

CUADERNO DE CAZA



GRUPO SCOUT TALLAC

MI CUADERNO DE CAZA

Nombre y apellidos:

He nacido el de de.....
en

Vivo en.....

Código postal: Teléfono

Entré en la Manada el de de.....

Nombre de mi Grupo:

Nombre de mis monitores

Teléfono

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Hice la Promesa el día de de
en

PROLOGO

El Cuaderno de Caza queremos que sea una ayuda para tu progreso diario como lobato dentro de la manada.

Deberás intentar superarte a ti mismo pasando por los diferentes territorios que te ofrecemos (Akela, Bagheera, Baloo, Kaa, Raksha y Hathi).

No será fácil, pues el conseguir ser un buen lobato no se mide simplemente por los territorios conseguidos, sino ante todo por la alegría y cariño transmitido, por tus buenas acciones y la disposición que hayas tenido antes tus hermanos lobos.

También encontrarás en él, algunos datos de interés que te ayudarán a saber más sobre el escultismo, tu grupo scout, la ley de la manada, las máximas de Baloo, el como montar una tienda, algo de caballería...

¡No olvides que puedes pegar las fotos de tu manda y de tu seisena!

Baloo*

Raquel C.

Akela

Sócrates M.

Akela

Alma G.

Bagheera

Juan P.

INDICE

GENERAL	
. Baden Powell	04
. El Escultismo	05
. La Ley Scout	06
. La Flor de Lis	07
. Saludo Scout	08
. G. S. Tallac	10
. La Pañoleta	14
. Nuestro Logo de Grupo	15
. Logos de Unidades	16
. El Lobatismo	17
. Mi Manada	18
. La Seisena	20
. Consejos y Asambleas	24
. El Gran Juego	25
. El Libro de la Selva	27
. Personajes de la Selva	28
. Ley y Lema de la Manada	32
. Máximas de Baloo	33
. Saludo de Lobatos y Gran Gíamora	34
. La Promesa	35
. Los Progresos	36
. Himno de Lobatos	37
. Himno Scout	38
. San Jorge	39
. Colorea	40
. Mis Salidas y Campamentos	44
TERRITORIOS DE LA MANADA	45
. Territorio de Baloo	48
. Territorio de Bagheera	50
. Territorio de Kaa	52
. Territorio de Raksha	54
. Territorio de Hathi	56
. Territorio de Akela	58
UTILIDADES	61
. Como montar una Tienda de Campaña	62
. Código Morse	66
. El Rastreo	67
. La Mochila	68
. Cabullería	69

BADEN-POWELL

Robert Stephenson



Fue el fundador del Movimiento Scout. Nació en Londres el 22 de Febrero de 1857 y tras una dura infancia ingreso en el ejército a la edad de 19 años. Su etapa en el ejército estuvo muy vinculada al continente Africano y en el año 1901 regreso a Inglaterra con el grado de Mayor General.

Fue entonces cuando se dedicó a escribir un libro para niños y a desarrollar la idea del Escultismo. En 1907 llevó a la isla de Brownsea a 20 muchachos, al primer Campamento Scout del mundo. Y después, a principios de 1908, publicó el libro "Escultismo para muchachos", que sería el origen de agrupaciones de jóvenes en todo el mundo. El movimiento creció cada vez más, y en 1910 Baden Powell pasó a ser B-P, como le llamaban sus Scouts. Se entregó plenamente a ellos y dejó el Ejército, donde era ya teniente general. En 1912, hizo un viaje alrededor del mundo. En 1920 se celebró el primer Jamboree, reunión de todos los Scouts del mundo, en Londres. A 21 años de formación del Movimiento Scout, sus componentes eran ya dos millones de jóvenes de casi todas las naciones civilizadas. B-P es entonces nombrado barón, con el título de Lord Baden-Powell de Gilwell. Pero esto no evitaba que siguiese viajando continuamente.

En 1938 regreso a Kenia, donde murió tres años después, el 8 de Enero de 1941.

EL ESCULTISMO

El escultismo es el nombre con el que se conoce al movimiento scout. Desde su fundación en 1907, el escultismo no ha dejado nunca de crecer y a día de hoy existen más de 25 millones de jóvenes, chicos y chicas. En España, por ejemplo, existen más de 100.000 scouts y se sigue creciendo.

El objetivo del escultismo es conseguir hacer de este mundo un lugar un poco mejor de cómo nos lo encontramos aprendiendo además una serie de valores, que están reflejados en los 10 puntos de la ley scout.

En 1907 se realizó el primer campamento experimental en la isla de Brownsea, en la costa sur de Inglaterra, en donde participaron 20 muchachos separados en 4 patrullas (Lobos, Toros, Chorlitos y Cuervos) hijos de conocidos militares que hicieron campaña (en África o Asia) con Baden-Powell y de simples obreros de Londres. Como consecuencia del éxito del nuevo sistema, Baden-Powell escribió un libro donde recopilaba experiencias y anécdotas relacionadas a esta práctica, llamado **Escultismo para muchachos**.

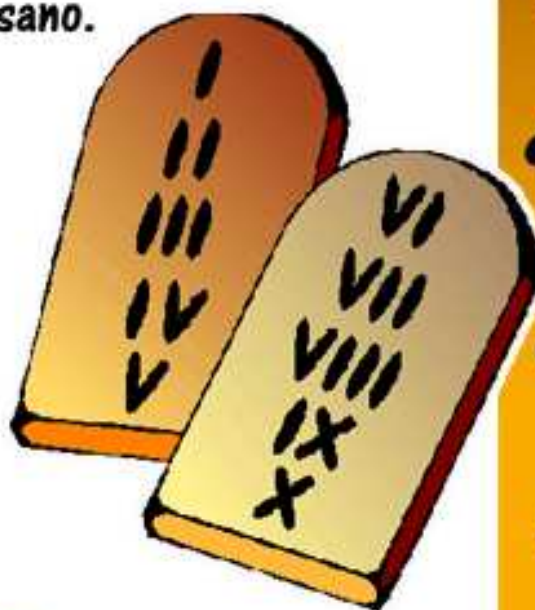


LA LEY SCOUT

La Ley scout es el conjunto de valores en los que educa el escultismo. Todos los puntos escritos por Baden - Powell en la Ley Scout están expresados de forma positiva ya que él siempre prefirió el camino de la moderación y el control sobre sí mismo, al camino del "no".

Los 10 puntos de la Ley Scout son los siguientes:

1. El scout es digno de confianza.
2. El scout es leal.
3. El scout es útil y servicial.
4. El scout es amigo de todos y hermano de todo scout.
5. El scout respeta profundamente a las personas.
6. El scout ve en la naturaleza la obra de Dios y la protege.
7. El scout no hace las cosas a medias.
8. El scout supera las dificultades con alegría.
9. El scout es austero, trabajador y cuidadoso de los bienes.
10. El scout es sano.



LA FLOR DE LIS

INSIGNIA SCOUT MUNDIAL

En casi todos los países del mundo donde hay scouts se ha adoptado la Flor de Lis como insignia representativa del movimiento, diferenciándose únicamente en el diseño.



- * Los tres pétalos, de la misma forma que los tres dedos del saludo scout, nos recuerdan los tres puntos de la Promesa Scout: Lealtad, Abnegación y Pureza.
- * La línea que divide el pétalo central es la aguja de una brújula, señalando el norte y simbolizando el camino que debe seguir el scout.
- * Las dos estrellas, cada una de cinco puntas. Son en total diez, como las leyes scout. También recuerdan los ojos abiertos del scout.
- * El anillo que reúne los tres pétalos, la unión de la hermandad scout, detalle que se ve reforzado por la cuerda que circunda la flor de lis, recordándonos que nuestra hermandad es mundial.
- * La cuerda va unida en sus dos extremos por un nudo, este es un nudo de trabajo y recuerda al scout que su superación solo será a base de esfuerzo y dedicación.

EL SALUDO SCOUT

Los scouts tenemos un saludo especial que nos es propio, común a todos los scouts del mundo y que es a la vez un signo de reconocimiento entre scouts desconocidos de cualquier lugar.

Este saludo está formado por la seña scout y el apretón de la mano izquierda.

Para hacer la seña scout, se extienden los dedos índice, medio y anular, mientras que la yema del pulgar se apoya sobre la uña del dedo meñique, todo ello con la mano derecha.

Los tres dedos levantados recuerdan las tres partes de la Promesa Scout o también las tres virtudes: Lealtad, Abnegación y Pureza y el dedo meñique, protegido por el pulgar, nos recuerda que los fuertes deben proteger a los débiles.



Generalmente, a la par que se hace la seña, el scout extiende su mano izquierda para estrechar la del otro.

Esto tiene su historia, que es la siguiente:

"Durante la campaña contra Prempeh, Rey de los Ashanti, Baden-Powell capturó a uno de los jefes. Al rendirse, nuestro Fundador le extendió la mano derecha en señal de amistad. Sin embargo, el jefe Ashanti insistió en darle la mano izquierda, explicando que sólo los más valientes entre los valientes se saludan con la mano izquierda, porque para hacerlo deberían desproveerse de su mayor protección que es su escudo"



Desde el origen del Escultismo los scouts de todo el mundo estrechan la mano izquierda, la mano más próxima al corazón.

Tradicionalmente, el saludo scout está reservado a aquellos que han realizado su promesa scout.

G. S. TALLAC

No éramos más que niños cuando, jóvenes monitores de esta Parroquia (May, Marian, Javi, Dani, Rosa, Félix, Gema y otros tantos) dirigían, por entonces, los grupos de "Junior". Eran los años de la Polka, en tiempos del Hombre de Cro-Magnon. El último campamento que realizaron tuvo lugar en Cuenca y, con él, terminó aquella etapa que nos dejó alguna que otra costumbre. Éstas, después de tantos años, están vigentes en nuestro grupo, como por ejemplo, "correr por las noches" y algún que otro baile.

Allá por el año 1991, Jose y Pilar, que provenían de la Parroquia de San José Obrero, comenzaron su andadura en la Pastoral Juvenil de Santa Luisa y encabezaron un equipo de responsables muy joven. Su primer campamento fue en Pontedo (León), y corría el año 1991. Participaron 23 chicos y chicas. El año siguiente, en el campamento de Navarredonda de Gredos, y, con el fin de utilizar un símbolo identificativo del grupo, surgió el primer pañuelo-pañoleta. Como el objetivo era también que "se viera bien desde lejos", escogieron un color discreto: el naranja.

Muchos monitores pasaron por la Parroquia en aquella etapa: Paloma, Tere, Paco, Jose Manuel, Carlos,



Tolbi, Cuqui, Diana... (y que no se nos enfade nadie no nombrado porque fueron muchos, y hemos nombrado a los primeros). Durante aquellos años surgió la Asociación

Juvenil de Santa Luisa de Marillac, que complementaba la educación que desde la Pastoral Juvenil se ofrecía: Nació un equipo de fútbol sala, un grupo de teatro, el Grupo de Montaña Acción Verde y nosotros dentro de éste. Algunos de los chicos y chicas que formaron parte de estos grupos, pasaron a ser, con el tiempo, responsables de nuestro grupo.

Nuestro grupo se fundó de la mano de Tolbi y Cuqui. El primer año dentro del Grupo de Montaña Acción Verde, y ocupándose de los chicos y chicas más pequeños por entonces, y el segundo año ya por separado bajo el nombre de Montañeros de Santa Luisa de Marillac, pues nuestra ideología (una mezcla entre el Movimiento Junior y el Movimiento Scout), aunque poco definida, era completamente diferente. No fueron fáciles los inicios, ya que en la primera convocatoria que hicieron, allá por las Navidades del 94, consiguieron nada más que... ¡¡¡tres personas!!!, más dos monitores....total: cinco. Así empezó todo.



Con el apoyo emocional del Párroco de aquel momento (D. Ángel), y tras superar psicológicamente el tremendo éxito de convocatoria obtenido, realizaron una nueva campaña, en Enero de 1995, que funcionó algo mejor: ¡¡¡ Alrededor de 7-10 personas !!!, con edades comprendidas entre los 9 y los 11 años aproximadamente. ¡¡¡Y por fin arrancamos!!!

Atravesamos por distintas etapas, en las que cada año íbamos intentando definir un poco más lo que queríamos hacer y como hacerlo. Caminábamos a veces a lo loco, hasta que un día nos sentamos y preparamos un pequeño proyecto educativo, muy básico, pero que nos sirviera como guía y unificara criterios de actuación. El crecimiento del Grupo, y por tanto del equipo de monitores, hacía necesario plasmar las ideas sobre el papel unificando criterios. Incluso esta reflexión nos llevó a plantearnos entonces formar parte del Movimiento Scout, pero las reflexiones nunca vienen solas, y reflexionamos: "Si hay que ir se va. Bien sabe Dios que no es por no ir, que nos pilla de camino, pero ir pá ná es tontería". Lo que nos llevó a la conclusión: "Pos va a ser que no". (Años más tarde un famoso dúo de humoristas universalizó la primera frase, que acuñamos en nuestras reuniones).

Teníamos tres Unidades, que llamamos Base, Junior y Senior. Fruto de aquellas reflexiones surgió una nueva organización de Unidades: Base, Huella, Rutas y Deltas, muy similar a la actual.

Años después, y como resultado de esa constante búsqueda, y fruto del análisis de nuestra realidad como grupo, entramos a formar parte del Movimiento Scout, y a trabajar dentro del Escultismo. Cambiamos entonces el nombre del grupo, y pasamos a denominarnos Grupo Scout Tallac.



En nuestro caso podemos decir que el grupo scout no nace, sino que se hace. Somos, por tanto, un grupo en constante proceso de Acción-reflexión-acción, muy presente en la metodología Scout.

Nuestro nombre proviene de un bosque Canadiense: El bosque de Tallac. Quizás te suene por una serie de dibujos animados, de hace algunos años. Era el bosque donde habitaban dos osos: Yackie y Nuca.



LA PAÑOLETA

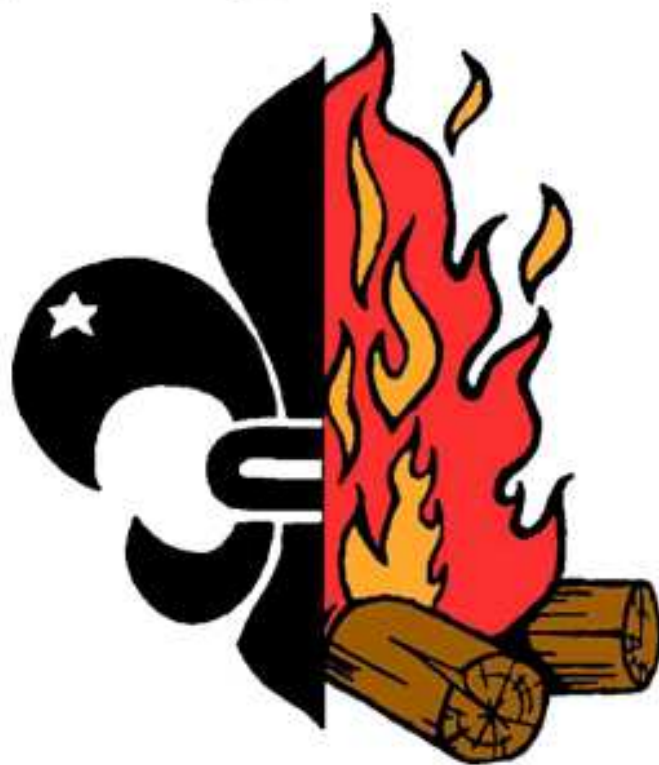
Es otra de las cosas que nos caracteriza ya que cada grupo tiene una distinta, y le diferencia entre los grupos scouts. Nuestra pañoleta ha cambiado desde sus inicios hasta llegar a la actualidad. Comenzó siendo color naranja, si bien en cada Unidad variaba el ribete (blanco, rojo, azul, verde, y negro para responsables).

Pero un buen día, aprovechando nuestro ingreso en Scout de Madrid, se sometió a votación de todos los miembros del grupo cual sería el color de nuestra pañoleta. Se presentaron distintas propuestas, a nivel personal y de Unidades, con muy distintos argumentos y simbología. Por votación se decidió que el color naranja nos había acompañado desde nuestros orígenes, y no debía perderse. Ahí llegó la pregunta del millón: ¿Y de qué color ponemos el ribete?....Y con la pregunta llegó la respuesta: de color negro, que aglutina a todos los demás. Así nació nuestra pañoleta. Bonita historia ¿Verdad? Quizás no sea la pañoleta más bonita del mundo...
¡¡pero sí la mejor!!!



NUESTRO LOGO DE GRUPO

Dentro de nuestro Logo de Grupo podemos ver por un lado La Flor de lis, que representa todos los valores del Escultismo, y por otro, una hoguera de fuego de campamento, en representación de todos los momentos que vivimos juntos, de la unión y hermandad entre las Unidades.



Además de este logo todas las Unidades tienen uno propio que incorporan en su simbología. En el que aparece la flor de lis en el lado izquierdo y a la cual se une la identificación particular de cada una de las Unidades.

LOS LOGOS DE LAS UNIDADES



Castores: La Flor de Lis y un castor.
El castor representa la vida en la colonia.



Lobatos: La Flor de Lis y un lobo.
representando la Unidad de Lobatos y la vida en la Manada.



Rangers: La Flor de lis y un águila.
El Águila simboliza la capacidad de observación del águila, en relación con el Lema Scout: ¡¡¡SIEMPRE LISTOS!!!



Pioneros . Flor de lis, la rosa de los vientos de una brújula, y la bola del mundo. La rosa de los vientos representa el camino a seguir por el pionero en la transformación del mundo, que se refleja igualmente en la simbología.



Rutas: La Flor de lis y la cabeza de un lince.
Los lince tienen los ojos verdes, así como los rutas velan por el estado de la naturaleza.
Además los Rutas al igual que los lince, tratan de ser muy independientes.

EL LOBATISMO

Surgió en 1910, cuando Baden-Powell supo, a través de las cartas que recibía de Jefes Scouts de todo el país que muchos scouts llevaban a sus hermanos pequeños a las actividades. Esto lo llevó a desarrollar un programa especial para scouts menores. Tardó varios años en encontrar su rumbo y que se consolidó con la ayuda de Vera Barclay con quien publicó su Manual del Lobato en 1916. Notablemente influenciado también por las experiencias de su amigo y escritor Rudyard Kipling le dio una ambientación mágica, la del Libro de las Tierras Vírgenes que Kipling había escrito unos años atrás.

El lobatismo se desarrolló con rapidez y al terminar su primer año, poseía 30.00 integrantes.

Hoy en día, la llama del lobatismo sigue viva, gracias a Lobatos y Lobatas como tú.



MI MANADA

Manada es como se denomina a todos los lobatos que formamos la Unidad de lobatos y se llama así porque está ambientada en El Libro de la selva de Rudyard Kipling.

Los responsables de la manada son los Viejos Lobos, entre los que se encuentran Akela, Baloo, Bagheera y Kaa.



Ronda Solar _____

MI MANADA

Pega aquí la foto de tu manada

Ronda Solar _____

Pega aquí la foto de tu manada

Ronda Solar _____

LA SEISENA

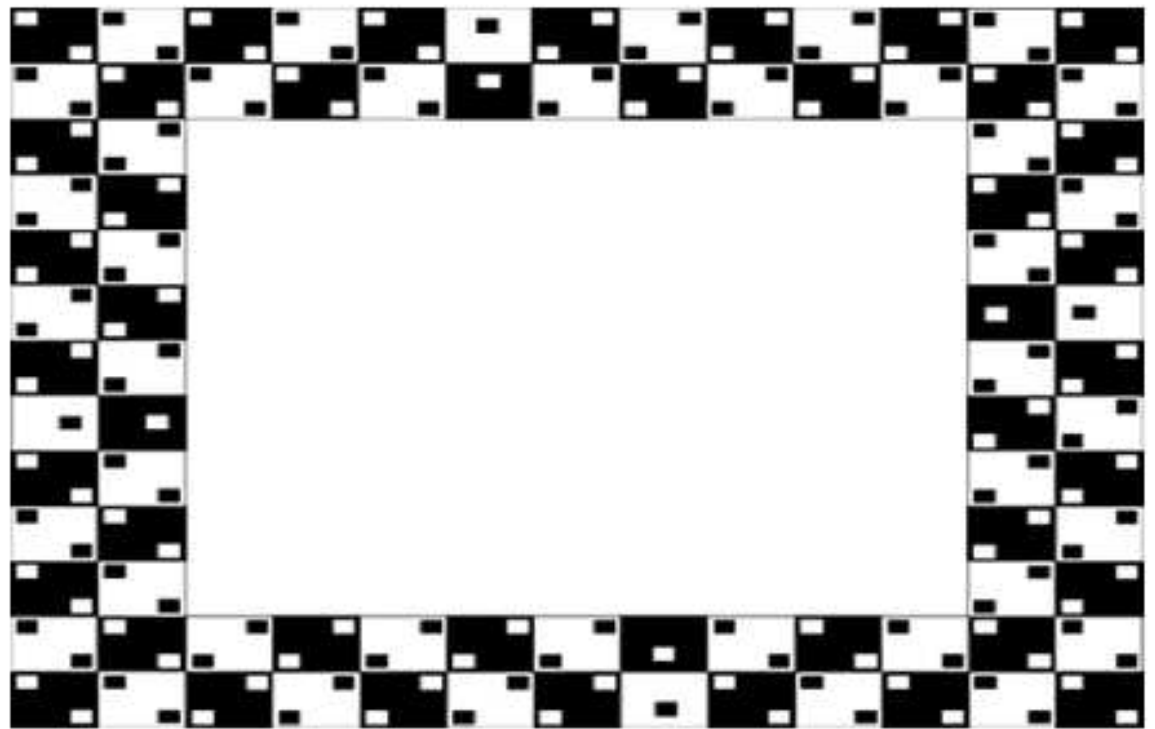
Dentro de la manada se encuentra la seisena, que son pequeños grupos que forman los lobatos. La seisena tiene un uso funcional, sin responsabilidades directas y sirve para determinadas actividades, para dividir en momentos concretos a la Manada por cuestiones de organización y para trabajar en ocasiones en pequeños grupos. Las seisenas además se denominan por colores.

La seisena es dirigida simbólicamente por un seisenero o seisenera, que es quien se encarga del buen funcionamiento de la seisena, es el guía.

El seisenero a de llevar en toda ceremonia especial de grupo o salida el banderín con el color de la seisena.



MIS SEISENAS

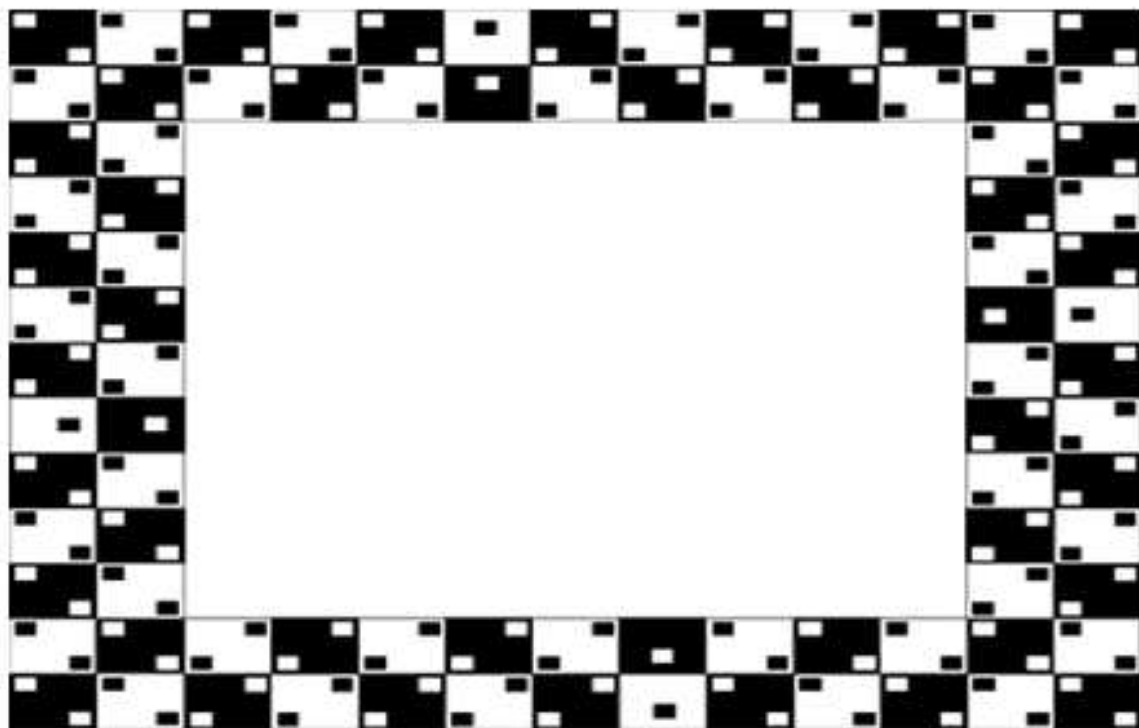


Ronda Solar _____

Cadena de llamadas de mi seisena:

Orden	Nombre	Teléfono
1	_____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
4	_____	_____
5	_____	_____
6	_____	_____
7	_____	_____
8	_____	_____
9	_____	_____

MIS SEISENAS



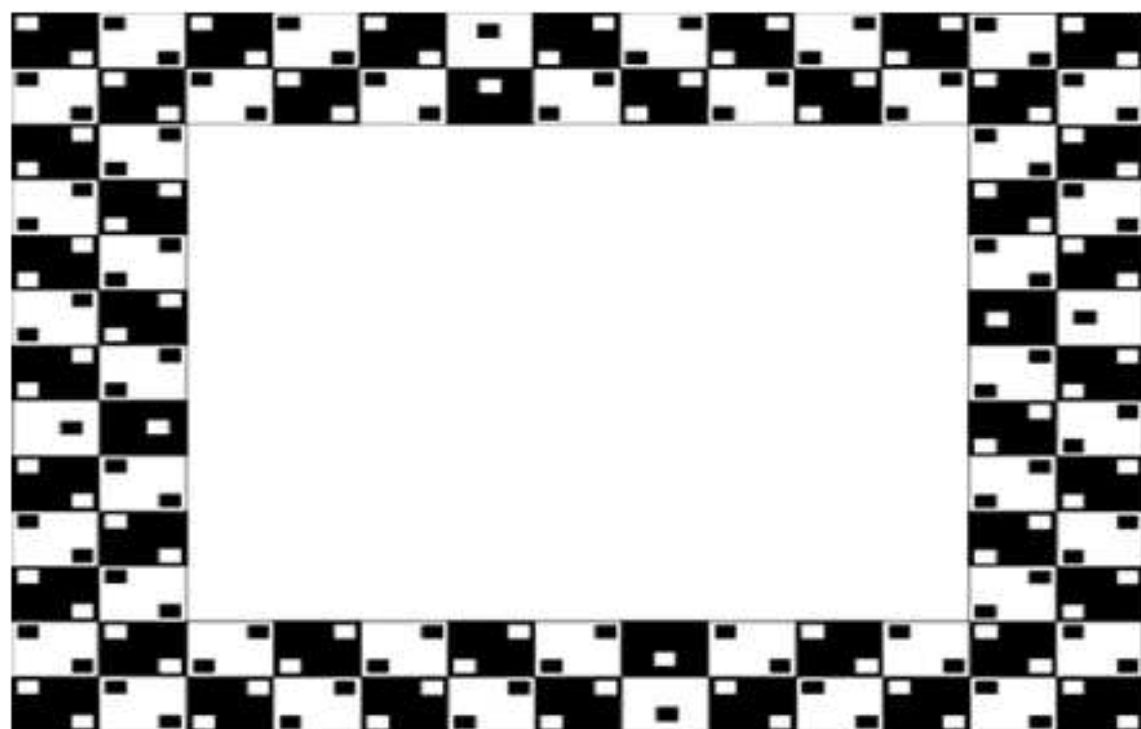
Ronda Solar _____

Cadena de llamadas de mi seisena:

Orden	Nombre	Teléfono
1	_____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
4	_____	_____
5	_____	_____
6	_____	_____
7	_____	_____
8	_____	_____
9	_____	_____



MIS SEISENAS



Ronda Solar _____

Cadena de llamadas de mi seisena:

Orden	Nombre	Teléfono
1	_____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
4	_____	_____
5	_____	_____
6	_____	_____
7	_____	_____
8	_____	_____
9	_____	_____

CONSEJOS Y ASAMBLEAS

Además de lo visto anteriormente existen una serie de consejos y de asambleas, que son los siguientes:

Las decisiones las tomamos en la "Asamblea de Manada", en la que participan todos los chicos y chicas de la Unidad, así como el Kraal de Lobatos, y sirve para explicar normas y evaluar actividades.

Para llevar a cabo estas decisiones creamos un "Consejo de Seiseneros", en el que participan los seiseneros y el Kraal de Lobatos y sirve para plantear el trabajo diario y controlar a las seisenas.

Por último, existe el "Consejo de Roca", donde participan los lobatos con promesa y el Kraal de Lobatos y sirve para evaluar a la manada, evaluar a los lobatos y plantear algunos problemas.



EL GRAN JUEGO

El Gran Juego es la gran aventura de la manada. Las seisenas o los lobatos individualmente proponen un tema ante todos sus compañeros. Luego se hace un círculo donde se sientan todos para el "Consejo de Manada" y es ahí donde la manada elige un Gran Juego según las ideas preparadas por cada seisena.

Más tarde se preparan juegos y actividades interesantes para que el Gran Juego resulte apasionante.

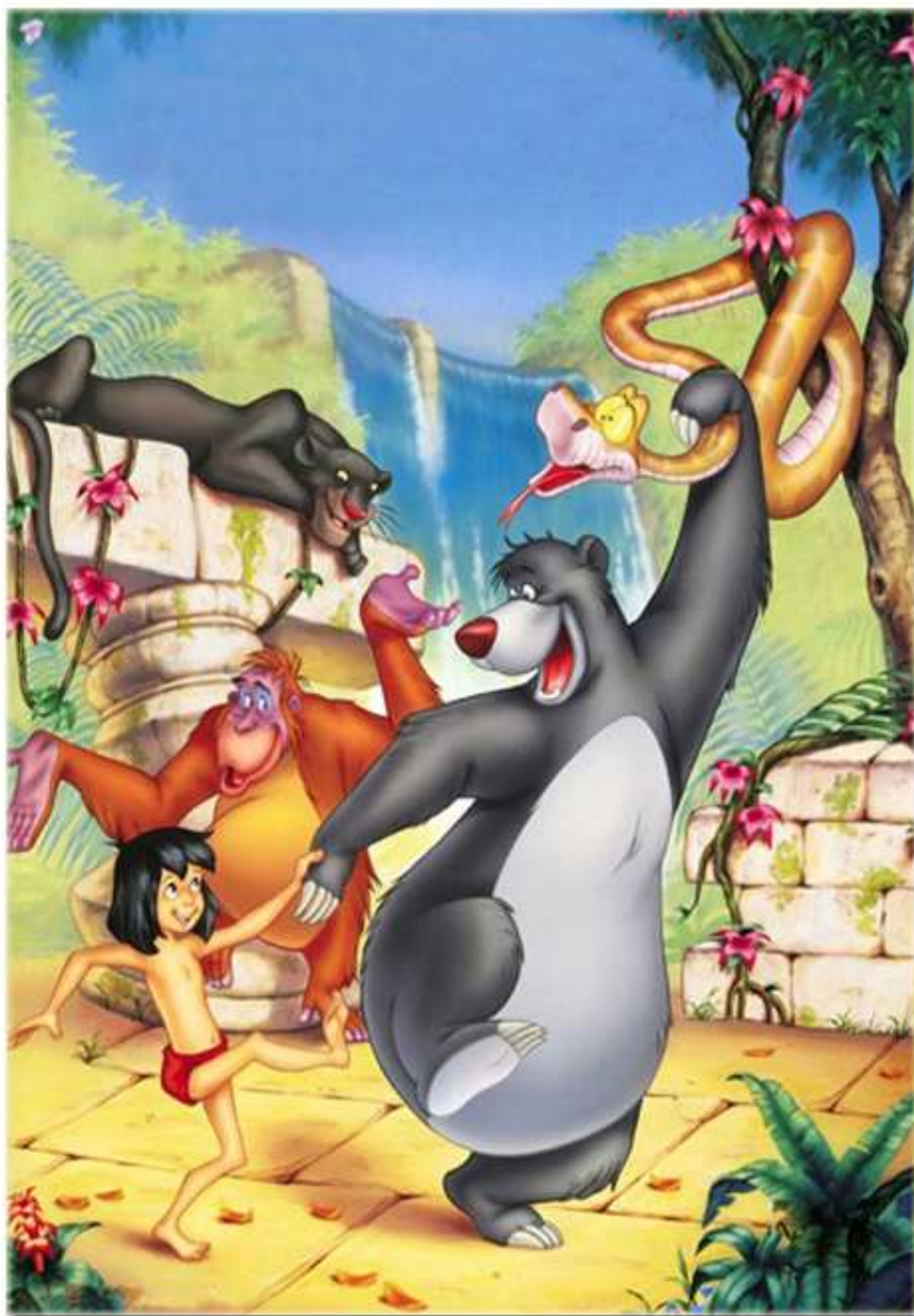
El Gran Juego se continúa durante el tiempo que se quiera, con la participación de todo el mundo.

La duración puede ser: un campamento, un mes, un trimestre....

Pero hay una cosa que debéis tener muy presente y es que el Gran Juego sólo será bueno si cada lobato hace cuanto puede para cumplir con su papel y ayudar a los amigos.

Una vez finalizado el Gran Juego se hace una gran fiesta en la manada, para festejar que todo ha salido bien y recompensar todo el esfuerzo dedicado





EL LIBRO DE LA SELVA

Esta historia, basada en el famoso relato de Kipling, narra las aventuras de Mowgli, un bebé perdido en la Selva cuando sus padres huían del ataque del tigre Shere Khan, este pequeño humano se cría entre los lobos y tras ser presentado ante el Concejo de Roca, liderado por Akela crecerá aprendiendo y respetando la Ley de la Selva. En este periodo Conocerá a Bagheera, una vieja y sabia pantera, quien enseña a Mowgli los secretos de la Selva, a cazar y a seguir las pistas de las presas. También Conocerá a Baloo el viejo oso pardo, alegre y juguetón que ayuda a Mowgli y a los lobos del Pueblo Libre a comprender la Ley de la Selva y las Máximas de Baloo. Después de 10 años, su amiga Bagheera, le aconseja que se vaya a vivir con los hombres para que esté a salvo del tigre Shere Khan, que acaba de volver y odia a los humanos. Pero Mowgli se niega y huye. En este tiempo Mowgli emprenderá el viaje de regreso a la civilización, pero en el transcurso vivirá muchas aventuras y conocerá a muchos personajes particulares: una boa hipnotizadora, el Gran elefante Hathi... y aprenderá a no fiarse de los monos Bandarlogs.



PERSONAJES DE LA SELVA

AKELA es el jefe de la manada, el lobo más fuerte y con más experiencia de todos. Todos en la manada saben que pueden confiar en él. Es justo, no admite el desorden, pero también es comprensivo y protege a los lobatos. Le respetan y obedecen.



BAGHEERA es la pantera negra, cazadora y astuta. Es la compañera fiel de Mowgli, justificándolo siempre ante Baloo y el resto de animales de la selva. Bagheera representa la técnica y la habilidad.

BALOO es el soñoliento oso pardo, que enseña a Mowgli la ley de la Selva. Es un redomado juguetón, un compañero de juegos pero que no duda en regañar a Mowgli cuando no hace las cosas bien, le quiere mucho. Baloo representa la experiencia y la sabiduría.



KAA es la enorme serpiente pitón. Presta su ayuda a Mowgli en un par de ocasiones, cuando es raptado por el pueblo de los monos Banderlog y cuando lucha contra los perros Jaros. Kaa representa la experiencia, el conocimiento y estrategia.

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





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

HATHY es el gran elefante, lo respetan todos en la selva, conserva las tradiciones, a veces se convierte en el juez para todos. Es el animal más fuerte de la selva, la memoria de lo acontecido en la selva es Hathy, por eso es el rey de ella. Hathy representa la experiencia de los años.



SHERE KHAN El tigre cojo, también conocido como "El Rayado". No respeta la ley de la selva y odia al hombre. Maneja antivalores como la envidia, el coraje, la traición entre otros.

TABAQUI es un chacal despreciado pero temido en la selva, tiene propensión a perder la cabeza y volverse loco. Es mentiroso y rastrero. Acompaña a Shere Khan y le sirve y come las sobras que encuentra por la selva.



REY LUY. Es el rey de los Bandar-logs (el pueblo de los monos) tontos, indisciplinados, revoltosos, quienes nunca hacen nada bien ya que no tienen ley. Su gran deseo es el de conseguir controlar el rojo fuego.

OTROS PERSONAJES

BANDARLOG : Son el pueblo de los monos tontos. Símbolo de la Anarquía y la Desorganización. Siempre decían estar pensando en grandes cosas pero a los pocos minutos lo olvidaban.

BULDEO : Viejo cazador de la aldea donde vivía Messua. Trató de cazar a Mowgli creyendo que era un mago del bosque.

CABEZA CHATA : Apodo con que Mowgli denominaba a Kaa , la serpiente pitón.

CAPUCHA BLANCA : Cobra blanca que cuidaba los tesoros del rey . También le llamaban Thuu.

CHIKAI : Diminuto ratoncillo alegre y saltador . Amigo de todos en la Selva.

CHIL : Milano amigo de Mowgli.

DARZEE : Pájaro Tejedor.

DIMINUTO PUEBLO DE LAS ROCAS : Llamaban así a las abejas negras que habitaban en la garganta del Río Waingunga . Laboriosas y muy feroces. Mowgli las usó para acabar con los perros jaros.

FAO : Lobo de la Manada del Seeonee. Hijo de Faona . Sucesor de Akela.

FAONA : En tiempos en que Akela dirigía a la Manada era quien indicaba las pistas a seguir.

FERAO : Nombre del pájaro picamaderos o carpintero de color escarlata.

IKKI : Erizo que lleva las noticias, pero es lento y las da al revés.

JACALA : Nombre del cocodrilo.

KAMYA : Muchacho amigo de Mowgli .

KO : Cuervo que canta la "Canción de la Muerte" .

KOTICK: La Foca Blanca. Este hermoso animal tenía muchas virtudes, como la preocupación por los suyos, la educación que mostraba en el trato con los demás y lo buen nadador que llegó a ser, consiguiendo por esto un lugar sin peligros para su pueblo.

MANG : El murciélago . Amigo de Mowgli .

MAO : Pavo Real . Muy vanidoso y presumido . Hablaba con palabras bonitas pero vacías .

MESSUA : Madre verdadera de Mowgli. Vivía en la aldea de los hombres.

MOWGLI : Niño que, cuando Shere Khan atacó el campamento humano, desapareció en la Selva; siendo adoptado por una familia de Lobos y criándose con ellos .

NAG : Cobra negra de 1.10 mts a quien Rikki logro matar luego de una intensa lucha .

OO : Tortuga lenta y buena .

RAMA : Gran toro. Ayudo a Mowgli a dirigir la Manada de búfalos para atrapar a Shere Khan.

RANN : Milano amigo de Mowgli y que le avisó a Bagheera y Baloo cuando el primero fue secuestrado por los Bandarlog .

RIKKI : Su nombre completo es Rikki Tiki Tavi . Es una mangosta que explora, investiga y prueba de todo. Se destaca por su agilidad, inteligencia y valentía.

SAHI : Puerco Espín que trae mensajes buenos e importantes .

THA : Primer elefante . De él descendió Hathi y su familia, creador de la selva y todo lo que hay en ella.

LEY Y LEMA DE LA MANADA

-- LA LEY --

“El lobato escucha siempre
al viejo lobo”

“El lobato se vence así
mismo”

-- EL LEMA --

“Haremos siempre los
mejor”

LAS MAXIMAS DE BALOO

**“El lobato siempre piensa primero
en los demás”**

**“El lobato tiene siempre los ojos y
los oídos bien abiertos”**

“El lobato es limpio y ordenado”

“El lobato esta siempre alegre”

**“El lobato dice siempre la verdad
aunque le cueste”**

**“El lobato respeta las cosas y
cuida la naturaleza”**

EL SALUDO DE LOBATOS

Los Lobatos tienen su propio saludo. Éste solo se realiza si se ha hecho la Promesa, y se hace con la mano derecha alzada y el codo en ángulo recto. Los dedos índice y corazón se muestran separados, simbolizando las orejas del lobo siempre atentas mientras que el dedo pulgar cubre el meñique y el anular, como símbolo de que el grande protege al pequeño.



EL GRAN CLAMOR

El Gran Clamor es un saludo especial que tienen los lobatos, se trata de saludar a Akela y a los otros lobos de una forma especial y se realiza solo en ceremonias como la realización de la promesa o el paso de unidad a rangers.

Los lobatos forman un semicírculo alrededor de Akela (el cual sostiene el Tótem) y el resto de Viejos Lobos.


Justo después es cuando Akela levanta la mano con el saludo scout, entonces los lobatos se agachan de cuclillas y dicen "A-ke-la, A-ke-la ha-re-mos si-em-pre lo me-jor". Entonces Akela dirige su mirada hacia un seisenero y es cuando este se levanta y grita al resto de la manada ¿Lobatos, haremos siempre lo mejor?.

Inmediatamente se levanta el resto de la manada y realizando el saludo del lobato responden "si, si, si, lo mejor, lo mejor y lo mejor".



LA PROMESA

La promesa del lobato es el momento más importante dentro de la vida de la manada. Aquí el lobato se compromete a ser mejor persona y mejor compañero además de a cumplir la Ley de la Manada y las Máximas de Baloo.



“Yo prometo hacer siempre lo mejor, para ser fiel a mis amigos, a Dios y a mis padres; obedecer la ley de la manada y las Máximas y hacer cada día una buena acción”

LOS PROGRESOS

Pero la progresión de un lobato no termina con la promesa, una vez realizada esta se puede seguir avanzando como lobato y como persona.



Es por eso que existen otros tres progresos personales y que se simbolizan con tres huellas. Los progresos son Integración, participación y animación.

Integración (Huella de Baloo): es una etapa en la que el lobato debe integrarse con el resto de los chavales de la unidad. En ella debes conocer perfectamente al resto de la manada jugando con todos y trabajando en equipo con tus compañeros.

Participación (Huella de Bagheera): El lobato tiene que hacerse notar en la unidad dando sus opiniones en las diferentes actividades de la manada (veladas, juegos...)

Animación (Huella de Akela): Aquí tienes que intentar ser un ejemplo para los demás lobatos, capaz de dirigir a la manada y ayudar a los monitores cuando estos te lo pidan.

En nuestro grupo, cada progreso se simboliza en un primer momento con tres lazos (blanco, amarillo claro y amarillo oscuro), pero estos lazos se retiran al pasar a Rangers y en su lugar se le entrega un pin con el número de huellas que se hayan conseguido.

HIMNO DE LOBATOS

Mowgli, rana, corre y salta
con los lobos va a cazar,
valeroso por la jungla,
nada teme a Shere-Khan.

En la roca del consejo
sabe hacer el gran Clamor
y ha aprendido a no hacer caso
a los monos de Bandarlog.

Como Akela le protege
fue admitido en Seeonee
y él a todo va enseñando
poco a poco a sonreír.

Obedece al viejo lobo
dice siempre la verdad,
siempre alegre, siempre a punto.
siempre ayuda a los demás.

HIMNO SCOUT

Vamos hacia delante, mil cumbres a escalar
rios, valles y campos cruzas al pasar
nada te detiene, en tu caminar
el paso es ligero, firme tu voluntad.

Siempre listos somos scouts...
la amistad, la unión, nuestro afán.

Unidos caminando, la voces sonaran
miras al compañero puedes ayudar
Una mano tiendes pronto al recordar
tus obras, son tu meta tu norte la unidad

Siempre listos somos scouts...
la amistad, la unión, nuestro afán.

•Rocío de la mañana, saludas al pasar
los prados y los mares y hombres del lugar
árboles y juncos, yedra y rosal
alegran tu sendero, gozan de su bondad.

Siempre listos somos scouts...
la amistad, la unión, nuestro afán

SAN JORGE

San Jorge nació en Capadocia, en el año 303. A los diecisiete años se alistó en la caballería, donde pronto se destacó por su valor.

En cierta ocasión, fue a una ciudad llamada Selem, cerca de la cual había un dragón, que tenía que ser alimentado diariamente con un ciudadano, escogido en suerte.

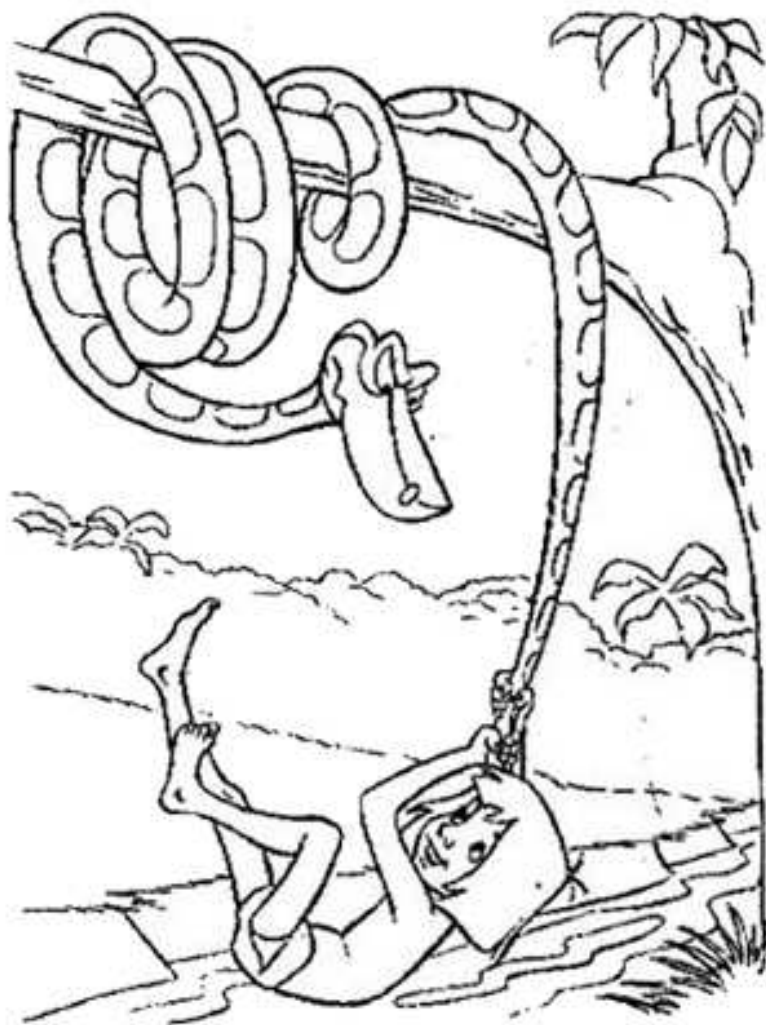
El día que San Jorge llegó allá, la suerte había recaído sobre la hija del rey, Cleolinda. San Jorge resolvió que aquella doncella no debía morir y fue en busca del dragón, que vivía en un pantano vecino y lo mató.

San Jorge es el tipo que deben seguir los Scouts cuando se le presentaba una dificultad o un peligro por grande que pareciera -aun en la forma de un dragón- ni la esquivaba, ni la temía, sino que le hacía frente con todas sus fuerzas y las de su caballo. Aún cuando armado inadecuadamente, pues sólo contaba con una lanza, se arrojó contra el dragón e hizo cuanto pudo, venciendo la dificultad que nadie se había atrevido a enfrentar.

De esta manera exactamente es como los Scouts deben enfrentarse a las dificultades y a los peligros, sin tomar en consideración los grandes o terroríficos que pueden parecer, ya que, seguro saldrán victoriosos.



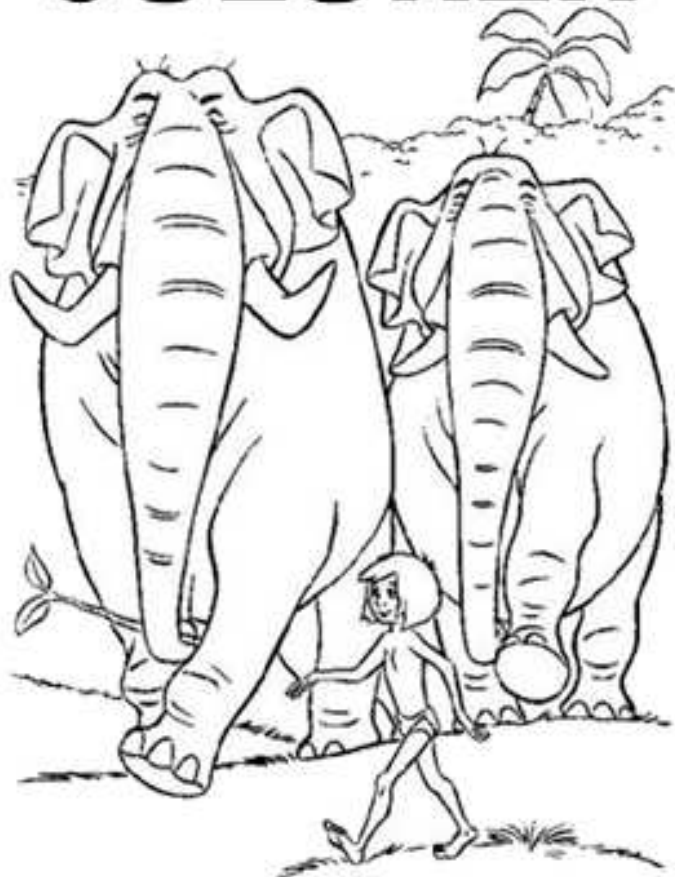
COLOREA



COLOREA



COLOREA

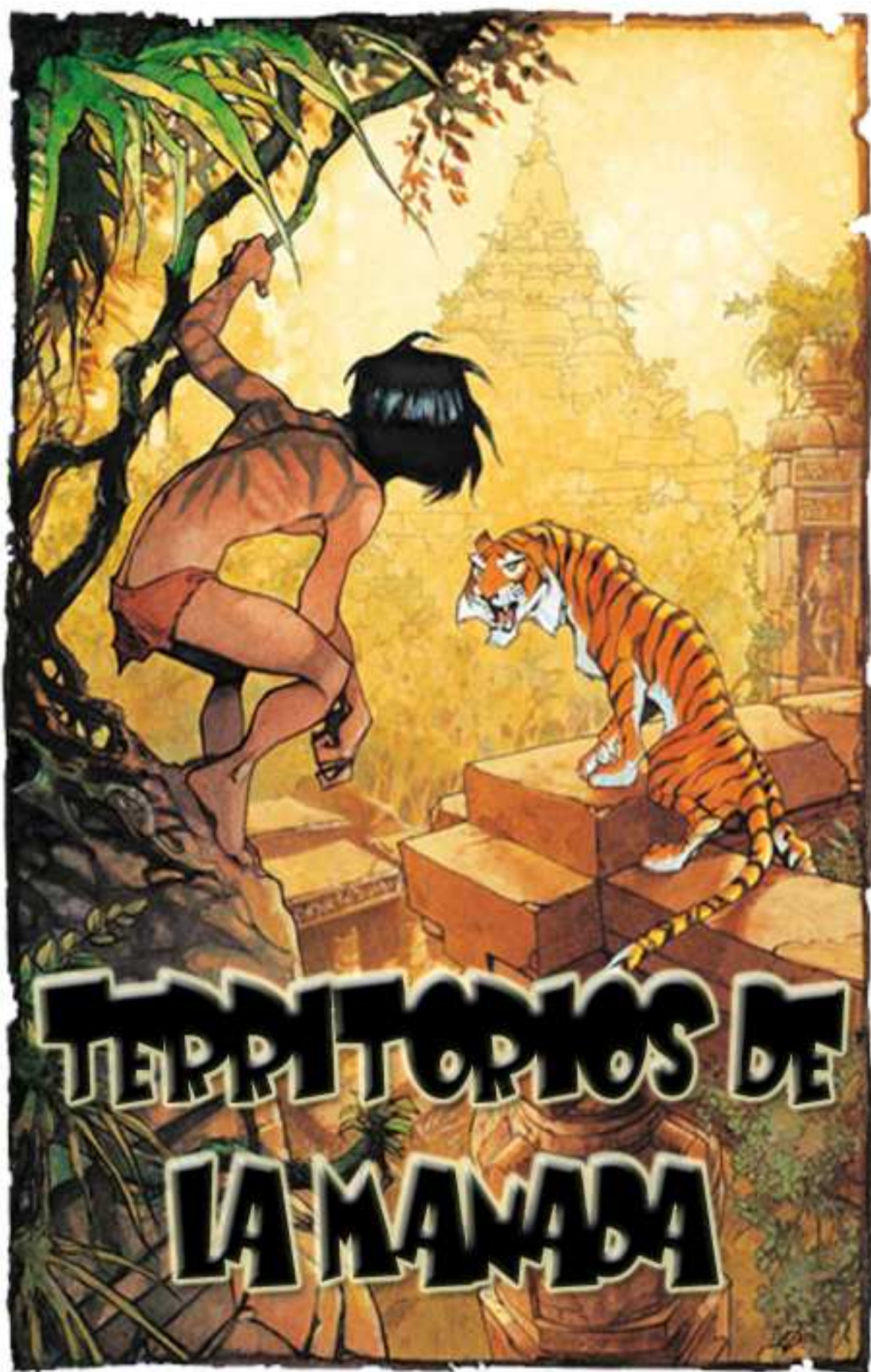




MIS SALIDAS Y CAMPAMENTOS

Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____
Lugar: _____	Fecha: _____





LOS TERRITORIOS

Los Viejos Lobos siempre están enseñándonos cosas nuevas, pero nosotros los Lobatos también tenemos que esforzarnos por aprender y desarrollar habilidades por y para nosotros mismos.

Para eso tenemos los Territorios de la Selva, por los que podremos ir pasando para seguir evolucionando y conseguir nuestra huella de lobo al final de nuestra etapa como lobato con los colores de los territorios que hayamos pasado; Akela, Baloo, Bagheera... Es elección personal el pasar o no por los territorios y decidir por cuales si, por cuales no, e incluso si quieres, no es obligatorio pasar por ninguno. Pero piensa, que el no hacerlo te convertirá en un lobato menos completo y te impedirá progresar de forma más rápida dentro de la manada.

Cada territorio está compuesto a su vez por varias pistas, es necesario pasar por todas ellas para poder completar el territorio de cada personaje, es decir; si tú quieres completar el territorio de Baloo, deberás superar todas las pistas que lo componen.



Cada pista que sigas hará de ti un lobato más activo en tu seisena, más útil en la vida de la manada y una persona capaz de prestar mejor servicio a los demás.

Cuando hayas elegido un territorio no olvides contárselo a todos tus compañeros y viejos lobos, así te podrán ayudar y aconsejar.

Además anota en el territorio que vayas a seguir que día comenzaste y cuando tengas completamente preparado ese territorio comunícaselo a tus viejos lobos, los cuales te dirán que día deberás presentarlo ante la Manada.

Una vez hayas finalizado un territorio anota que día lo terminaste y no olvides el sello correspondiente y la firma de un Viejo Lobo.



TERRITORIO DE BALOO

Baloo, es el viejo oso pardo. Alegre y juguetón que ayuda a Mowgli y a los lobatos del Pueblo Libre a comprender la Ley de la Selva y las Máximas de Baloo. Nunca molesta a nadie, todos buscan su compañía y jugar con él, ya que es un auténtico placer. Siempre encuentra la palabra exacta para todo. Representa la amistad y la alegría.

En este territorio se pretende trabajar el aspecto colaborador, solidario y de compañerismo de cada lobato/a, y estas pistas nos ayudarán a conseguirlo:

ACAMPADOR

1. He acampado por lo menos cuatro noches.
2. Saber montar una tienda y mantenerla en buen estado.
3. Me lavo y me cambio de ropa cuando es necesario. Y me aseo antes y después de las comidas.
4. Lavo mis platos, cubiertos y vaso y ayudo y ayudo a recoger lo común.
5. Sé hacer una mochila y tener todas mis cosas recogidas y ordenadas.



MÚSICO

1. Dirijo una canción en mi manada.
2. Describo por lo menos cinco instrumentos musicales.
3. Interpreto una canción, si es posible con un instrumento para alegrar a otra persona.
4. Comento la vida de un músico importante.
5. Identifico las notas musicales.

FOLKLORISTA

1. Conozco sobre el folklore de la ciudad en la que vivo.
2. Bailo una danza típica de donde nací.
3. Describo tres platos típicos del país donde nací.
4. Conozco algo de folklore de otro país.

Inicié este territorio el día: _____

Finalicé este territorio el día: _____



TERRITORIO DE BAGHEERA

La Pantera Negra, quien le enseñó a Mowgli a cazar en la selva, su gran compañera de aventuras. Representa la astucia y la agilidad. A pesar de ser un animal tan peligroso y temido por todo el pueblo de la Selva, con Mowgli demuestra un particular cariño. No duda en entregarse totalmente para ayudar a su Pequeña Rana, aun en las situaciones mas comprometidas. Sin dudas este cariño especial la convierten en un personaje mucho mas permisivo que el resto de los maestros de Mowgli, aunque siempre le decía lo que pensaba. Ella también es la que educo a Mowgli en su gran destreza física, enseñándole las principales técnicas de caza.

En este territorio desarrollaremos nuestro aspecto más deportista y ecológico, demostrando que sabemos cuidar nuestro cuerpo y la naturaleza.

Inicié este territorio el día: _____

Finalicé este territorio el día: _____



Firma y Fecha



DEPORTES

1. Conozco y respeto las normas de algún deporte que practico, o me gustaría practicar.
2. Conozco algunos deportes o modalidades olímpicas y paraolímpicas.
3. Sé llevar un calentamiento previo al deporte que vaya hacer.
4. Conozco las partes de una bici y reconozco las señales básicas de circulación.
5. Sé nadar.

ECÓLOGO Y BUENOS HÁBITOS

1. Expongo un caso de contaminación ambiental y propongo una solución..
2. Creo un adorno u objeto decorativo utilizando materiales reciclados.
3. Como de todo.
4. Voy siempre limpio y aseado.
5. Mi comportamiento es correcto, soy educado.

AMIGO DE LOS ANIMALES

1. Observo y describo el comportamiento de un animal.
2. He visitado alguna vez el ZOO y sé describírtelo.
3. Hago una exposición a mi Manada sobre las características de una especie de animal en vías de extinción.
4. Demuestro preocupación por el maltrato de los animales y conozco alguna institución que los protege.
5. He leído al menos un capítulo del libro de las Tierras Vírgenes

TERRITORIO DE KAA

Gran serpiente pitón de 9 mts. de largo, de buenos instintos y muy tranquila. Kaa es un personaje muy especial y personal, era poseedora de una sabiduría sobre la Selva que pocos tenían. Era muy solitaria, y tenía poco trato con el resto de la Selva. Sin embargo cuando algo realmente requería su ayuda era capaz de hacer las cosas más insólitas, como cuando ayuda a Baloo y a Bagheera a rescatar a Mowgli de los Bandarlog. Es muy silenciosa y cariñosa, y también ayuda a Mowgli a crecer fuerte, jugando y adiestrándolo en el uso de su cuerpo, ya que esta tenía un dominio muy grande sobre si misma. Kaa se podría decir que reúne pequeñas cosas de Baloo y Bagheera pero que no las pone de manifiesto constantemente.

A través del territorio de Kaa aprenderemos a disfrutar de la lectura, la fotografía y conoceremos un poco más el Universo.

Inicié este territorio el día: _____

Finalicé este territorio el día: _____



ACTOR-LECTOR

1. Sé como maquillarme o disfrazarme.
2. Relato una historia o leyenda que conozca, cuento o recito una poesía que puede ser de mi inspiración.
3. Comento alguna de mis lecturas y sus autores.
4. Sé utilizar correctamente el diccionario.
5. Recopilar noticias que nos repercutan como scouts durante un mes.

FOTÓGRAFO

1. Relleno adecuadamente mi libro de manada
2. A través de fotos conciencio a mi manada de las cosas buenas y malas que tiene mi barrio.
3. Tomo una foto a las personas de mi seisena y se las regalo.
4. Conozco las partes de una cámara fotográfica.
5. Tomo fotos que resalten la belleza de la naturaleza.

ASTRÓNOMO

1. Conocer los signos del zodiaco y saber en que estación aparecen en el firmamento.
2. Sé lo que es la vida láctea y puedo mencionar los planetas del sistema solar.
3. Muestro y explico a mi manada algunos recortes del periódico o revista relacionados con la exploración espacial.
4. Identifico tres constelaciones.
5. Investigo la vida de algún personaje importante relacionado con la astronomía o investigación espacial.

TERRITORIO DE RAKSHA

Raksha es toda una mamá loba. Tranquila, paciente, cariñosa y responsable, enseña a sus hijos las cosas básicas de la vida, y les educa en la libertad y la independencia durante sus primeros pasos.

Su nombre que significa, "demonio", proviene de su juventud por un carácter que sólo sale a la luz cuando atacan a los suyos, o a la hora de tomar decisiones.

En este territorio se trabajarán aspectos básicos de cuidado, protección y ayuda a los demás.

Inicié este territorio el día: _____

Finalicé este territorio el día: _____



PRIMEROS AUXILIOS

1. Soy capaz de hacer vendajes simples y cabestrillos.
2. Conozco la importancia de la limpieza de las heridas.
3. Soy capaz de auxiliar a una persona con: fiebre, quemaduras leves, heridas, raspones, picaduras, hemorragias nasales y calambres.
4. Sé buscar la ayuda necesaria en casos de emergencia.
5. Sé cómo actuar en ataques de asma y alergias.

JARDINERO

1. Señalizo y reconozco por su nombre algunos árboles y plantas de mi región y puedo hacer breves descripciones de ellos.
2. Siembro alguna planta.
3. Explico cuales son los enemigos más comunes de un huerto o jardín.
4. Investigo sobre quiénes son los amigos del jardín (insectos que no dañan los cultivos, pájaros...)
5. Soy capaz de cuidar y mantener una planta.

TALLERES

1. Deberás preparar y realizar al menos dos talleres para enseñárselos a tu manada

TERRITORIO DE HATHI

Hathi, es el gran elefante, señor de la Selva que recuerda la Ley y lucha por la paz. Conserva las tradiciones y en ocasiones se convierte en el juez para todos. Es el animal más fuerte de la selva y representa el orden y la obediencia.

En este territorio se trabajará principalmente la seguridad y el orden y en la siguiente hoja están las pistas que nos ayudarán.

Inicié este territorio el día:

Finalicé este territorio el día:



SERVICIO DOMÉSTICO

1. Preparo sándwich para compartir con mi seisena.
2. Lavo y ordeno los platos, vasos y recipientes que utilizo y coloco los cubiertos adecuadamente en la mesa
3. Hago mi cama adecuadamente.
4. Limpio y ordeno mi habitación regularmente.
5. Guardo y coloco correctamente mi ropa.

ORIENTACIÓN

1. Conozco la dirección y el teléfono de mi casa, del colegio y de mis padres.
2. Sé a que teléfono llamar en caso de urgencias.
3. Conozco algunas rutas de los medios de transporte que pasan por donde vivo.
4. Sé utilizar una brújula correctamente.
5. Sé interpretar la leyenda de un mapa.

SEGURIDAD

1. Elaboro una agenda telefónica con los teléfonos de mis padres, de urgencias, vecinos...
2. Conozco los cuidados que se han de tener con los materiales inflamables, eléctricos, afilados...
3. Conozco la elaboración básica de un botiquín y donde encontrarlo.
4. Conozco como se ha de ir durante una marcha.
5. Sé que cosas no tengo que hacer para romper una tienda de campaña y las cumplo.

TERRITORIO DE AKELA

Akela era el Viejo Lobo gris y Solitario. Jefe de la Manada de Seeonee, el Pueblo de los Lobos, que presidía el Consejo de Roca y vigilaba a los lobos pequeños para que observaran la ley de la Manada. Era como el hombre maduro que enseña a los jóvenes lo que deben hacer para conservarse fuertes y útiles. Signo de sabiduría y conducción. Todos los Lobos lo respetaban, admiraban y seguían ya que por su fuerza e inteligencia ningún lobo se atrevía a desafiarlo.

Akela, significa "el que está solo", hecho que se reflejaba en su posición solitaria, sobre la Roca del consejo. Según palabras del propio Mowgli fue "como su padre y su madre juntos".

En este territorio se pretende trabajar un aspecto de conocimiento tanto de mi mismo como de todo lo que me rodea.



BÍBLICO MÍSTICO

1. Sé nombrar algún libro de la Biblia y se explicar de que va.
2. Cuento y represento una parábola con mi seisena.
3. Dibujo o pinto una parábola.
4. Conozco un canto de la religión que profeso
5. Sé explicar brevemente por lo menos una religión diferente a la mía.

OBSERVADOR

1. Describo las señales de pista.
2. Conozco más a otra persona que no es de mi misma unidad.
3. Sigo el rastro indicado por señales de pista en una ruta aproximada de 400 metros.
4. Describo los alrededores de mi casa: parques, instituciones, tiendas, etc.
5. Me desempeño bien en los juegos de KIM y soy capaz de:
VISTA: Observar 15 objetos diferentes y recordar 10.
OIDO: Con los ojos vendados identificar 6 o más sonidos de 10 emitidos.
GUSTO: Con los ojos vendados, identificar 4 sabores de los 8 degustados.
TACTO: Con los ojos vendados, identificar 8 objetos de los 15 presentados.

COLECCIONISTA

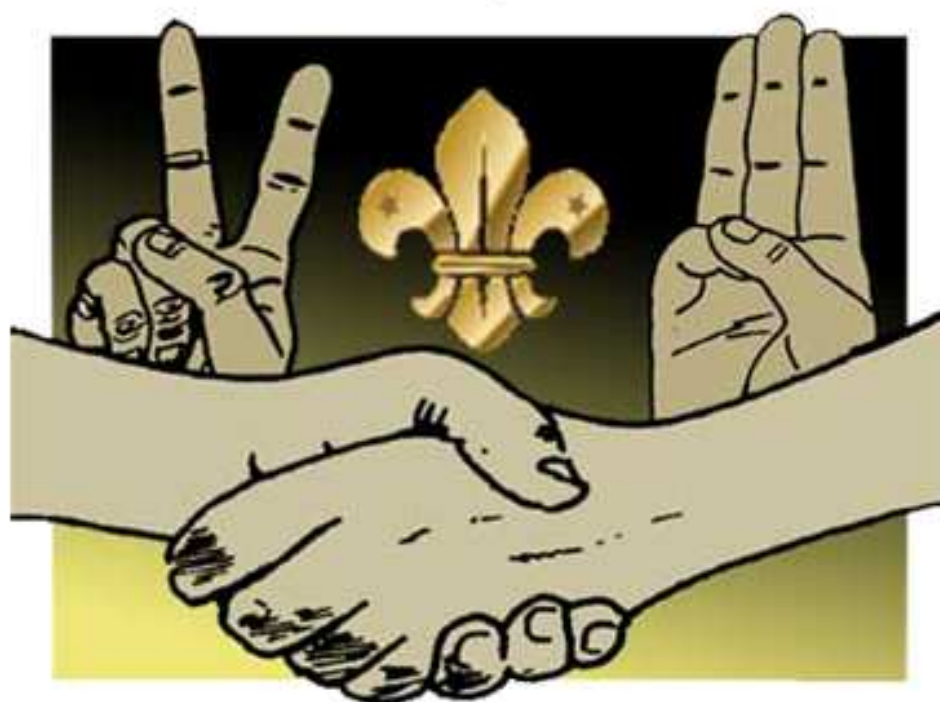
1. Colecciono algo (la colección debe ir aumentando)
2. Visito al menos un museo y describo las colecciones que aprecio en cada lugar.
3. Se decir lo que es la picotea, una numismática...

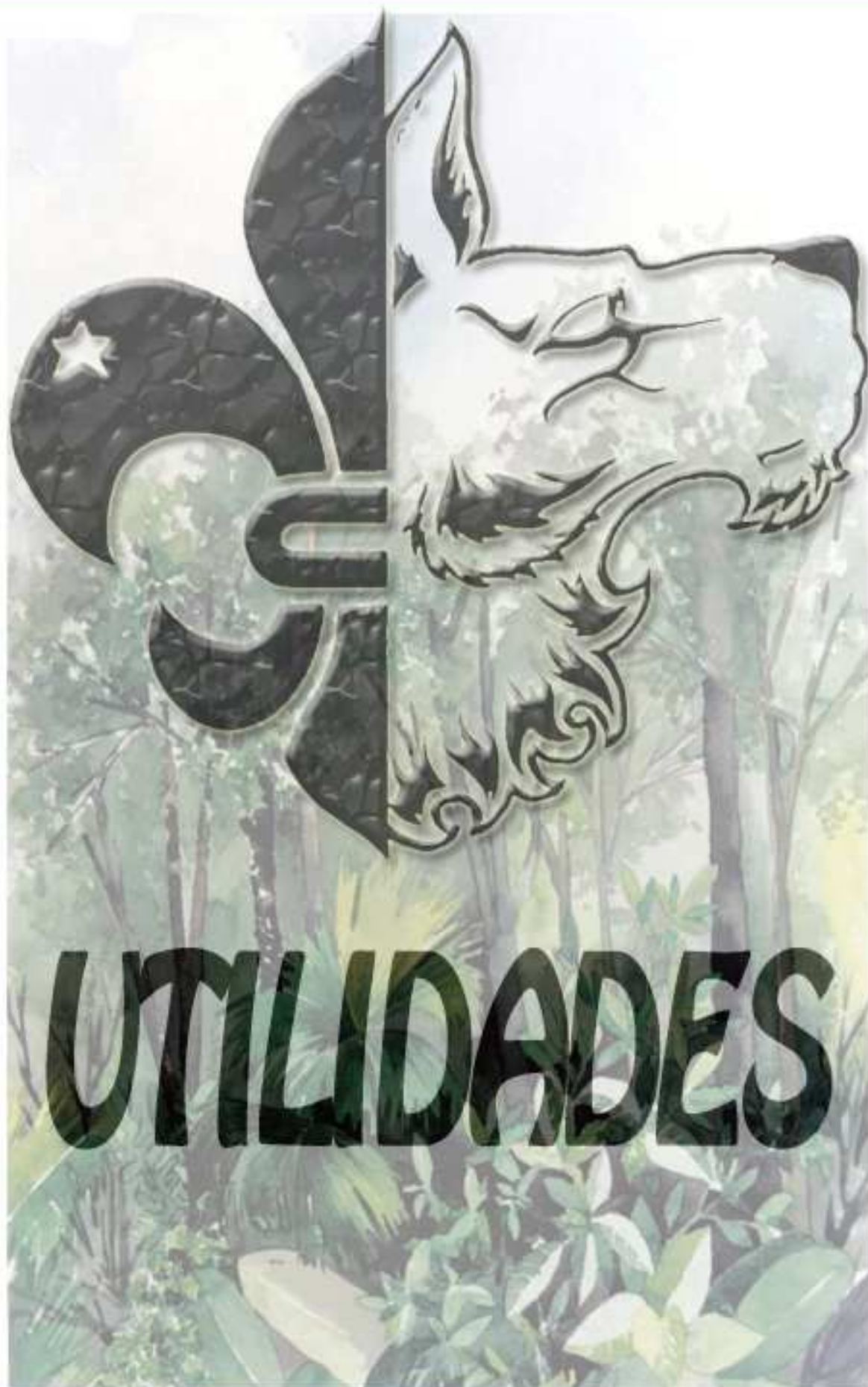
Inicié este territorio el día: _____

Finalicé este territorio el día: _____



Firma y Sello





UTILIDADES

COMO MONTAR UNA TIENDA DE CAMPAÑA

La tienda de campaña es un elemento casi indispensable para un Scout. De ella depende que podamos pasar las noches de acampada cómodos y que podamos dormir bien. Hay muchos tipos de tienda de campaña. Recordemos además que la tienda de campaña será nuestra casa cuando vayamos de campamento, por lo tanto debemos cuidarla y mantenerla lo más limpia posible.

PARTES DE LA TIENDA DE CAMPAÑA

El cuerpo: Es la parte de la tienda donde se duerme. Tiene puertas con cierre de cremallera, a veces ventanitas y un par de bolsillos para que guardes cosas. El piso es fuerte y resistente, y por supuesto, impermeable.

La estructura: Es el elemento que le da forma y fortaleza para soportar la lluvia y el viento. En las tiendas canadienses son tubos de aluminio; en los iglúes, varillas flexibles de fibra de vidrio. En ambos casos son tubos que se acoplan entre sí.

El doble techo: Es el elemento que cubre la tienda y la protege de la lluvia. Suele ser de un color opaco de un lado, para atraer el calor de los rayos del sol, y brillante o claro del otro para rechazarlo.

Las piquetas : Son similares a clavos grandes que permiten afirmar la tienda al suelo.

Los vientos: Son cuerdas unidas a la tienda que se enganchan a las piquetas y que se utilizan para inmovilizar la tienda y tensarla, para que así resbale mejor la lluvia y no se caiga con el viento.

COMO MONTAR UNA TIENDA DE CAMPAÑA:

Una vez elegido el sitio y limpio de maleza y piedras, se extiende el cuerpo de la tienda, alisándolo hasta que no tenga arrugas.

A continuación fijaremos el piso de la tienda con las piquetas y procederemos a colocar los palos, y elevar la tienda.

Las piquetas del suelo se clavan en el siguiente orden: primero las de las esquinas, y luego las intermedias. Las piquetas se deben clavar tensando el suelo, pero sin que dicha tensión sea excesiva.

Colocación de las piquetas y de los vientos de la tienda y del doble techo. Al igual que con el suelo, se clavarán primero las de las esquinas, y luego las demás, poniendo cuidado de no tensar demasiado los vientos.



Extenderemos el doble techo sobre el cuerpo de la tienda y lo fijaremos con sus piquetas y vientos correspondientes.

Es importante controlar que quede un espacio entre el cuerpo de la tienda y el doble techo, la separación es importante para aislar el cuerpo del exterior y para que conserve la temperatura dentro y soporte la lluvia, ya que si permanecieran en contacto el agua traspasaría (calaría). Finalmente colocamos los vientos frontales y traseros, sin tensar demasiado. Ahora tensamos los vientos hasta lograr dejar el doble techo sin ninguna arruga.

Después, entraremos en la tienda (siempre descalzos) y comprobaremos que dentro no hay ninguna arruga. En caso de haberla, deberemos quitarlas tensando los vientos secundarios.



Para mantener la tienda siempre en buen estado debes seguir los siguientes consejos:

Es conveniente que durante todo el montaje las puertas permanezcan cerradas a fin de no tensar excesivamente las distintas partes.

El ajuste de los vientos debe ser una tarea diaria para evitar que la tienda se deforme.

Mantener cerradas las puertas de la tienda (al menos, el mosquitero) para evitar la entrada de insectos, animales, hojarasca, tierra, arena, etc.

Conservar en orden y limpio el interior y utilizarla exclusivamente para descansar.

El desmontaje debe realizarse comenzando por el último paso de la instalación, continuando así hasta su enrollado final, habiendo cuidado antes que no estaba húmeda y/o sucia. Si se recogiese húmeda, al cabo del tiempo de estar guardada se pudriría y nos quedaríamos sin tienda. En caso de que fuese imprescindible recogerla, cuando se llegue a los locales deberemos extenderla para dejar que se seque completamente.



CODIGO MORSE

El código Morse o también conocido como alfabeto Morse es un sistema de representación de letras y números mediante señales (sonidos, luz) emitidos de forma intermitente.

A	• —	U	• • —
B	— • • •	V	• • • —
C	— • — •	W	• — —
D	— • •	X	— • • —
E	•	Y	— • — —
F	• • — •	Z	— — • •
G	— — •		
H	• • • •		
I	• •		
J	• — — —		
K	— • —	1	• — — — —
L	• — • •	2	• • — — —
M	— —	3	• • • — —
N	— •	4	• • • • —
O	— — —	5	• • • • •
P	• — — •	6	— • • • •
Q	— — • —	7	— — • • •
R	• — •	8	— — — • •
S	• • •	9	— — — — •
T	—	0	— — — — —

El punto se refiere a una señal corta y la raya a una señal mas prolongada.



EL RASTREO

El rastreo es el arte de seguir a una persona, animal o vehículo por medio de la observación de las huellas que va dejando en su caminar. Un buen rastreador no sólo es capaz de seguir esas huellas por sutiles que sean, sino que sabe también deducir por su forma lo que ha hecho aquel a quien sigue, el tiempo que le lleva de delantera, incluso su tamaño, peso y características. Las pistas son detalles y señales que un Scout puede observar y seguir para conocer hacia donde se dirige y que características posee lo que persigue.

Existen pistas naturales que son las pistas o señales que deja a su paso todo elemento, cosa o ser, que anduvo por allí, y deja señales, sin intención de hacerlo, estas señales permiten que nosotros podamos seguir su ruta o camino. Y también existen pistas artificiales, estas son dejadas con la intención de que se puedan seguir. Aquí te presentamos las pistas más utilizadas:

INICIO DE PISTA	FIN DE PISTAS	SEGUIR DIRECCION	NO SEGUIR	BAJAR	SUBIR	PUENTE	
GIRAR DERECHA		GIRAR IZQUIERDA		ESCALAR	MEDIA VUELTA		PELIGRO
CAMPAMENTO	AGUA POTABLE	AGUA NO POTABLE	RIO	RIO ARRIBA		RIO ABAJO	
IR MAS RAPIDO	SEPARARSE	ESCONDERSE	MENSAJE A 4 PASOS	ESPERAR AQUI	ESPERAR 10'	SENDA	

LA MOCHILA

La mochila es algo que debéis llevar puesto durante un largo trayecto, por eso debéis recordar que un exceso de peso o una mala colocación de las cosas es muy perjudicial para vosotros y os incomodara en el viaje. Además debéis recordar que el material más pesado debe ir pegado a la espalda y que todas las cosas tienen su sitio ya que llevar las cosas colgando por fuera de la mochila os producirá molestias a la hora de caminar y podríais incluso llegar a perder esos objetos. A continuación os proponemos una forma de colocar los bultos dentro de la mochila.

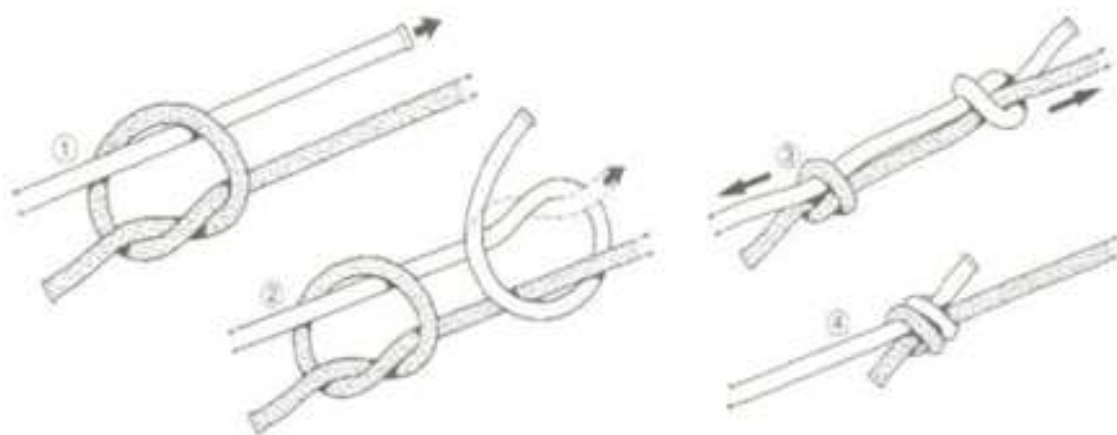


CABULLERIA

Cabullería es la técnica de realizar nudos. El saber hacer nudos es una parte muy importante para las personas que realizan actividades de Vida en la Naturaleza, ya que en el equipo se debe llevar una buena cuerda, el conocimiento de cómo usarla, puesto que de lo mencionado los nudos son muy útiles en cualquier actividad. A continuación te mostramos algunos tipos distintos de nudos:

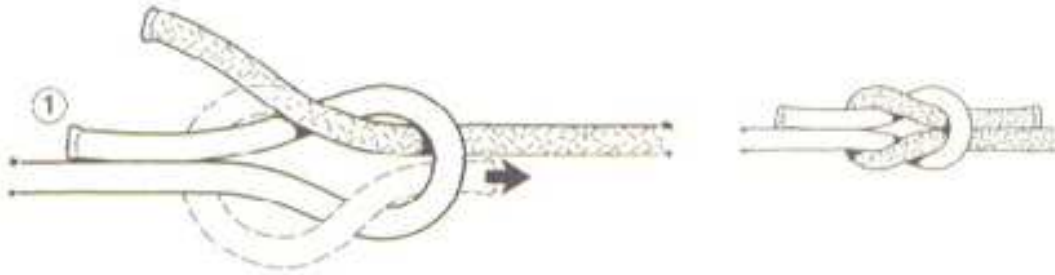
Nudo de Pescador

Este nudo es utilizado de forma muy común por los pescadores para asegurar sus líneas. Lo utilizan también los escaladores y los campistas para añadir longitud a las cuerdas para atar o colgar objetos. Es un nudo abultado, por lo que es aconsejable utilizarlo con líneas o cuerdas relativamente finas.



El rizo

El "nudo de rizo sirve para realizar una eventual unión de cabos de igual material, peso y diámetro, y en los casos en que no vayan a estar expuestos a tensión.



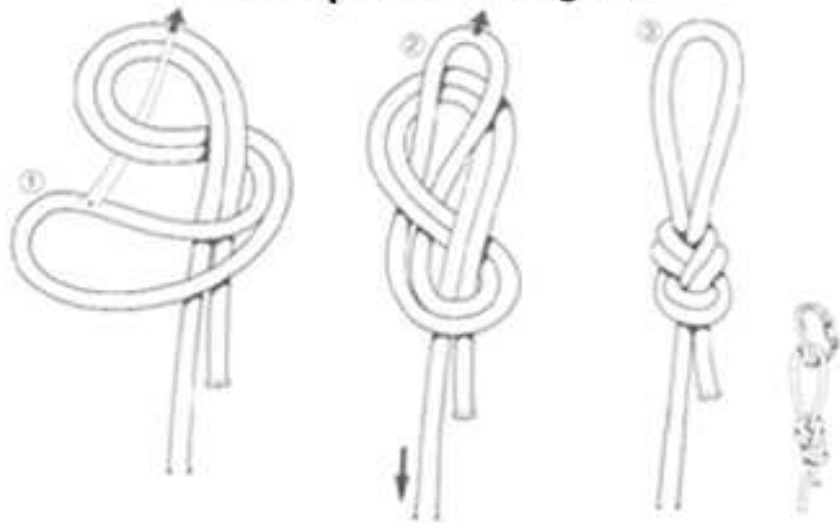
As de Guía

El "as de guía" es uno de los nudos más conocidos y más usado. En el mar se utiliza para mover aparejos, elevar cargas, unir, y trabajos de salvamento. Las ventajas principales del "as de guía" son que no se desliza, no se afloja y es fácil de realizar.



El Ocho

Mientras el "as de guía" viene bien en casi todos los casos donde se necesita un lazo, en cuerdas sintéticas resbaladizas puede no agarrar muy bien, pudiendo ser sustituido por el "nudo de ocho". Con frecuencia se utiliza este nudo cuando se necesita un lazo a mitad de una cuerda, y es más rápido de hacer que el "as de guía"



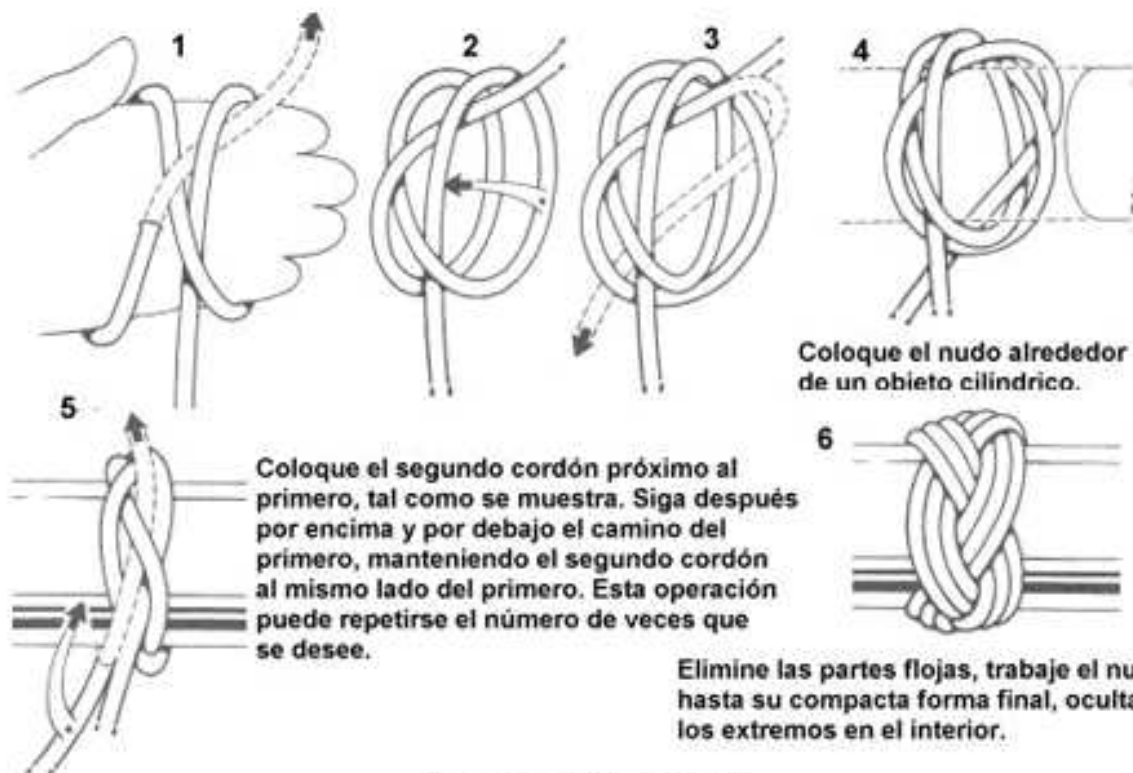
Nudo del Ahorcado o Corredizo.

Éste es uno de los nudos corredizos que se realizan efectuando un lazo cerrado en el extremo de la cuerda. Forma un nudo deslizante muy fuerte que se mantiene incluso con sacudidas o cargas inesperadas. Se desliza sin deshacerse, pero no siempre fácilmente.



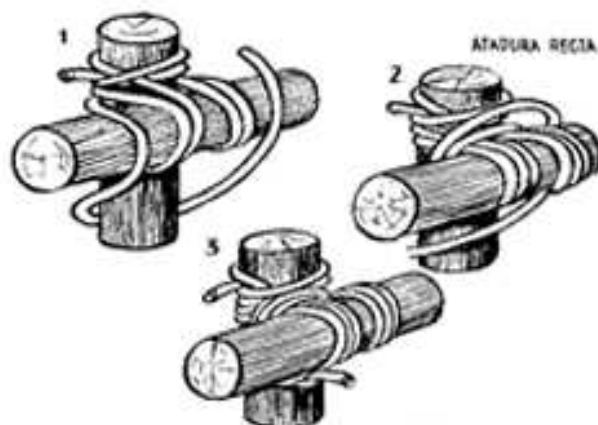
El Cabeza de turco

Los nudos de "Cabeza de Turco" de un solo cabo pueden realizarse por diversos procedimientos, nosotros particularmente los realizamos para hacer pasadores para las pañoletas



Amarre Cuadrado

Se usa para unir dos troncos o bastones en ángulo recto. Se principia con un Nudo de Ballestrinque, se entrelaza alrededor de los troncos tres vueltas por arriba del vertical y tres debajo del horizontal, alternadamente; se aprietan firmemente con dos o tres vueltas en redondo y se remata con un Ballestrinque.





C O M M O N S D E E D

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Con las siguientes excepciones:

- Parte de las imágenes pertenecen a la película "El Libro de la Selva" de Walt Disney y por tanto están protegidas por Copyright. De modo que estas imágenes no se acogen a la licencia anteriormente enunciada.
- El resto de imágenes están extraídas de diferentes páginas de Internet, de las cuales no conocemos la licencia que las protegen, de modo que tampoco se acogen a la licencia anteriormente citada.

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

Esto es un resumen fácilmente legible del texto legal completo, que se puede consultar en la web:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/legalcode>

