógica: En esta fase hemos de dar al niño mayor protagonismo, colaborara con los Viejos Lobos en la toma de decisiones importantes, ayuda a los más pequeños a progresar adecuadamente, sirve de modelo para ellos. Sería también positivo tomar algún contacto con la Sección Scout que pronto lo recibirá.



Simbolismo: Bagheera es el animal amigo de Mowgli más cercano a los hombres, ya que ella estuvo viviendo con éstos un tiempo. Bagheera es quien le enseñará la técnica suficiente para participar en la vida de la selva y por otro lado, en la vida de la aldea. Bagheera le enseña a cazar, trepar,... le prepara para participar en la vida de la aldea de Messua sin olvidar la vida de la selva.



LAS ESPECIALIDADES

Las especialidades son un instrumento más que utilizamos para ampliar y mejorar la progresión personal del Lobato, al tiempo que facilitan la labor de individualización que pretendemos en el proceso educativo, favoreciendo el incremento de las potencialidades del niño. Hay que tener en cuenta que en la Manada las especialidades se utilizarán como una herramienta de trabajo más, pero no darle el mismo protagonismo que las mismas adquieren en la Sección Tropa Scout.

Son Rastros que el Lobato debe seguir para completar su formación. El Lobato mediante la realización de especialidades y su consecución descubrirá que éstas no solo son útiles para él, también para el resto de la Manada, lo que favorecerá su autoformación.

Las especialidades en lobatos, suelen ser sugeridas por el Kraal (teniendo en cuenta los centros de interés de los y lobatos, y elegidas por los chavales. Con ellas se busca que adquieran la responsabilidad frente a la Unidad de informarse sobre un tema determinado: supervivencia, socorrismo, naturaleza, mineralogía,... y de ser capaces de exponerlo y de transmitir esos conocimientos adquiridos a sus compañeros.

El Kraal ejerce en este punto una función de asesoramiento, en la que probablemente sea él quien tenga que tratar de enseñarle al chaval, pero de tal forma que éste pueda enseñar lo aprendido al resto de la Unidad.

Además se pretende que todo aquello que se trate tenga ante todo un cariz didáctico y práctico.

Las especialidades también tienen como objetivo trabajar la autoestima, al conseguir que el chaval se sienta útil, valorado y respetado por los demás, que escuchan y atienden a sus explicaciones y valoran su aportación.



Las especialidades puede ser: socorrista, animador, amigo de la naturaleza, deportista, periodista, cocinero, etc.

OTROS ELEMENTOS METODOLOGICOS Y PEDAGOGICOS DE LA MANADA DE LOBATO

NOMBRE DE LA MANADA

El nombre de la Manada de Lobatos del Grupo Scout Jarama es **Seeonee**, que es el nombre de la manada de lobos que acoge a Mowgli en el Libro de Salva. Es un nombre tradicional de muchas manadas de Lobatos.

SALUDO DE LOS LOBATOS



Los lobatos saludan doblando el brazo derecho hacia ese lado, haciendo con el codo un ángulo de noventa grados, de forma que el antebrazo quede levantado paralelo a la cabeza.

La palma de la mano queda hacia delante, levantando separados el dedo índice y corazón y situándose el pulgar sobre el anular y éste sobre el meñique. Los dos dedos levantados y separados representan las orejas del lobo, mientras que los otros dedos significan que el Lobato fuerte protege al débil y Akela protege a todos.

Pueden utilizar este saludo los lobatos que hayan hecho la Promesa del Lobato y los Viejos Lobos.



CANCIONES DE LOS LOBATOS

Hay dos canciones que son especialmente importantes para los lobatos: el Himno y la Danza del Lobato.

El *“Himno del Lobato”* es una canción que cuenta la historia de Mowgli; puede utilizarse

- en Ceremonias de la Manada.

- *“La Danza del Lobato”* es una canción que también se conoce como *“La Flor Roja”* y es un canto que hace la Manada alrededor del fuego en los Campamentos y Acampadas, aunque se suele cantar en cualquier otra ocasión.

Hay otra canción que es la *“Despedida”*, que se canta cuando el Lobato pasa a Tropa Scout.

EL TOTEM DE LOS LOBATOS

El Tótem es el símbolo de la Manada. Es un bordón que tiene en su parte alta una plataforma sobre la que se asienta una pequeña escultura de un Lobo aullando, que representa a Akela convocando al Consejo de Roca. De esta plataforma cuelga una cinta por cada Lobato que ha hecho la Promesa, con su nombre y la fecha bordados. La cinta es del color de la seisena a la que pertenecía el lobato en el momento de hacer la Promesa.



EL CUADERNO DE CAZA

El Cuaderno de Caza, no es otra cosa que la guía del Lobato para el seguimiento de “su” progresión personal y constituye el instrumento básico para que el Lobato conozca los elementos propios de la vida en la Manada y sea artífice de su propia progresión durante toda su estancia en la misma.

El Cuaderno de Caza ha sido elaborado por los Viejos Lobos del Grupo Scout Jarama y recoge todo lo que el Lobato debe saber, es entregado al Lobato que entra nuevo en la Manada y debe cuidarlo y conservarlo durante toda su estancia

CELEBRACIONES

Siempre toda celebración, en especial la de la Promesa, ha de ser un acto comunitario donde toda la Sección participe activamente.

La mayoría de las celebraciones del Escultismo vienen a marcar o confirmar en un momento histórico de la vida comunitaria un progreso personal de alguno de sus miembros. Cada persona, pequeña o adulta, sigue un ritmo individual de progreso obedeciendo a sus características personales.

Cada Lobato deberá pasar durante su vida en la Manada por una serie de celebraciones:

Recepción del Lobato

Tras el paso de la Sección de Castores a la Manada es recibido por Akela que lo presentará a la Manada y se cantará la canción de la Flor Roja como canto de bienvenida.



Promesa

Es el acto donde el Lobato libremente y de forma personal se compromete a cumplir con la Ley, ser amigo de todos y hacer la Buena Acción.

Gran clamor

Es una danza que hacen los Lobatos en ocasiones importantes: antes de los Consejos de Roca, en las Ceremonias de Constatación del Progreso, cuando se da la bienvenida a un nuevo Lobato, etc.

Los Lobatos hacen un círculo alrededor de los Viejos Lobos, que se sitúa en medio con el Tótem, y a su lado el resto de los Viejos Lobos, situándose por Seisenas.

Acto seguido, si se está haciendo el Gran Clamor dentro de otra Ceremonia, ésta continúa; si no, se da por terminada.

Consejo de Roca

Órgano de decisión de la Manada. Se tratan en él temas importantes para el funcionamiento de la misma, así por ejemplo se reciben las comunicaciones de los Lobatos que han decidido hacer su promesa.

Entrega de Huella

Ceremonia en la que participa el Lobato cada vez que inicia una nueva etapa.

Pase de Sección

Es la ceremonia que se realiza cuando el Lobato ha terminado su formación en la Selva y comienza su nueva aventura en la Tropa Scout.

El desarrollo de las mismas queda recogido en el ***“Libro de Símbolos, Tradiciones y Ceremonias del Grupo Scout Jarama”***.



EL PAPEL DE LOS EDUCADORES DE LOBATOS

El Kraal de Lobatos está formado por dos o tres responsables, de ambos sexos. Es recomendable que haya al menos un Kraal que tenga experiencia previa en la Unidad, y además sería conveniente que al menos uno de ellos ya conociese a los niños.

El Equipo de Responsables ayuda al lobato a imaginar y a realizar las actividades de la manada. Está cerca de los sentimientos de los lobatos, integrándose en su mundo y recogiendo sus inquietudes. El Kraal fija los objetivos educativos a corto, medio y largo plazo, y planifica las actividades conforme a las necesidades detectadas en la manada.

El Kraal debe tratar de percibir la realidad de cada niño, sus problemas, sus necesidades, y reaccionar en el momento que sea necesario. No debe centrarse en sus propios intereses y por supuesto, no debe pretender que sean su propio retrato, o lo que él pudo ser en su infancia.

Las funciones del Kraal son:

- Disfrutar jugando y enseñando, para llegar con mayor facilidad a los niños (se ganará su confianza, empatizará con ellos) y será un buen transmisor de valores.
- Comprender y adaptarse al ritmo de cada chaval.
- Facilitar que los lobeznos y lobatos confíen en él.
- Fomentar la creatividad.
- Mostrar y fomentar el interés por el entorno de la Unidad, y despertar deseos de mejorarlo.

Los roles dentro del equipo

El reparto de las responsabilidades de los scouters debe hacerse en función de las aptitudes y actitudes de cada uno.

Es beneficioso para los niños entender que en un grupo de personas la



responsabilidad se reparte de forma satisfactoria, democrática y no autoritaria. En este sentido, es muy positivo que cada uno asuma las funciones que más le motivan: cada scouter coordina o lleva las riendas de unas actividades. Para que esto pueda ocurrir, es necesario que los miembros del equipo se conozcan y conozcan las preferencias y las capacidades de los demás.

Una posibilidad sería emplear las características de los Viejos Lobos en *El libro de la Selva* como guía para distribuir los roles entre los scouters de la Manada.

Características: experiencia, sagacidad, responsabilidad, sentido ético, espíritu

AKELA democrático, organización de la vida en comunidad, favorecimiento de la comunicación, etc.

Momentos en los que es protagonista: Consejo de Roca: Ley y promesa, celebraciones, organización de la Manada, toma de decisiones...

BALOO **Características:** sentido común, expresividad, buen humor, sociabilidad, paciencia, seguridad, experiencia a través de los sentidos...

Momentos en los que es protagonista: juegos y danzas, talleres, narraciones, desarrollo de los sentidos, carácter y personalidad...

BAGHEERA **Características:** agilidad, destreza, deportividad, actividad, inteligencia, conocimiento del hombre...

Momentos en los que es protagonista: deportes y juegos, vida en la naturaleza, actividades de educación para la salud, paso a Tropa Scout...

RAKSHA **Características:** responsabilidad, cariñosa, vitalidad y fuerza ante las decisiones y dificultades.

Momentos en los que es protagonista: narraciones, canciones.

KAA **Características:** de buenos instintos, tranquila, sabia, sensible, experiencia, conocimiento. **Momentos en los que es protagonista:** ambientación



HATHI

Características: Sabio, silencioso, fuerte, representa el orden y la obediencia. **Momentos en los que es protagonista:** es el vigilante del cumplimiento de la Ley, señala a los Lobatos si sus acciones son correctas o incorrectas. Evalúa en el cumplimiento de la Ley.

HERMANO

GRIS

Características: amistad y hermandad.

Momentos en los que es protagonista: en toda la progresión del lobato.

No deben aparecer scouters que desempeñen el rol de personajes negativos tales como SHERE-KHAN (vanidad, arrogancia y cobardía) o TABAQUI.

No se trata de hacer un planteamiento rígido de los papeles de los scouters, sino de repartir las tareas de forma que el equipo sea eficiente y se favorezca la relación entre todos.

En cuanto a formación, es recomendable que el coordinador de la Manada tenga completa la Etapa

Avanzada (número de horas equivalente al curso de coordinador de T.L.) y el resto la etapa básica (equivalente en horas al curso de monitor de T.L.).