



**Scouts
del Perú**

LOBATO



Los primeros 3 meses de la Manada de Lobatos

Propuesta de programas de reunión
para desarrollar el Periodo Introdutorio



Dirección Nacional de
Programa de Jóvenes



Documento elaborado por Luis Guillermo Sirlopú Ortiz, Darcy Fabiola Vásquez Méndez y Giuliana Liz Fernández Araujo, miembros de la Comisión Nacional de Rama Lobato.

Aprobado por Diana Mesones Quispe, Jefa Scout Nacional, bajo la recomendación de la Comisión de Método Educativo

Resolución N° 033-2026/JSN

Asociación de Scouts del Perú

2026

Introducción

El propósito del Movimiento Scout se cumple mediante un programa de jóvenes basado en actividades Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas y Seguras (DURAS), desarrolladas bajo el Método Scout. En este contexto, el primer Ciclo de Programa propone una guía inicial para las primeras 13 reuniones de la unidad, fundamentales para la formación y estructuración de nuevos grupos. Este ciclo brinda orientación y material práctico que facilita la labor educativa de los Dirigentes, integrando actividades las cuales son fundamentales para la formación y estructuración de la nueva Manada.

La Comisión Nacional de Rama Lobato ha recopilado experiencias y recursos para elaborar 13 Programas de Reunión destinados a acompañar a las nuevas Manadas de Lobatos en su etapa inicial. Estos programas siguen un orden cronológico coherente y planificado, diseñado para apoyar el desarrollo progresivo de la unidad y orientar el trabajo educativo desde sus primeros pasos.

Cada Programa de Reunión presenta una estructura básica que define objetivos claros, asegurando que el enfoque educativo sea prioritario en cada encuentro. Asimismo, se propone un horario referencial flexible, adaptable a las necesidades de cada grupo, con una duración aproximada de entre una hora y media y dos horas. Las actividades cuentan con descripciones que orientan a los Dirigentes en su correcta ejecución y, en algunos casos, incluyen referencias digitales para observar su desarrollo práctico. Las recomendaciones del documento permiten ajustar las reuniones según el tiempo y el espacio disponibles.

Desde la perspectiva de los niños, el éxito de una reunión depende del dinamismo y la ambientación con que el Dirigente aplique el programa, considerando el marco simbólico propio de la edad. La reunión debe ser un espacio de diversión y aprendizaje, desarrollado en un ambiente amigable, donde las opiniones de los niños sean escuchadas y valoradas.

El Ciclo de Programa es una herramienta de planificación en la que los niños participan activamente en la propuesta de actividades y se desarrolla en períodos de 12 a 16 semanas. Sin embargo, durante los primeros meses de funcionamiento de una unidad en formación, resulta apropiado contar con un Ciclo de Programa previamente elaborado que sirva como soporte inicial para los Dirigentes y responda a las necesidades educativas propias de la etapa.

¡Siempre lo Mejor!

Contenido

Los contenidos para las 13 primeras reuniones de Manada son:

- 1** Presentación de los Dirigentes y primer contacto.
- 2** Rutinas de reunión (IBO) y clave murciélago.
- 3** Temas a discutir en el Consejo de Roca.
- 4** La Ley de la Manada.
- 5** Las formaciones y las llamadas en la Manada.
- 6** La buena acción y el encargo de B.P. de hacer una diariamente.
- 7** La ceremonia de “El gran clamor” o “El gran aullido”.
- 8** Nuestro cuerpo y las acciones que hacemos para cuidarlo.
- 9** Concientización sobre la Contaminación ambiental
- 10** Comunicación no verbal como ayuda para comprender el mundo que rodea.
- 11** Evaluación de las primeras 10 reuniones de la Manada.
- 12** Presentación del Énfasis y Actividades Propuestas para el Ciclo de Programa próximo.
- 13** Presentación y aprobación por parte de los Lobatos y Lobeznas del Calendario de actividades del Ciclo de Programa próximo.

Semana 1

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVO DE LA REUNION

Estructurar la Unidad de Manada a partir de los asistentes a la primera reunión de Manada.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	20'	Presentación del equipo de Dirigentes.	-----	Jefe de Unidad.
00:20	10'	Dinámica: "Yo tengo un tic".	-----	Dirigente 1.
00:30	10'	Dinámica: "Pica Pica La Ensalada".	-----	Dirigente 2.
00:40	20'	Juego: "Shere Khan regresó al Seonee".	Tarjetas de colores.	Dirigente 3.
01:00	20'	Juego: "Patitas calientes".	Pelota de trapo o plástico.	Dirigente 1.
01:20	25'	Sesión: ¿Qué es la Manada, ¿Qué son las Seisenas?, ¿Por qué Lobatos y Lobeznas?.	Impresiones, tijeras y plumones.	Dirigentes 2 y 3.
01:45	15'	Establecer canales de Comunicación	Fichas.	Jefe de Unidad
02:00		-----	-----	-----

CONTENIDO

Presentación de los Dirigentes y primer contacto

Por tratarse del primer encuentro, se sugiere que los Dirigentes deben haber tenido una reunión previa de coordinación entre ellos con la finalidad que cada uno tenga clara sus funciones, deben preparar y tener listos los materiales a utilizar, la cantidad de adultos es variable y adaptable según la disponibilidad. No se contempla la realización de la oración de la Manada, ni el izado o arriado de la bandera durante esta primera reunión.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

Dependiendo de la cantidad de Lobatos y Lobeznas asistentes se podrá modificar algunas de las actividades propuestas.

"El Libro de las Tierras Vírgenes" de Rudyard Kipling
"Guía para Dirigentes de Manada" Oficina Scout Interamericana 1998
"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025
"Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 1

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

PRESENTACIÓN DEL EQUIPO DE DIRIGENTES:

En este espacio preséntate ante los padres de familia y los niños. Explica brevemente el propósito de la formación de la Manada de Lobatos, la dinámica de funcionamiento de la unidad, los días, horarios y lugar de reunión. Asimismo, presenta a los dirigentes a cargo. Es importante aclarar los requisitos de inscripción a la Asociación Scout del Perú (ASP) y sus beneficios. El proceso puede contar con el acompañamiento del Comisionado o Comisionada Local, quien responde a la Estructura Nacional de Programa.

DINÁMICA "YO TENGO UN TIC, TIC, TIC"

Esta actividad sirve para «romper el hielo» entre todos los asistentes y para eliminar las barreras interpersonales. Esta técnica permite captar la atención e interés de los niños que estén presentes en la primera reunión.

1. Busca un lugar abierto, amplio libre de obstáculos, y pide a todos que formen un círculo.
2. Solicita que los participantes se tomen de las manos y se separen a una distancia en la que sus brazos estén abiertos.
3. Indica que todos deberán chasquear los dedos al mismo ritmo y pide que repitan después de ti:

Dirigente: Yo tengo un tic.

Todos: Yo tengo un tic

Dirigente: Tic, tic.

Todos: Tic, tic.

Dirigente: He llamado al doctor.

Todos: He llamado al doctor.

Dirigente: Y me ha dicho que mueva el brazo derecho.

Todos: Y me ha dicho que mueva el brazo derecho (Mientras estén chasqueando los dedos, deberán empezar a mover brazo derecho mientras la canción continúa).

Dirigente: Yo tengo un tic.

Todos: Yo tengo un tic

Dirigente: Tic, tic.

Todos: Tic, tic.

Dirigente: He llamado al doctor

Todos: He llamado al doctor

Dirigente: Y me ha dicho que mueva el brazo izquierdo

Todos: Y me ha dicho que mueva el brazo izquierdo (Mientras están chasqueando los dedos, empiezan a mover ambos brazos a la vez y la canción continúa haciendo mover las piernas, los hombros, la cadera y la cabeza).

DINÁMICA "PICA PICA LA ENSALADA"

Esta dinámica es muy divertida y permite a los Dirigentes dividir los grupos de la manera y número que se requiera. Además, ayuda a mantener la atención de los participantes.

1. Busca un lugar abierto y amplio, libre de obstáculos y pide a todos los niños que formen un círculo.
2. Pide que repitan después de ti lo que hagas y digas:

Dirigente: Pica, Pica la ensalada

Todos: Pica, Pica la ensalada

Dirigente: Ralla, ralla la ensalada

Todos: Ralla, ralla la ensalada

Dirigente: Mueve, mueve la ensalada

Todos: Mueve, mueve la ensalada

3. Mientras los participantes se divierten, pide que formen una ensalada de 5 personas, de tal manera que se establezcan grupos de 5.

Con los grupos conformados se repite la dinámica para que se formen grupos de 3, 7, etc... siempre cuidando que los grupos que se conformen sean mixtos. Vale la pena aclarar que el éxito de esta actividad dependerá del entusiasmo y alegría que se pueda transmitir al grupo.



Escanea este código QR y conoce
como realizar la dinámica "Yo
tengo un Tic"

Semana 1

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

JUEGO PARA CONFORMACIÓN DE SEISENAS: SHERE KHAN EL TIGRE

Este juego permite contribuir a desarrollar las habilidades físicas y visuales de los niños, además de crear un ambiente divertido. Se les explica que el tigre Shere Khan ha regresado a cazar a la selva de Seeonee y deben ponerse a salvo.

1. Busca un espacio amplio y sin obstáculos. Prepara con antelación tarjetas con los colores de las seisenas que se desean formar (Blanco, Gris, Marrón, Negro y Rojo). Debe haber seis tarjetas de cada color: estas deben ser coloridas por un lado y todas iguales por el otro, para que los niños no identifiquen el color de antemano.
2. Distribuye las tarjetas por todo el espacio. Los niños deberán permanecer en un extremo mientras tú te colocas dándole la espalda. Cuenta hasta diez: durante ese tiempo, toda la Manada deberá correr para ubicarse sobre una tarjeta.
3. Cada vez que te des la vuelta, todos deben estar sobre una tarjeta. Si alguien se queda sin ella, deberá volver al punto de partida.
4. Vuelve a contar hasta diez para que los niños cambien de lugar. Tras varias repeticiones, da por terminado el juego y pide que cada Lobato y Lobezna recoja la tarjeta que tiene a sus pies.
5. Solicita a los niños que se agrupen por los colores de las tarjetas: de esta manera quedarán formadas las seisenas.
6. Los dirigentes deberán tomar nota de la conformación final de las seisenas.

JUEGO: PATITAS CALIENTES

Este juego contribuye a desarrollar las habilidades físicas y la agilidad de los niños a través de una dinámica divertida. Se les explica que los lobos han salido de cacería, pero los gamos están muy alerta y solo podrán ser capturados cuando sientan el contacto físico.

1. En el mismo espacio, haz que los niños formen un círculo tomándose de las manos. Luego, pídeles que se sienten y coloquen ambas manos hacia atrás (en la espalda).
2. Selecciona previamente a un Lobato o Lobezna para que asuma el rol de Gamo y entrégale una pelota pequeña (de trapo o plástico).
3. A la voz de "¡A CAZAR!", el Gamo recorrerá el círculo por fuera (en el sentido de las agujas del reloj). Deberá dejar la pelota en las manos de uno de sus compañeros y salir corriendo en la misma dirección. El niño que reciba la pelota deberá levantarse de inmediato e intentar alcanzar al Gamo.
 - o Si el Gamo logra ocupar el lugar vacío dejado por su compañero, estará a salvo. Entonces, quien recibió la pelota pasará a ser el nuevo Gamo. Si el Gamo es alcanzado antes de llegar al sitio vacío, deberá repetir su rol e iniciar la acción con un compañero distinto.
4. Motiva a los niños a que entreguen la pelota a quienes aún no hayan participado, asegurando que todos se integren al juego.

¿QUÉ ES UNA MANADA Y QUIÉNES SON LOS LOBOS Y LOBEZNAS?

Para el éxito de esta actividad, considera que el periodo máximo de atención de los niños es de aproximadamente 15 minutos. Por ello, es fundamental ser claro y específico al narrar. Se recomienda practicar previamente la habilidad de cuentacuentos, utilizando elementos como títeres, imágenes o disfraces, y gesticulando para imitar las voces y movimientos de los personajes.

El Dirigente a cargo narrará el primer capítulo apoyándose en siluetas de los personajes, evitando en lo posible leer directamente del libro para no perder la conexión visual con los niños. El uso de imágenes facilitará que los pequeños identifiquen a los protagonistas y que la historia resulte más entretenida.

NOTA IMPORTANTE: El primer capítulo de El Libro de las Tierras Vírgenes se encuentra en la Guía para Dirigentes de Manada de la Oficina Scout Interamericana (págs. 33-36).

ACTIVIDAD DE REFUERZO E INTEGRACIÓN: Para fortalecer la identidad de la Seisena, entrega a cada integrante la silueta de un lobo para colorear y recortar. Una vez organizados los equipos, los niños deberán:

1. Recortar la figura por las líneas punteadas.
2. Colorearla según el color de su Seisena.
3. Para la próxima reunión, deberán traer el carné plastificado y con un cordón para colgarlo al cuello. Esta herramienta ayudará a los niños a recordar su pertenencia al grupo y facilitará a los Dirigentes la organización de las formaciones mientras los pequeños se familiarizan con sus seisenas.

Semana 1

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

LOS CANALES DE COMUNICACIÓN

Antes de finalizar la reunión, es fundamental reunirse con los padres de familia para definir la vía de comunicación oficial (se recomienda un grupo de WhatsApp o una aplicación similar). El objetivo es centralizar la información para que llegue a todos de manera rápida y efectiva.

Asimismo, se recomienda solicitar a los padres que completen un formulario con datos básicos (tanto suyos como de sus hijos) que incluya:

- Nombre completo, dirección y teléfono.
- Fecha y lugar de nacimiento.
- Grado de estudios y colegio.
- Correo electrónico.

Esta información permitirá generar una base de datos actualizada. Adicionalmente, se sugiere solicitar una ficha médica de cada Lobato o Lobeza.

NOTA IMPORTANTE

Se debe procurar que esta primera reunión tenga un carácter distendido, lúdico y muy dinámico que capte la atención de Lobatos y Lobeznas por lo que se recomienda que los Dirigentes planifiquen con detalle la reunión de acuerdo al número esperado de niños y niñas asistentes, la cantidad de Dirigentes disponibles y el área de reunión.



Semana 2

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVO DE LA REUNION

Fomentar en Lobatos y Lobeznas el espíritu de descubrir cosas a través de juegos en clave.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	15'	Inspección - Bandera - Oración (IBO).	Bandera.	Jefe de Unidad.
00:15	10'	Dinámica: "Tierra, Mar y Cielo".	-----	Dirigente 1.
00:25	20'	Juego: "Caminando en puntillas".	Globos, pabilo.	Dirigente 2.
00:45	20'	Juego: Por debajo del puente".	Pelotas, conos.	Dirigente 3.
01:05	20'	Instrucción: "Clave Murciélago".	-----	Dirigente 1.
01:25	20'	Trabajo en equipo: Los nombres de caza de los Dirigentes.	Papelógrafos y plumones.	Dirigentes 2 y 3.
01:45	15'	IBO	Fichas, Bandera.	Jefe de Unidad.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

Rutinas de reunión (IBO) y clave murciélago.

Se sugiera preparar un papelógrafo grande con la Clave Murciélago para que sea fácilmente consultable por Lobatos y Lobeznas.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

El Dirigente deberá, mediante la observación, identificar la formación de Equipos basados en afinidad entre Lobatos y Lobeznas

"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025
"Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 2

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

Antes de comenzar la ceremonia de inicio y finalización de toda reunión (IBO), se recomienda entregar a Lobatos y Lobeznas el Manual del Periodo Introdutorio, con el fin de que se familiaricen con el marco simbólico de la rama.

Para iniciar, los dirigentes de la unidad deberán conocer bien las formaciones y su ubicación en las mismas. El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera. Para más detalles, se sugiere revisar el Manual del Viejo Lobo de la ASP.

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

1. Inspección: Se indicará a Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (según el Manual de Uniforme e Insignias).
2. Bandera: Se presentará la bandera de color amarillo con una cabeza de lobo azul en el centro y el nombre de la Manada (según el Manual del Viejo Lobo).
3. Oración: Se explicará previamente que la oración es una conversación con Dios, similar a una charla entre amigos. Es un momento para compartir con Él como nuestro Padre, manteniendo un diálogo sincero y directo (según el Manual del Viejo Lobo).

NOTA: por ser la primera vez que se utiliza el ibo formalmente es la reunión este tiene una duración de 15 minutos, en las siguientes semanas tendrá solo una duración de 10 minutos.

DINÁMICA TIERRA, MAR Y CIELO

1. Se forma a Lobatos y Lobeznas en una fila.
2. Se les indica que su posición actual es la "tierra", a su derecha se encuentra el "mar" y a su izquierda el "cielo".
3. El dirigente dará las siguientes instrucciones: Si levanta la mano derecha, deberán saltar hacia el "mar" (derecha). Si levanta la mano izquierda, saltarán hacia el "cielo" (izquierda). Cuando mueva la cabeza, deberán permanecer o regresar a la "tierra".
4. Si el dirigente dice una palabra (ej. "¡Mar!") y hace la señal correspondiente, los niños deben reaccionar rápido. Quienes se equivoquen saldrán de la fila.

CAMINANDO EN PUNTILLAS

1. Se inflan globos y se les ata un trozo de pita o rafia, la cual se amarra al tobillo de cada Lobato y Lobezna.
2. A la voz de inicio, los participantes deberán intentar pisar los globos de los demás mientras evitan que pisen el suyo.
3. Aquel participante cuyo globo sea reventado saldrá momentáneamente del área de juego para "recargarlo" (reemplazarlo). Esta acción solo se podrá realizar una sola vez por persona.

DEBAJO DEL PUENTE

1. En un lugar con espacio suficiente, coloca un cono en el centro como punto de referencia.
2. Divide a los Lobatos y Lobeznas en dos o más equipos mixtos con la misma cantidad de integrantes.
3. Coloca a los equipos uno frente al otro con respecto al cono, manteniendo una separación aproximada de 1.50 metros entre las filas.
4. Se entrega una pelota al primer integrante de cada fila. A la cuenta de tres, este pasará la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros hacia atrás. El último de la fila, al recibir el balón, correrá rodeando a los equipos contrarios hasta volver al suyo. Para integrarse, deberá pasar nuevamente por debajo de las piernas de su equipo hasta llegar al principio de la fila, desde donde lanzará la pelota hacia atrás para que un nuevo integrante repita el proceso.

CLAVE MURCIÉLAGO

1. Los niños se reúnen por seisena.
2. A cada integrante se le entrega una hoja con la equivalencia de la Clave Murciélago y una serie de mensajes cifrados.
3. Trabajando en equipo, deberán descifrar los mensajes para descubrir los artículos de la Ley de la Manada.

M	U	R	C	I	E	L	A	G	O
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Semana 2

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

TRABAJO EN EQUIPO: LOS NOMBRES DE CAZA DE LOS DIRIGENTES

1. Se entregará a cada seisena un papelógrafo, plumones y una ficha con las características de los personajes de El libro de las tierras vírgenes.
2. Los Lobatos y Lobeznas deberán analizar las coincidencias entre la personalidad de los dirigentes y los personajes del libro para proponerles sus nombres de caza.
3. Tendrán 10 minutos para deliberar y de 2 a 4 minutos para presentar sus conclusiones al resto de la Manada.

INSPECCION - BANDERA - ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobezna que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobeznas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.



Semana 3

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVOS DE LA REUNION

Fomentar la conexión de valores a través de historias. Reforzar la comprensión y entendimiento de una historia.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	IBO.	Bandera	Jefe de Unidad.
00:10	10'	Dinámica: "El baile de la ensalada".	Papelógrafo con canciones (opcional).	Dirigente 1.
00:20	20'	Juego: "A la roca del consejo".	Driza, pelota de trapo - pelotas de plástico.	Dirigente 2.
00:40	20'	Juego: "Atravesando el río".	Cartones y conos Pelotas, conos.	Dirigente 3.
01:00	25'	Instrucción: "El Consejo de Roca - Historia de la aceptación de Mowgli a la Manada de Lobos".	Cartilla Lobo Pata Tierna	Dirigente 1.
01:25	25'	Trabajo en equipo: Temas a discutir en Consejo de Roca.	Papelógrafos y plumones.	Dirigentes 2 y 3.
01:50	10'	IBO	Fichas, bandera.	Jefe de Unidad.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

Temas a discutir en el Consejo de Roca.

El dirigente encargado de la instrucción y del relato sobre la aceptación de Mowgli en la Manada de lobos debe dominar la historia y poseer una gran capacidad narrativa para mantener la atención de Lobatos y Lobeznas.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

En los juegos y dinámicas, los dirigentes deben, mediante la observación, ser capaces de identificar las dificultades de Lobatos y Lobeznas al realizar alguna tarea, a fin de adecuarla a quien presente dicha dificultad.

"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025
"Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP
Cartilla Lobo Pata Tierna. OSI

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 3

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera (Manual del Viejo Lobo de la ASP). Esta acción se realizará siempre como rutina al empezar las reuniones, recordándoles a los Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (Manual de Uniforme e Insignias de la ASP). De contar con un asta apropiada se izará la bandera y, por último, se procederá a realizar la Oración de la Manada, solicitando un voluntario para dirigirla. De no contar con un asta, puede colgarse la bandera en un lugar visible para crear un ambiente adecuado.

DINÁMICA: EL BAILE DE LA ENSALADA

Esta dinámica es muy divertida y permite a los Dirigentes dividir los grupos de la manera y número que se requiera. Además, ayuda a mantener la atención de los participantes.

1. Busca un lugar abierto y amplio, libre de obstáculos y pide a todos los niños que formen un círculo.

2. Pide que repitan después de ti lo que hagas y digas:

Dirigente: Aplaudiendo dirá: Este es el baile de la ensalada que a ti te gusta y está de moda.

Todos: Este es el baile de la ensalada que a ti te gusta y está de moda.

Dirigente: Preparados (da un salto)

TODOS: REPETIRAN LO REALIZADO POR EL DIRIGENTE.

Dirigente: listos (con su mano hace un círculo en su abdomen)

TODOS: REPETIRAN LO REALIZADO POR EL DIRIGENTE.

Dirigente: con los brazos y las manos extendidas hacia arriba y moviendo el cuerpo a la vez, dirá: LA LECHUGA

TODOS: REPETIRAN LO REALIZADO POR EL DIRIGENTE.

Dirigente: Aplaudiendo dirá: Este es el baile de la ensalada que a ti te gusta y está de moda.

TODOS: REPETIRAN LO REALIZADO POR EL DIRIGENTE.

Dirigente: Preparados (da un salto)

TODOS: REPETIRAN LO REALIZADO POR EL DIRIGENTE.

Dirigente: Preparados (da un salto)

TODOS: REPETIRAN LO REALIZADO POR EL DIRIGENTE.

Dirigente: con los brazos y manos extendidas hacia los lados hará un movimiento circular y moviendo a la vez el cuerpo, dirá: EL TOMATE

TODOS: REPETIRAN LO REALIZADO POR EL DIRIGENTE

Continuará la dinámica con mas verduras, pepino, cebolla, limos, etcétera siempre haciendo con los brazos y el cuerpo la acción que represente a la verdura mencionada. El término de la dinámica dependerá del Dirigente.



JUEGO: A LA ROCA DEL CONSEJO

1. En el lugar asignado para el juego, se marca un punto central y se delimitan dos circunferencias concéntricas: una con 1 metro de radio y otra con 2 metros de radio (4 metros de diámetro).
2. Se preparará una driza o soguilla de aproximadamente 2 metros de largo, con una pelota de trapo amarrada en uno de sus extremos.
3. Dentro de ambas circunferencias se colocarán pelotas de plástico o de trapo. El dirigente se ubicará en el centro y comenzará a girar la driza de forma constante, rozando el suelo sobre los círculos.
4. Los Lobatos y Lobeznas deberán intentar entrar y salir de los círculos para tomar una pelota a la vez, evitando en todo momento ser tocados por la driza o la pelota que gira.
5. Si algún participante es tocado por la cuerda o la pelota, quedará fuera del juego.
6. La actividad termina cuando se hayan recolectado todas las pelotas o cuando todos los Lobatos y Lobeznas hayan sido eliminados



Semana 3

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

JUEGO: ATRAVESANDO EL RIO

1. Se delimitan dos extremos del campo de juego con conos, a una distancia aproximada de 40 metros. Estos extremos se denominarán "orillas".
2. Se conformarán equipos homogéneos y mixtos, dependiendo de la cantidad de Lobatos y Lobeznas participantes.
3. A cada equipo se le entregará una cantidad de piezas de cartón igual al número de sus integrantes más una (por ejemplo, si el equipo es de 5 niños, recibirán 6 piezas).
4. Los equipos se forman en fila en una de las orillas. El primero colocará un cartón frente a él y saltará sobre este. El segundo de la fila le pasará otro cartón al primero, quien lo colocará adelante para volver a saltar. A medida que el primer niño avanza al siguiente cartón, el segundo ocupa el espacio que quedó libre, y así sucesivamente con todo el equipo, avanzando en cadena hacia la orilla opuesta.
5. La actividad termina cuando el último integrante del equipo salta a la otra orilla y recoge el último cartón.

INSTRUCCIÓN: "EL CONSEJO DE ROCA - HISTORIA DE LA ACEPTACIÓN DE MOWGLI A LA MANADA DE LOBOS"

Según El libro de las tierras vírgenes de Rudyard Kipling, los lobos de la Manada se reunían bajo la luna en un claro alrededor de la Roca del Consejo para tomar decisiones importantes.

En la Manada de Lobatos, el Consejo de Roca es el organismo máximo de toma de decisiones. En él participan todos los Lobatos y Lobeznas (hayan realizado o no su Promesa) junto a los dirigentes. Este espacio sirve para:

- Evaluar el Ciclo de Programa que finaliza.
- Aprobar el calendario de actividades del nuevo ciclo.
- Dialogar y decidir sobre temas de relevancia para la unidad.

Se recomienda iniciar la instrucción narrando de forma resumida cómo Mowgli fue aceptado en la Manada (referencia: Cartilla del Pata Tierna, páginas 8 a 10).

TRABAJO EN EQUIPO: TEMAS A DISCUTIR EN CONSEJO DE ROCA

1. Se entregará a cada seisena un papelógrafo y un plumón.
2. Los Lobatos y Lobeznas deberán identificar y escribir qué temas consideran que pueden ser discutidos en el Consejo de Roca.
3. Tendrán 10 minutos para el trabajo grupal y de 3 a 5 minutos para presentar sus conclusiones al resto de la Manada.

INSPECCION - BANDERA - ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobezna que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobeznas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.

Semana 4

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVO DE LA REUNION

Conocer la Ley de la Manada.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	IBO.	Bandera	Jefe de Unidad.
00:10	10'	Rueda de canciones: "Yo soy scout"; "Ocho monitos se fueron de paseo".	Papelógrafo con canciones (opcional).	Dirigente 1.
00:20	20'	Juego: "La ley de la selva".	Pañuelos.	Dirigente 2.
00:40	20'	Juego: "Atentos".	Conos.	Dirigente 3.
01:00	25'	Instrucción: "La Ley de la Manada".	Cartilla Lobo Pata Tierna	Dirigente 1.
01:25	25'	Trabajo en equipo: La Ley de la Manada en la vida diaria.	Papelógrafos y plumones.	Dirigentes 2 y 3.
01:50	10'	IBO	Fichas, bandera.	Jefe de Unidad.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

La Ley de Manada.

El dirigente encargado de impartir la Ley de la Manada puede utilizar papelógrafos con imágenes que capten la atención de los Lobatos y Lobeznas. Asimismo, se recomienda emplear ejemplos reales de acciones cotidianas que representen cada uno de los artículos de la Ley.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

Se recomienda que los dirigentes asuman los nombres de los personajes de "El libro de las tierras vírgenes" y se promueve que sean llamados así tanto entre adultos como por los Lobatos y Lobeznas.

"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025
"Guía para Dirigentes de Manada" Oficina Scout Interamericana 1998
"Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 4

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera (Manual del Viejo Lobo de la ASP). Esta acción se realizará siempre como rutina al empezar las reuniones, recordándoles a los Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (Manual de Uniforme e Insignias de la ASP). De contar con un asta apropiada se izará la bandera y, por último, se procederá a realizar la Oración de la Manada, solicitando un voluntario para dirigirla. De no contar con un asta, puede colgarse la bandera en un lugar visible para crear un ambiente adecuado.

RUEDAD DE CANCIONES: "YO SOY SCOUT"

Yo soy Scout, yo soy Scout,
de corazón, de corazón,
y acamparé, y acamparé,
con ilusión, con ilusión.
yo soy scout de corazón y acamparé con ilusión.

Al monte iré, al monte iré,
lo escalaré, lo escalaré,
nudos haré, nudos haré,
con precisión, con precisión.
al monte iré lo escalaré, nudos haré con precisión.

RUEDA DE CANCIONES: "8 MONITOS"

Ocho monitos se fueron de paseo
Ocho monitos se fueron de paseo
Haciéndole muecas al cocodrilo
Haciéndole muecas al cocodrilo

¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!

Y el cocodrilo, muy hambriento
Y el cocodrilo, muy hambriento
Da un paso muy despacio
Da un paso muy despacio

Y "zas se comió a uno", "zas se comió a otro"
Y "zas se comió a uno", "zas se comió a otro"

Seis monitos se fueron de paseo
Seis monitos se fueron de paseo
Haciéndole muecas al cocodrilo
Haciéndole muecas al cocodrilo

¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!

Cocinaré, cocinaré,
en gran fogón, en gran fogón.
a dios daré, a dios daré
mi corazón, mi corazón.
Cocinaré en gran fogón. A Dios daré mi corazón.

Me bañaré, me bañaré,
con buen jabón, con buen jabón,
practicaré, practicaré,
la natación, la natación.
me bañaré con buen jabón, practicaré la natación.



Y el cocodrilo, muy hambriento
Y el cocodrilo, muy hambriento
Da un paso muy despacio
Da un paso muy despacio

Y "zas se comió a uno", "zas se comió a otro"
Y "zas se comió a uno", "zas se comió a otro"

Cuatro monitos se fueron de paseo
Cuatro monitos se fueron de paseo
Haciéndole muecas al cocodrilo
Haciéndole muecas al cocodrilo

¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!

Y el cocodrilo, muy hambriento
Y el cocodrilo, muy hambriento
Da un paso muy despacio
Da un paso muy despacio

Y "zas se comió a uno", "zas se comió a otro"
Y "zas se comió a uno", "zas se comió a otro"

Promesa y ley, promesa y ley,
yo cumpliré, yo cumpliré,
y a diario haré, y a diario haré,
mi buena acción, mi buena acción.
promesa y ley yo cumpliré y a diario haré mi buena acción.



Escanea estos códigos QR para conocer las canciones



Dos monitos se fueron de paseo
Dos monitos se fueron de paseo
Haciéndole muecas al cocodrilo
Haciéndole muecas al cocodrilo

¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!
¡A que no me atrapas, a que no me atrapas!

Y el cocodrilo, muy hambriento
Y el cocodrilo, muy hambriento
Da un paso muy despacio
Da un paso muy despacio

Y "zas se comió a uno", "zas se comió a otro"
Y "zas se comió a uno", "zas se comió a otro"



Semana 4

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

JUEGO: LA LEY DE LA SELVA

Este juego contribuye a desarrollar las habilidades de coordinación psicomotora y atención, además de crear un ambiente divertido.

1. Se definen los límites del campo de juego para asegurar que los Lobatos y Lobeznas permanezcan dentro del área.
2. A cada participante se le entrega un pañuelo, pañoleta o trozo de tela, el cual debe colgarse de la cintura (por detrás, a modo de "cola").
3. A la cuenta de tres, los niños intentarán quitar la mayor cantidad de pañuelos a los demás, colgando cada trofeo en su propia cintura.
4. Si un participante tiene varios pañuelos acumulados, los demás pueden quitárselos, pero solo uno a la vez.
5. La actividad termina cuando un Lobato y Lobezna logra recolectar todos los pañuelos o cuando el tiempo se agote.

JUEGO: ATENTOS

Este juego fomenta las habilidades físicas y el seguimiento de instrucciones en un entorno lúdico.

1. Se traza una línea recta en el campo y sobre ella se colocan conos (u otros objetos como pelotas).
2. Se divide a la Manada en dos equipos que se colocan frente a frente, separados por la línea de conos.
3. El dirigente mencionará partes del cuerpo (ej. "cabeza", "rodilla", "codo") y los niños deberán tocárselas rápidamente. Previamente, se acordará una "palabra clave".
4. Cuando el dirigente diga la palabra acordada, los integrantes de cada pareja intentarán atrapar el cono antes que su compañero. El juego no es excluyente: su objetivo es practicar la velocidad de reacción y la atención.

INSTRUCCIÓN: LA LEY DE LA MANADA

La Ley de la Manada nos remite a la Manada de Seeonee, la sociedad de los lobos, respetada en la selva por su sentido de pertenencia y el cumplimiento de sus normas. Por esta razón, los lobos son conocidos como el Pueblo Libre.

Sin ley no hay verdadera libertad, como se observa en los Bandar-log, el pueblo sin ley, esclavo de su propio bullicio y desorden. Ellos siempre hacen ruido para atraer la atención, pero carecen de compromiso.

La Ley de la Manada es un proyecto que expresa, de manera sencilla y comprensible, los principios fundamentales del Movimiento Scout: aquello que aspiramos ser. Aunque no abarca todo el proyecto educativo, ofrece una síntesis hermosa de los valores que los niños pueden vivir en esta etapa. (Para profundizar en la metodología, puede consultar el Manual del Dirigente de Manada, página 89).



El Lobato y la Lobezna:

1. Escucha y respeta a los otros.
2. Dice la verdad.
3. Es alegre y amigable.
4. Comparte con su familia.
5. Ayuda a los demás.
6. Desea aprender.
7. Cuida la naturaleza.



TRABAJO EN EQUIPO: LA LEY DE LA MANADA EN LA VIDA DIARIA

1. Se prepararán en cartón, cartulina o papel los artículos de la Ley de la Manada.
2. Al término de la instrucción, los Lobatos y Lobeznas se agruparán por seisenas y elegirán un artículo de la Ley.
3. Una vez asignado el artículo, se les pedirá que describan qué acciones de su vida cotidiana aplican a este.
4. Al finalizar el tiempo de elaboración, las seisenas expondrán lo plasmado en su papelógrafo al resto de la Manada

INSPECCION - BANDERA - ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobezna que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobeznas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.

Semana 5

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVOS DE LA REUNION

Conocer las formaciones y las llamadas a la Manada.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
00:10	15'	Rueda de canciones: "La ballena Anaclea"; "Yo tengo una casita, así, así".	Papelógrafo con canciones (opcional).	Dirigente 1.
00:25	20'	Juego: "Peón y la Reyna (o Rey)".	Conos.	Dirigente 2.
00:45	20'	Juego: "A las madrigueras".	1 Pelota.	Dirigente 3.
01:05	20'	Juego: "No te caigas".	Conos y Globos por equipo.	Dirigente 1.
01:25	25'	Instrucción: Formaciones y llamadas en la Manada.	-----	Dirigentes 2 y 3.
01:50	10'	IBO	Fichas, bandera.	Jefe de Unidad.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

Las formaciones y las llamadas a la Manada.

Las formaciones en la Manada se aprenden con la práctica, por lo que la idea es explicar brevemente los tipos de formaciones para proceder a hacer varios llamados sucesivos por diferentes Dirigentes a una distancia moderada. En cada formación el Dirigente puede hacer correcciones en la posición adoptada por Lobatos y Lobeznas.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

Además de la práctica de formaciones también se puede enfatizar en qué circunstancias se utiliza cada tipo de formación.

Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP
"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 5

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera (Manual del Viejo Lobo de la ASP). Esta acción se realizará siempre como rutina al empezar las reuniones, recordándoles a los Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (Manual de Uniforme e Insignias de la ASP). De contar con un asta apropiada se izará la bandera y, por último, se procederá a realizar la Oración de la Manada, solicitando un voluntario para dirigirla. De no contar con un asta, puede colgarse la bandera en un lugar visible para crear un ambiente adecuado.

RUEDAD DE CANCIONES: "LA BALLENA ANACLETA"

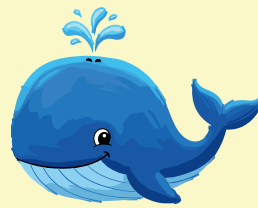
Había una ballena
llamada Anacleta
que cuando bailaba
movía la aleta
la aleta pa' qui'
la aleta pa' alla'
la aleta pa' lante'
la aleta pa' atras



Había una Ballena
llamada Anacleta
que cuando bailaba
movía la coleta
la coleta pa' qui'
la coleta pa' alla'
la coleta pa' lante'
la coleta pa' atras



Había una ballena
llamada Anacleta
que cuando bailaba
movía la jeta
la jeta pa' qui'
la jeta pa' alla'
la jeta pa' lante'
la jeta pa' atras.



Escanea estos códigos QR
para conocer las canciones

RUEDA DE CANCIONES: "YO TENGO UNA CASITA, ASÍ, ASÍ"

Yo tengo una casita así y así (se hacen gestos muy pequeños)
Que por la chimenea sale el humo así y así
y toco la puertita así y así
Me lustro los zapatos así, así.



(Se repite 5 o 6 veces la misma estrofa elevando progresivamente el volumen de voz así como haciendo los gestos correspondientes cada vez más exagerados).

JUEGO: PEÓN Y LA REYNA O REY

Este juego permite desarrollar habilidades de trabajo en equipo y desarrollo de estrategias para enfrentar una situación nueva, además ayuda a crear un ambiente divertido.

1. Se traza una línea recta en el lugar escogido para el juego, en los extremos de la línea se colocan 2 conos que servirán de límite.
2. Se elige un Lobato o Lobezna que hará de peón y un Lobato o Lobezna que hará de Rey o Reyna.
3. Sobre la línea se colocan el resto de Lobatos y Lobeznas, agarrados de la mano (dentro de los límites de los conos).
4. Una vez formados la Reyna o Rey se colocarán detrás de la línea formada y el o la elegida como peón se coloca delante de dicha línea.
5. El juego consiste en que el peón debe pasar por la barrera formada por Lobatos y Lobeznas para atrapar al Rey o la Reyna, la barrera deberá evitarlo. Si, el peón logra pasar la barrera, atrapará al Rey o Reyna. Se debe dar indicaciones claras de cómo está permitido evitar que el Peón atrape al Rey o Reyna a fin de evitar brusquedad durante el juego.
6. Luego se vuelve a empezar escogiendo otro peón y Rey o Reyna.

JUEGO: A LAS MADRIGUERAS

Este juego enérgico permite desarrollar las habilidades físicas y de trabajo en equipo, que ayuda a liberar la energía en Lobatos y Lobeznas además de crear un ambiente divertido.

1. Se coloca una pelota en un punto elegido para el juego.
2. Se conforman 3 equipos, los cuales se formarán en columna frente a la pelota (formando una especie de estrella).
3. A la voz de tres, el último de cada equipo saldrá corriendo en sentido contrario a las agujas del reloj, dando la vuelta hasta llegar a su posición original y se deslizará por entre las piernas de Lobatos y Lobeznas hasta llegar y tocar la pelota.
4. Luego se formará al frente de la columna, y nuevamente a la voz de 3, el Lobato o Lobezna que ahora está último saldrá corriendo haciendo lo mismo que el primero. El juego termina cuando todos han realizado el reto.

Semana 5

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

JUEGO: NO TE CAIGAS

Este juego es enérgico, que permite desarrollar las habilidades de coordinación psicomotora y físicas, además de crear distensión entre Lobatos y Lobeznas liberando energía preparándolos para la siguiente actividad de la reunión que es una instrucción.

1. Se delimita el campo para el juego con conos que servirán de partida y llegada.
2. Se forman equipos en proporción a los asistentes, preferibles de seis.
3. Los equipos se formarán en columna a la altura del cono de partida.
4. El Dirigente entregará un globo inflado al niño de cada equipo que está al frente.
5. A la voz de 3, el Lobato o Lobezna caminará, lo más rápido posible hasta el cono de llegada lo rodeará y regresará al punto de partida, pero al caminar deberá hacer que el globo este siempre en el aire y no dejarlo caer.
6. Al llegar de regreso entregará el globo al siguiente Lobato o Lobezna y este hará lo mismo que el primero.

INSTRUCCIÓN: FORMACIONES Y LLAMADOS EN LA MANADA

Esta instrucción se realizará en forma práctica explicando brevemente las formaciones y llamadas en la Manada para pasar inmediatamente a practicarlas a continuación se describe los conceptos que se brindarán en esta Instrucción.

Las formaciones son esenciales en la Manada porque organizan al grupo para juegos y actividades, fomentan la disciplina y el respeto a las indicaciones. Así mismo, refuerzan la unidad y el espíritu de equipo mediante ceremonias y símbolos compartidos. Permiten a Lobatos y Lobeznas desarrollar habilidades de liderazgo y trabajo en equipo, respondiendo a llamados de forma rápida y eficiente.

Las formaciones usadas en la Manada de Lobatos son:

1. Círculo de Roca: Esta formación se utiliza como paso previo al Círculo de Parada y también cuando la Manada se reúne en Consejo de Roca. Cuando un Dirigente realiza la llamada de la selva, gritando: ¡MANADA, MANADA, MANADA! Cada Lobato y Lobezna responde en voz alta: ¡MANADA! Inmediatamente, corren y se colocan por Seisenas formando un círculo pequeño, hombro con hombro, dejando al Dirigente en el centro del círculo. Es importante que, al momento de realizar esta llamada, el Dirigente esté de pie con los brazos extendidos hacia abajo, pegados a las piernas, en señal de solemnidad y preparación.

2. Círculo de Parada: Una vez formado el Círculo de la Roca, el Dirigente extiende los brazos horizontalmente a la altura de los hombros. En ese momento, Lobatos y Lobeznas se toman de las manos, extienden sus brazos retrocediendo lentamente hasta que el Dirigente baja los brazos. Inmediatamente Lobatos y Lobeznas se sueltan de las manos y comienzan a presentarse por Seisenas. Cada Seisenero o Seisenera se coloca a la derecha de su Seisena y dice en voz firme: ¡CON LA SEISENA (COLOR), SIEMPRE!

A lo que todos los miembros de la Seisena responden al unísono, haciendo el saludo del Lobato: ¡LO MEJOR! El Sub-Seisenero o Sub-Seisenera se ubicará a la izquierda, al final de la Seisena. Los otros Dirigentes se colocan en el círculo, distribuidos entre las Seisenas. Se recomienda realizar esta presentación de Seisenas únicamente al inicio de cada reunión, como forma de reforzar el sentido de pertenencia y unidad dentro de la Manada.

3. Columnas: El Dirigente extiende los brazos paralelamente al frente y a la altura de los hombros y hace la llamada de la selva: "MANADA, MANADA, MANADA". Cada Lobato y Lobezna contesta gritando: "MANADA" Todos corren y se colocan en columnas por Seisenas frente al Dirigente, con el Seisenero adelante y el Sub-Seisenero al final de la Seisena. Esta formación se emplea para la organización de juegos o actividades.

Además en relación al uso del silbato, en la Rama Lobato no se suele utilizar silbato, sin embargo, en caso de necesidad, por ejemplo, en una actividad a campo abierto con un gran número de Lobatos y Lobeznas asistentes se puede hacer uso del silbato: Si se va a usar el silbato, el equivalente al llamado de la Selva: "MANADA, MANADA, MANADA", es la letra "R" en clave morse repetida 3 veces:



INSPECCION - BANDERA - ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobezna que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobeznas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.

Semana 6

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVOS DE LA REUNION

Conocer el lema del Lobato y la Lobezna.
Conocer el concepto de la buena acción y la importancia de su aplicación en la vida diaria.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
00:10	15'	Rueda de canciones: "Yo tengo un tren"; "La parra"; "La hormiguita".	Papelógrafo con canciones (opcional).	Dirigente 1.
00:25	20'	Juego: "Araña peluda".	2 Conos.	Dirigente 2.
00:45	15'	Juego: "El huevo podrido".	1 Pelota de trapo.	Dirigente 3.
01:00	15'	Juego: "La estatua".	-----	Dirigente 1.
01:15	20'	Instrucción: La buena acción y el Lema del Lobato.	Papelógrafos y plumones.	Dirigentes 2 y 3.
01:35	15'	Trabajo en Equipo: "La Buena acción"	Papelógrafos y plumones.	Dirigente 1.
01:50	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

La buena acción y el encargo de B.P. de hacer una diariamente.

Para la instrucción sobre la Buena Acción, el dirigente debe procurar ser lo más concreto posible con ejemplos cotidianos y sencillos. De esa forma, Lobatos y Lobeznas podrán interiorizar mejor el concepto y entender que la Buena Acción no implica un sacrificio, sino que lo valioso reside en su práctica diaria.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

El Lema en la Manada constituye una guía sencilla pero profunda para la vida diaria de Lobatos y Lobeznas que enfatiza las ideas de dar siempre lo mejor de uno mismo, incluso cuando es difícil, mejorando un poco cada día y actuando de esa forma aún sin supervisión de un adulto.

Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP
"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 6

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera (Manual del Viejo Lobo de la ASP). Esta acción se realizará siempre como rutina al empezar las reuniones, recordándoles a los Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (Manual de Uniforme e Insignias de la ASP). De contar con un asta apropiada se izará la bandera y, por último, se procederá a realizar la Oración de la Manada, solicitando un voluntario para dirigirla. De no contar con un asta, puede colgarse la bandera en un lugar visible para crear un ambiente adecuado.

RUEDAD DE CANCIONES: "YO TENGO UN TREN"

Dirigente: Yo tengo un tren que va para arriba (hará el ademán de ir para arriba)

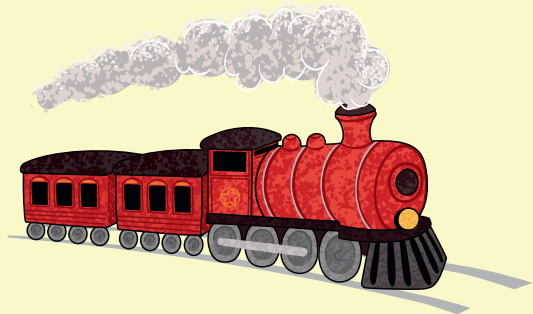
Todos: Yo tengo un tren que va para abajo (harán el ademán de ir para abajo)

Dirigente: Yo tengo un tren que va a la derecha

Todos: Yo tengo un tren que va a la izquierda

Dirigente: Yo tengo un tren que va para adelante

Todos: Yo tengo un tren que va para atrás



RUEDA DE CANCIONES: "LA PARRA"

Yo tenía una parra

Que bella parra

Parra, parrín, parrón, con chiviribin, con chiviribon, ¡Que bella parra!

De parra pasa a uva

Que rica uva

Uva, uvín, uvón, con chiviribin, con chiviribon, ¡Que rica uva!

De uva pasa a vino

¡Que rico vino!

Vino, vinin, vinon, con chiviribin, con chiviribon, ¡Que rico vino!

De vino pasa a copa

Que bella copa

Copa, copin, copon, con chiviribin, con chiviribon, ¡Que bella copa!

De copa pasa a mano

Que bella mano

Mano, manin, manon, con chiviribin, con chiviribon, ¡Que bella mano!



RUEDA DE CANCIONES: "LA HORMIGUITA"

Dirigente: Me fui al mercado a comprar una cereza

Todos: Me fui al mercado a comprar una cereza

Dirigente: Y una hormiguita se subió a mi cabeza

Todos: Y una hormiguita se subió a mi cabeza

Dirigente: Me fui al mercado a comprar una oveja

Todos: Me fui al mercado a comprar una oveja

Dirigente: Y una hormiguita se subió a mi oveja

Todos: Y una hormiguita se subió a mi oveja

Dirigente: Me fui al mercado a comprar verdura

Todos: Me fui al mercado a comprar verdura

Dirigente: Y una hormiguita se subió a mi cintura

Todos: Y una hormiguita se subió a mi cintura

Dirigente: Me fui al mercado a comprar una sombrilla

Todos: Me fui al mercado a comprar una sombrilla

Dirigente: Y una hormiguita se subió a mi rodilla

Todos: Y una hormiguita se subió a mi rodilla.

Dirigente: Me fui al mercado a comprar tomillo

Todos: Me fui al mercado a comprar tomillo

Dirigente: Y una hormiguita se subió a mi tobillo

Todos: Y una hormiguita se subió a mi tobillo.



Semana 6

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

JUEGO: LA ARAÑA PELUDA

Este es un juego enérgico que permite desarrollar habilidades físicas y de coordinación psicomotora. El dirigente debe enfatizar las reglas de contacto para evitar que la actividad se torne innecesariamente brusca.

1. Se delimita el campo de juego con una línea marcada entre dos conos.
2. Se elige a un Lobato y Lobezna para que actúe como "araña", quien se ubicará sobre la línea demarcada.
3. El resto de la Manada se sitúa frente a la araña, a una distancia de 2 o 3 metros.
4. El juego comienza cuando los participantes preguntan: "¿Araña?", y la araña contesta: "¡Peluda!". En ese momento, los jugadores intentan cruzar hacia el otro extremo del área mientras la araña trata de tocarlos.
5. Los jugadores capturados se toman de las manos y se unen a la araña, formando una barrera humana que dificulte el paso de los demás.
6. Cada vez que el grupo cruza a salvo, se repite el diálogo y se inicia un nuevo intento, hasta que solo quede un niño sin atrapar.

JUEGO: EL HUEVO PODRIDO

Este es un juego semienérgico que permite desarrollar niveles de atención y seguimiento de instrucciones simples, además de crear un ambiente de distensión en la Manada.

1. Se elige a un Lobato y Lobezna para que inicie con el "huevo podrido" (una pelota de trapo o pañuelo anudado).
2. El resto de los niños se sientan en círculo con las manos atrás. Mientras el poseedor del huevo camina alrededor de la ronda, todos cantan:
3. Jugando al huevo podrido, se lo tiro al distraído, el distraído lo ve y huevo podrido es..."
4. Quien da las vueltas debe colocar el "huevo" detrás de un compañero antes de que termine la canción, intentando que este no se dé cuenta.
5. Cuando un Lobato o Lobezna descubre el objeto detrás de él, debe levantarse rápidamente y perseguir al jugador que giraba.
6. Si lo atrapa antes de que este ocupe su lugar vacío en el círculo, el primer jugador deberá intentarlo una ronda más. Si no lo atrapa, el nuevo jugador asume el rol de llevar el "huevo podrido".

JUEGO: ESTATUA

Este es un juego semienérgico que permite desarrollar habilidades de liderazgo y resolución creativa de problemas. Además, fomenta la distensión entre los Lobatos y Lobeznas, ayudándolos a liberar energía y preparándolos para la siguiente fase de la reunión: la instrucción.

1. Se delimita el espacio de juego utilizando cuatro conos para marcar el perímetro.
2. El dirigente indica a los Lobatos y Lobeznas que se muevan de forma relajada por toda el área destinada a la actividad.
3. Después de un momento, el dirigente dirá una palabra en voz alta y el grupo deberá formar "estatuas" que representen ese concepto.
4. Por ejemplo, si el dirigente dice "paz", todos los participantes, de forma instantánea y en silencio, deben adoptar una posición que demuestre lo que para ellos significa esa palabra.
5. El ejercicio se repite varias veces utilizando diversos términos (ej. "amistad", "selva", "alerta", etc.).

INSTRUCCIÓN: LA BUENA ACCIÓN Y EL LEMA DEL LOBATO

La instrucción debe realizarse de forma dinámica, fomentando la participación activa de los Lobatos y Lobeznas. El objetivo es que no sea una exposición del dirigente, sino un diálogo compartido.

1. El lema y el Saludo
 - o En todo el mundo, los Lobatos y Lobeznas se saludan levantando los dedos índice y medio de la mano derecha en forma de "V", simulando las orejas de un lobo en alerta. Los dedos anular y meñique se doblan sobre la palma y son cubiertos por el pulgar (el fuerte protege al débil). Mientras realizan el gesto, pronuncian: "¡Siempre lo mejor!".
 - o Se estrechan la mano izquierda como símbolo de confianza, una tradición adoptada por Baden-Powell de la tribu Ashanti, donde para saludar así era necesario soltar el escudo de protección.
 - o También se utiliza cuando un Lobato o Lobezna pide la palabra o se ofrece como voluntario, realizando el saludo y diciendo firmemente: "¡SIEMPRE LO MEJOR!".

2. La Buena Acción

Realizar una Buena Acción significa llevar a cabo un acto intencionalmente amable, útil o positivo que beneficie a otros, a la comunidad o al entorno. Estos actos pueden variar desde pequeños gestos de cortesía hasta ayuda desinteresada. Su propósito es generar bienestar y un impacto positivo en el mundo.

Semana 6

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

3. El compromiso en la vida diaria

La "Buena Acción" o el "favor a alguien" que los Lobatos y Lobeznas se proponen realizar cada día está estrechamente vinculada a la Ley.

- o Es una invitación a actuar: no basta con decir el lema, es necesario convertir el compromiso en hechos concretos.
- o Los pequeños gestos y las modestas ayudas cotidianas manifiestan su espíritu de servicio.
- o Estar dispuesto a atender las necesidades del otro es uno de los pasos más importantes para ser, cada día, "Siempre Mejor".

TRABAJO EN EQUIPO: LA BUENA ACCIÓN

Tras la instrucción sobre el significado de la Buena Acción, el dirigente entregará a los Lobatos y Lobeznas un papelógrafo y plumones. Les pedirá que identifiquen acciones que representen una Buena Acción para luego presentarlas ante la Manada.

Esta actividad de trabajo en equipo puede realizarse en dos etapas:

1. Se les pide que escriban o dibujen acciones que hayan realizado en el pasado y que, aunque en su momento no lo supieran, constituyen una Buena Acción. Al finalizar, cada seisena presentará sus ideas a la Manada.
2. Se les solicita que propongan nuevas acciones que no hayan sido mencionadas anteriormente, pero que consideren que podrían realizar en el futuro como parte de su compromiso diario.

INSPECCION - BANDERA - ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobezna que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobeznas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.



Semana 7

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVOS DE LA REUNION

Conocer cómo se realiza "El Gran Clamor" y su significado en la Manada.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
00:10	20'	Rueda de canciones: "Cuando un pirata baila": "En la selva me encontré".	Papelógrafo con canciones (opcional).	Dirigente 1.
00:30	20'	Juego: "Yo soy".	Pelota de trapo.	Dirigente 2.
00:50	20'	Juego: "De Colores".	Un cesto por equipo, aros y pelotas de colores (que coincidan los colores).	Dirigente 3.
01:10	20'	Juego: "Pisando la cola".	Pabito y un globo por persona	Dirigente 1.
01:30	20'	Instrucción: "El Gran Clamor".	Papelógrafos con imágenes o fotos (opcional).	Dirigentes 2 y 3.
01:50	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

La ceremonia de "El gran clamor" o "El gran aullido".

El "Gran Clamor" es una de las ceremonias más significativas de la Manada y su origen se remonta a los inicios del Lobatismo. Por esta razón, su explicación a Lobatos y Lobeznas debe estar a cargo de un dirigente con experiencia o ser brindada bajo la asesoría de dirigentes más experimentados de otras Manadas.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

Vera Charlesworth Barclay es considerada la "primera Akela" de la historia. Fue una prolífica escritora y pedagoga que colaboró estrechamente con Baden-Powell en la creación del Lobatismo. En un colosal esfuerzo por armonizar la práctica en las unidades que se fundaban, visitó alrededor de 500 Manadas para enseñar personalmente el Gran Clamor.

Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP
"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 7

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera (Manual del Viejo Lobo de la ASP). Esta acción se realizará siempre como rutina al empezar las reuniones, recordándoles a los Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (Manual de Uniforme e Insignias de la ASP). De contar con un asta apropiada se izará la bandera y, por último, se procederá a realizar la Oración de la Manada, solicitando un voluntario para dirigirla. De no contar con un asta, puede colgarse la bandera en un lugar visible para crear un ambiente adecuado.

RUEDA DE CANCIONES: "CUANDO UN PIRATA BAILA"

Cuando un pirata baila, baila, baila, baila,
Pie, pie, pie, pie pie pie pie.

Cuando un pirata baila, baila, baila, baila,
Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla, y...
Pie, pie, pie, pie pie pie pie.

Cuando un pirata baila, baila, baila, baila,
caderas, caderas, caderas, caderas,
Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla, y...
Pie, pie, pie, pie pie pie pie.

Cuando un pirata baila, baila, baila, baila,
hombros, hombros, hombros, hombros, hombros,
caderas, caderas, caderas, caderas,
Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla, y...
Pie, pie, pie, pie pie pie pie.



RUEDA DE CANCIONES: "EN LA SELVA ME ENCONTRÉ"

Dirigente: En la selva me encontré

Todos: En la selva me encontré

Dirigente: un animal particular

Todos: un animal particular

Dirigente: Con la mano Así (y se hace un gesto la mano derecha)

Todos: Con la mano Así (y se hace un gesto la mano derecha)

Dirigente: Y hacia si,si,si

Todos: Y hacia si,si,si

Dirigente: Y hacia za,za,za

Todos: Y hacia za,za,za

que tenía una manita así (mano derecha hacia arriba)

y la otra manita asá (mano izquierda hacia arriba)

y hacía cli cli cli (nos movemos a un lado)

y hacía cla cla cla (nos movemos al otro lado)



Semana 7

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

JUEGO: YO SOY

Este es un juego enérgico que permite desarrollar habilidades físicas y el seguimiento de instrucciones, además de liberar energía y crear un ambiente de distensión al inicio de la reunión.

1. Los Lobatos y Lobeznas forman un círculo con el dirigente en el centro, quien tendrá una pelota de trapo.
2. Se le asigna un número a cada participante.
3. El dirigente lanza la pelota hacia arriba y grita un número al azar. El Lobato y Lobezna con ese número debe correr a atrapar la pelota, mientras el resto se dispersa lo más lejos posible.
4. En cuanto el niño asignado atrapa la pelota, debe gritar "¡Alto!". En ese momento, todos los demás deben detenerse exactamente donde están.
5. Quien tiene la pelota elige a un compañero e intenta tocarlo con ella (lanzándola con cuidado).
6. El participante que sea tocado por la pelota pierde una "vida" y será el encargado de reanudar el juego lanzando la pelota al aire y gritando un nuevo número.
7. Cada Lobato o Lobezna inicia con 2 o 3 vidas (según la cantidad de participantes) para evitar que el juego se extienda demasiado.

JUEGO: DE COLORES

Este es un juego de postas que desarrolla la coordinación psicomotora y física, el seguimiento de indicaciones y fomenta el trabajo en equipo en un ambiente divertido.

1. Se delimita el área de juego y se colocan aros de diferentes colores (azul, rojo, verde y amarillo) de forma dispersa por el campo.
2. En la línea de salida se colocan cestas con pelotas de los mismos colores que los aros.
3. Se divide a la Manada en equipos y a cada uno se le asigna un color. A la cuenta de tres, el primer miembro de cada equipo corre hacia la cesta, toma una pelota de su color, corre a depositarla dentro del aro correspondiente y regresa para dar el relevo al siguiente compañero.
4. El juego termina cuando todos los integrantes de los equipos hayan completado la tarea. Gana el equipo que logre trasladar todas sus pelotas primero.

JUEGO: PISANDO LA COLA

Este es un juego enérgico que permite desarrollar habilidades físicas y de trabajo en equipo. Fomenta la distensión entre los Lobatos y Lobeznas, ayudándolos a liberar energía para prepararlos para la siguiente instrucción.

1. Preparación: Se delimita el área de juego y se divide a la Manada en cuatro equipos, asignando un color a cada uno.
2. Equipo: A cada Lobato y Lobezna se le ata al tobillo una cinta con un globo inflado del color de su equipo.
3. Dinámica: A la cuenta de "tres", todos intentarán pisar y explotar los globos de los equipos contrarios, mientras protegen el suyo.
4. Finalización: El juego termina cuando solo queden participantes de un mismo equipo con su globo intacto o cuando se cumpla el tiempo estipulado al inicio.

INSTRUCCIÓN: EL GRAN CLAMOR O GRAN AULLIDO

El aullido del lobo, de gran belleza por su musicalidad, siempre ha despertado una mezcla de temor y curiosidad. Si bien su función principal es reunir a los miembros de la Manada tras la caza, también se ha observado que los lobos aúllan en ocasiones sin razón aparente, como una expresión de alegría.

En el Gran Clamor, los Lobatos y Lobeznas se agrupan y se reconocen como iguales. A través de gestos y gritos ceremoniales, al igual que los lobos, manifiestan la alegría de estar juntos y expresan su fidelidad a Akela.: El Gran Clamor, o Gran Aullido, es el grito de alegría de la Manada. Se realiza en acontecimientos significativos, como después de que un Lobato o Lobezna formule su Promesa o cuando un miembro realiza su Pase a la Unidad Scout. Es fundamental tener presente que, aunque puede realizarse en diversas ocasiones especiales, no debe repetirse con demasiada frecuencia. Esto permite preservar su valor simbólico y mantener su importancia dentro de la vida de la Manada.

Semana 7

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

PASOS A SEGUIR PARA LA CEREMONIA DE "EL GRAN CLAMOR" (Ver "Manual del Viejo Lobo")

- La Manada se encontrará formada en Círculo de Parada con Akela al centro.
- Akela gira con los brazos extendidos hasta ubicarse frente al Lobato y Lobezna que dirigirá la ceremonia.
- Acto seguido, Akela baja los brazos como señal para que todos se acuciillen con las rodillas por fuera de los brazos. Deben mantener los brazos y manos extendidos hacia el suelo de forma paralela. Las palmas deben apuntar hacia adentro, manteniendo los dedos índice y medio juntos tocando el suelo (como en la seña del Lobato), con la barbilla levantada en actitud de aullido.
- En esta posición y mirando hacia Akela, todos dirán alargando las sílabas:

¡ A - K E - L A H A - R E - M O S L O M E - J O R !

- Al terminar la frase, se ponen de pie de un salto, llevando las manos a los lados de la cabeza para simular las orejas del lobo con la seña.
- El Lobato y Lobezna elegido por Akela preguntará con energía:

¿ H A R Á N L O M E J O R - L O M E J O R - L O M E J O R - L O M E J O R ?

- A lo que el resto de la Manada responderá firmemente:

¡ S Í , S Í , S Í , L O M E J O R !

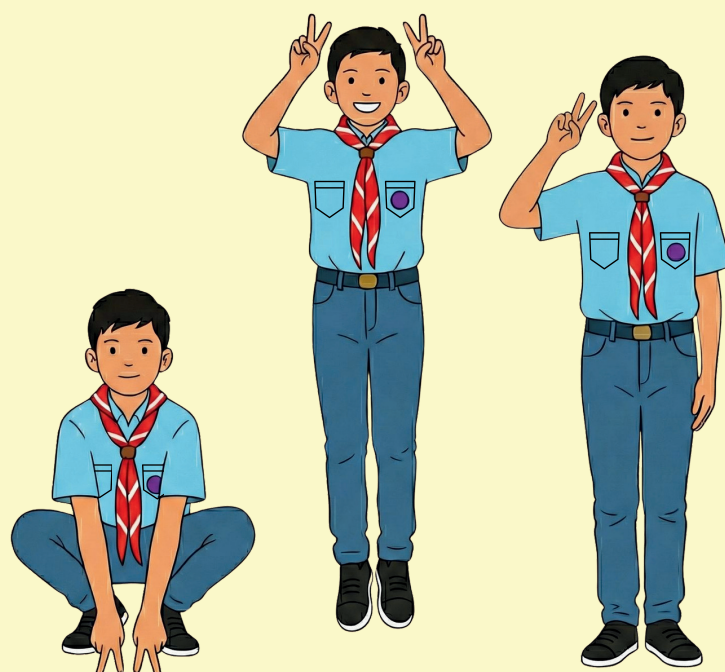
- Al pronunciar el último "¡LO MEJOR!", bajarán la mano izquierda y mantendrán la derecha en posición de Saludo del Lobato.
- Todos bajarán la mano cuando Akela conteste el saludo de la Manada.

NOTA IMPORTANTE: El Tótem no interviene en esta ceremonia.

INSPECCION - BANDERA - ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobezna que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobeznas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.



Semana 8

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVOS DE LA REUNION

Conocer su propio cuerpo y relacionar sus acciones con el cuidado de su propio cuerpo.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
00:10	25'	Rueda de canciones: "En la batalla del calentamiento": "Viajar en tren": "En la Feria de San Andrés".	Papelógrafo con canciones (opcional).	Dirigente 1.
00:35	25'	Juego: "La ardilla recoge nueces".	2 Conos. Un cesto y 6 pelotas por equipo.	Dirigente 2.
01:00	25'	Juego: "La torre".	Pelota, canastas.	Dirigente 3.
01:25	25'	Instrucción y Trabajo en Equipo: "Conociendo el cuerpo humano".	Cartulina del cuerpo humano con partes recortadas. Papelógrafos y plumones.	Dirigente 1.
01:50	10'	IBO.	Bandera.	Dirigentes 2 y 3. Jefe de Unidad.
02:00	10'	-----	-----	

CONTENIDO

Nuestro cuerpo y las acciones que hacemos para cuidarlo.

Se sugiere que esta instrucción sea realizada en forma conjunta por dos dirigentes (un hombre y una mujer). Los encargados deben estar familiarizados con el tema y ser capaces de absolver las dudas comunes que pudiesen presentarse entre Lobatos y Lobeznas.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

Esta semana se debe solicitar los materiales que se utilizarán en la siguiente reunión (ver programa Semana 9).

Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP
"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 8

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera (Manual del Viejo Lobo de la ASP). Esta acción se realizará siempre como rutina al empezar las reuniones, recordándoles a los Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (Manual de Uniforme e Insignias de la ASP). De contar con un asta apropiada se izará la bandera y, por último, se procederá a realizar la Oración de la Manada, solicitando un voluntario para dirigirla. De no contar con un asta, puede colgarse la bandera en un lugar visible para crear un ambiente adecuado.

RUEDA DE CANCIONES: "EN LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO"

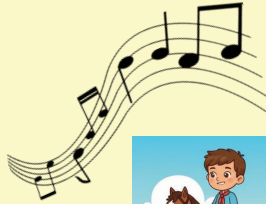
En la batalla del calentamiento
Había que ver la fuerza del sargento
Jinetes a la carga
Una mano (todos mueven una mano)

En la batalla del calentamiento
Había que ver la fuerza del sargento
Jinetes a la carga
Ambas manos (todos mueven ambas manos)

En la batalla del calentamiento
Había que ver la fuerza del sargento
Jinetes a la carga
Un pie (todos mueven un pie)

En la batalla del calentamiento
Había que ver la fuerza del sargento
Jinetes a la carga
Ambos pies (todos mueven ambos pies)

En la batalla del calentamiento
Había que ver la fuerza del sargento
Jinetes a la carga
Todo el cuerpo (todos mueven todo el cuerpo)



Rueda de canciones: "VIAJAR EN TREN"

Viajar en tren,
viajar en tren,
es de lo mejor,
es de lo mejor,
se tira el cordel,
se tira el cordel,
para que se pare el tren,
para que se pare el tren.

El inspector,
el inspector,
se enojará,
se enojará
y mandará,
y mandará
a parar el tren

(En el tren iba un chinito que decía más o menos así:)

Viajal en tlen,
viajal en tlen,
es de lo mejol,
es de lo mejol,
se tira el coldel,
se tira el coldel,
pa que se pale el tlen,
pa que se pale el tlen.

El inspectol,
el inspectol,
se enojalá,
se enojalá
y mandalá,
y mandalá
a palal el tlen



La canción continúa con diversos personajes:

En el tren iba un gringo que decía más o menos así...

En el tren iba un mexicano que decía más o menos así...

En el tren iba un argentino que decía más o menos así...

Semana 8

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

RUEDA DE CANCIONES: "EN LA FERIA DE SAN ANDRÉS"

En la feria de San Andrés
He comprado un violín
Lin lin el violín

En la feria de San Andrés
He comprado un tambor
Pon, pon el tambor

En la feria de San Andrés
He comprado una Guitarra
Clan, clan la guitarra

En la feria de San Andrés
He comprado una trompeta
Tara, tara la trompeta...



(Se puede continuar con diferentes instrumentos y sus onomatopeyas).

JUEGO: LA ARDILLA RECOGE NUECES

Este es un juego de postas que desarrolla habilidades de coordinación psicomotora, equilibrio y resistencia física. Es ideal para crear un ambiente de distensión y liberar energía al inicio de la reunión.

1. Se delimita el campo de juego con un cono en el punto de partida y otro en el de llegada (a una distancia aproximada de 40 metros).
2. Se organizan equipos equitativos de Lobatos y Lobeznas, quienes se colocarán en columnas detrás de un cesto con pelotas.
3. El primero de cada equipo toma una pelota, corre hasta el cono de llegada y regresa al punto de partida.
4. Al llegar, le entrega la pelota al segundo participante, quien debe tomar otra pelota del cesto. Este segundo corredor deberá ir y volver con dos pelotas en las manos. Al regresar, se las entrega al tercero, quien suma una tercera pelota del cesto y realiza el recorrido.
5. El juego continúa de forma sucesiva hasta que el último Lobato y Lobezna logre realizar el trayecto transportando todas las pelotas del equipo sin que se le caigan.

JUEGO: LA TORRE

Este juego de postas fomenta la coordinación, el equilibrio y el trabajo en equipo, preparando a la Manada para la instrucción de la jornada.

1. Se delimita el campo con una distancia de 40 metros entre la partida y la llegada.
2. Cada equipo contará con 10 latas, cajas o cestas ubicadas en el punto de partida.
3. A la cuenta de tres, el primer Lobato y Lobezna toma una pieza, corre al extremo opuesto, la coloca en el suelo y regresa. El segundo participante lleva la siguiente pieza y así sucesivamente.
4. El objetivo es construir una torre con una estructura específica: una base de 4 unidades, un segundo nivel de 3, un tercer nivel de 2 y 1 en la cima.
5. El reto termina con el equipo que logre completar la torre de 10 piezas correctamente y regrese a su columna primero.

INSTRUCCIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO: CONOCIENDO NUESTRO CUERPO

Los dirigentes prepararán en cartulina un dibujo del cuerpo humano y sus partes recortadas (tantos juegos como seisenas existan). Se recomienda que esta instrucción sea realizada en simultáneo por un dirigente varón y una mujer para ofrecer una perspectiva equilibrada.

Durante el Trabajo en Equipo, los dirigentes explicarán cuáles son las partes del cuerpo, su utilidad y cómo se relacionan entre sí. Además, se hablará sobre los alimentos que los nutren y los mantienen sanos. Acto seguido, se procederá con lo siguiente::

1. Se recortarán los principales órganos del cuerpo y se pegarán en los contornos correspondientes. Mientras esto ocurre, el dirigente motivará una conversación para que los participantes conozcan el nombre exacto y la función de cada órgano.
2. Se conversará sobre las enfermedades que comúnmente afectan al ser humano. Cada vez que se nombre una, esta se escribirá en un trozo de cartulina de color y se pegará sobre o cerca del órgano afectado.
3. El pequeño grupo discutirá las acciones de prevención o los cuidados a seguir ante dichas enfermedades. Estas acciones serán anotadas en cartulina y pegadas junto al nombre de la enfermedad.

Semana 8

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

El objetivo no es obtener un conocimiento académico exhaustivo, sino que los niños relacionen sus acciones cotidianas con el cuidado de su propio cuerpo. Es vital que los dirigentes guíen la discusión con ejemplos cercanos a la realidad de los Lobatos y Lobeznas, usando un lenguaje claro y adecuado a su edad.

Para finalizar, las seisenas se reunirán para compartir lo realizado, complementando sus observaciones y conclusiones. Este momento será propicio para realizar una evaluación de la actividad, enfocada en detectar el logro de los objetivos y recoger las impresiones de los Lobatos y Lobeznas.

Posteriormente, los dirigentes deberán contrastar estos comentarios con sus propias observaciones para obtener una visión más amplia sobre el desarrollo de la progresión personal de cada niño que acompañan.

INSPECCION - BANDERA - ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobezna que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobeznas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.

Semana 9

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVOS DE LA REUNION

Fomentar la concientización sobre la contaminación del medio ambiente por la eliminación inadecuada de desperdicios.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
00:10	25'	Rueda de canciones: "El baile de la cebolla"; "Yo soy un vampiro"; "Una sardina".	Papelógrafo con canciones (opcional).	Dirigente 1.
00:35	20'	Juego: "El atado andante".	2 conos.	Dirigente 2.
00:55	20'	Juego: "El túnel".	2 conos y 2 pelotas.	Dirigente 3.
01:15	10'	Instrucción: "Mejorando el mundo".	Papelógrafo con imágenes impactantes.	Dirigente 1.
01:25	25'	Trabajo en equipo: "Exhibición de "desechables".	Papelógrafos y plumones y materiales solicitados la semana previa.	Dirigentes 2 y 3.
01:50	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
---	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

Concientización sobre la Contaminación ambiental.

La instrucción requiere que el dirigente encargado se prepare sobre el tema; además, facilitará mucho la participación de los Lobatos y Lobeznas el mostrar imágenes impactantes relacionadas con la contaminación ambiental. Para el trabajo en equipo, se recomienda que un dirigente permanezca con cada seisena para orientarla.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

Los Dirigentes deben fomentar la participación de todos los Lobatos y Lobeznas. Siempre habrá quien participe más, pero se debe evitar que acapare el debate, motivando a intervenir a quienes hablan menos.

Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP
"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 9

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera (Manual del Viejo Lobo de la ASP). Esta acción se realizará siempre como rutina al empezar las reuniones, recordándoles a los Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (Manual de Uniforme e Insignias de la ASP). De contar con un asta apropiada se izará la bandera y, por último, se procederá a realizar la Oración de la Manada, solicitando un voluntario para dirigirla. De no contar con un asta, puede colgarse la bandera en un lugar visible para crear un ambiente adecuado.

RUEDA DE CANCIONES: "EL BAILE DE LA CEBOLLA"

Dirigente: Este es el baile de la cebolla

Todos: Este es el baile de la cebolla

Dirigente: Primero la pelo y luego a la olla

Todos: Primero la pelo y luego a la olla

Dirigente: Si la cebolla te hace llorar

Todos: Si la cebolla te hace llorar

Dirigente: Alza las manos y ponte a bailar

Todos: Alza las manos y ponte a bailar

Dirigente: Este es el baile de la cebolla

Todos: Este es el baile de la cebolla

Dirigente: Primero la pelo y luego a la olla

Todos: Primero la pelo y luego a la olla

Dirigente: Si la cebolla te hace llorar

Todos: Si la cebolla te hace llorar

Dirigente: Alza las manos y ponte a saltar

Todos: Alza las manos y ponte a saltar

Rueda de canciones: "YO SOY UN VAMPIRO"

Dirigente: Yo soy un vampiro

Todos: yo soy un vampiro

Dirigente: Vampiro loco soy

Todos: Vampiro loco soy

Dirigente: No tengo una bici

Todos: No tengo una bici

Dirigente: ni la necesite

Todos: ni la necesite

Dirigente: y cuando la tuve

Todos: y cuando la tuve

Dirigente: al toque la rompí

Todos: al toque la rompí

Dirigente: Este es el baile de la cebolla

Todos: Este es el baile de la cebolla

Dirigente: Primero la pelo y luego a la olla

Todos: Primero la pelo y luego a la olla

Dirigente: Si la cebolla te hace llorar

Todos: Si la cebolla te hace llorar

Dirigente: Alza las manos y da muchas vueltas

Todos: Alza las manos y da muchas vueltas



Semana 9

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

RUEDA DE CANCIONES: "UNA SARDINA"

Dirigente: Una Sardina

Todos: Una sardina

Dirigente: Dos sardinas

Todos: Dos sardinas

Dirigente: Se fueron de rumba

Todos: Se fueron de rumba

Dirigente: Y no me invitaron

Todos: y no me invitaron

Dirigente: se fueron a la chu chu chu gua gua (y mueve las manos)

Todos: se fueron a la chu chu gua gua (y mueve las manos)

Dirigente: se fueron a la gu gu gu chichi (y mueve las manos)

Todos: se fueron a la gu gu gu chichi (y mueve las manos)



Dirigente: Una Sardina

Todos: Una sardina

Dirigente: Dos sardinas

Todos: Dos sardinas

Dirigente: Se fueron de rumba

Todos: Se fueron de rumba

Dirigente: Y no me invitaron

Todos: y no me invitaron

Dirigente: se fueron a la chu chu chu gua gua (y se da vueltas)

Todos: se fueron a la chu chu gua gua (y se da vueltas)

Dirigente: se fueron a la gu gu gu chichi y se da vueltas)

Todos: se fueron a la gu gu gu chichi (y se da vueltas)



JUEGO: EL ATADO ANDANTE

Este es un juego de postas que permite trabajar habilidades psicomotoras y físicas, además de fomentar el trabajo en equipo y liberar energía antes de la siguiente actividad.

1. Se delimita el campo de juego con un cono de partida y otro de llegada (a una distancia aproximada de 40 metros).
2. Se organizan equipos equitativos. A cada grupo se le asigna un nombre de "atado" (por ejemplo: "Atado de Perejil", "Atado de Culantro", etc.) y se les entrega un elástico grande en el cual deberán introducirse todos los miembros del equipo.
3. A la cuenta de tres, los "atados" (el equipo unido por el elástico) deberán desplazarse juntos para recoger pequeños letreros con ingredientes para una ensalada (tomate, lechuga, cebolla, limón, aceite, sal).
4. Una vez que hayan transportado el último ingrediente y regresen al punto de partida, todos los miembros del equipo deberán gritar juntos: "¡Ensalada saludable!".

JUEGO: EL TÚNEL

Este juego de postas desarrolla la agilidad física y la coordinación grupal, preparando a la Manada para la instrucción de la reunión.

1. Se delimita el campo con una distancia de 40 metros entre los conos de partida y llegada.
2. Se forman dos equipos en columnas en el punto de partida. Todos los Lobatos y Lobeznas deben abrir las piernas para formar un "túnel" humano.
3. El primer integrante de la columna lanza la pelota por debajo del túnel hacia atrás, con el objetivo de que llegue hasta el último compañero de la fila.
4. Cuando el último Lobato y Lobezna atrapa la pelota, debe correr hacia el otro extremo del campo, rodear el cono de llegada y regresar para colocarse al principio de la columna.
5. El juego continúa con la misma dinámica (lanzar por el túnel y correr) hasta que el equipo logre avanzar por completo hacia el otro lado del campo o hasta que todos hayan corrido.

INSTRUCCIÓN: MEJORANDO EL MUNDO

El dirigente, utilizando un papelógrafo con fotografías impactantes que muestren la contaminación ambiental, generará un espacio de debate en el que los Lobatos y Lobeznas se sientan motivados a brindar sus opiniones acerca de las causas de la contaminación y las posibles formas de controlarla.

Es fundamental que el dirigente evite realizar un monólogo: por el contrario, debe fomentar en todo momento la participación activa de la Manada mediante preguntas directas o solicitando opiniones sobre temas específicos.



Semana 9

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

TRABAJO EN EQUIPO: "EXHIBICIÓN DE "DESECHABLES"

La contaminación del medio ambiente por la eliminación inadecuada de desperdicios es uno de los problemas más serios de la vida moderna: su solución requiere de la participación y el compromiso de toda la comunidad.

A través de esta actividad, invitamos a los Lobatos y Lobeznas a sumarse al esfuerzo de muchos Grupos Scouts alrededor del mundo para poner en práctica las tres "R" de la conservación: Reducir, Reutilizar y Recicla.

PREPARACIÓN (UNA SEMANA ANTES):

El equipo de dirigentes indicará a los Lobatos y Lobeznas que deben traer el siguiente material relacionado con la contaminación ambiental.

- Fotografías y recortes de periódicos.
- Información de grupos conservacionistas.
- Bolsas y empaques limpios (galletas, caramelos).
- Botellas pequeñas de plástico, entre otros.



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El día de la reunión, se agruparán por seiscena. Con el material solicitado y un papelógrafo, prepararán una exposición que muestre la gravedad del problema y proponga soluciones al alcance de su comunidad. Una vez listo el material, cada seiscena realizará su presentación ante toda la Manada.

INSPECCION - BANDERA - ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobezna que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobeznas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.



Semana 10

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVOS DE LA REUNION

Ejercitar la comunicación no verbal como medio eficaz de transmitir mensajes.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
00:10	20'	Rueda de canciones: "Don Pepe se fue": "¿Qué le pasa a este perrito?".	Papelógrafo con canciones (opcional).	Dirigente 1.
00:30	20'	Juego: "La Camilla".	Conos, cestos (uno por equipo), pelotas.	Dirigente 2.
00:50	20'	Juego: "El lazarillo".	Conos, lentes tapados (dos por equipo), pelotas.	Dirigente 3.
01:10	40'	Actividad: "Cine mudo".	Libretos con historias cortas para ser representadas sin palabras (uno por equipo).	Dirigente 1.
01:50	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
02:00	---	-----	-----	---

CONTENIDO

Comunicación no verbal como ayuda para comprender el mundo que rodea.

Es importante que el Viejo Lobo sepa identificar los componentes de la comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura y contacto visual), sepa cómo crear un ambiente lúdico y positivo, y cómo adaptar el ejercicio de representación a la edad de los niños mediante historias simples.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

Fomentar la comunicación no verbal en niños es crucial porque fortalece el vínculo afectivo, mejora el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, ayuda a prevenir malentendidos y les permite comprender el mundo que les rodea de una manera más completa.

Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP
"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 10

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera (Manual del Viejo Lobo de la ASP). Esta acción se realizará siempre como rutina al empezar las reuniones, recordándoles a los Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (Manual de Uniforme e Insignias de la ASP). De contar con un asta apropiada se izará la bandera y, por último, se procederá a realizar la Oración de la Manada, solicitando un voluntario para dirigirla. De no contar con un asta, puede colgarse la bandera en un lugar visible para crear un ambiente adecuado.

RUEDA DE CANCIONES: "DON PEPE SE FUE"

Don Pepe se fue a la china
A ver cómo era la china
Y vio cómo era la China
Palo palito China

Don Pepe se fue a España
A ver cómo era España
Y vio cómo era España
Palo palito China, Japón, España

Don Pepe se fue a Inglaterra
A ver cómo era Inglaterra
Y vio cómo era Inglaterra
Palo palito China, Japón, España, Rusia, Inglaterra.

Don Pepe se fue a Japón
A ver cómo era Japón
Y vio cómo era Japón
Palo palito China, Japón

Don Pepe se fue a Rusia
A ver cómo era Rusia
Y vio cómo era Rusia
Palo palito China, Japón, España, Rusia



RUEDA DE CANCIONES: "QUE LE PASA A ESTE PERRITO"

Que le pasa a este perrito que va solo por el bosque
Lo cojo de la patita y divi divi

Que le pasa a este perrito que va solo por el bosque
Lo cojo de la patita, lo llevo a mi casita y divi divi

Que le pasa a este perrito que va solo por el bosque
Lo cojo de la patita lo llevo a mi casita, lo subo a mi cuarto y divi divi

Que le pasa a este perrito que va solo por el bosque
Lo cojo de la patita, lo llevo a mi casita, lo subo a mi cuarto, le lavo las patitas y divi divi

Que le pasa a este perrito que va solo por el bosque
Lo cojo de la patita, lo llevo a mi casita, lo subo a mi cuartito, le lavo las patitas, le pongo pijamita y divi divi



JUEGO: CAMILLA

Este es un juego de postas en el que todos los integrantes participan por turnos. Permite desarrollar habilidades de coordinación psicomotora, resistencia física y, fundamentalmente, el trabajo en equipo.

1. Se delimita el campo de juego con un cono en el punto de partida y otro en el de llegada (a una distancia de 40 metros).
2. Se forman equipos y a cada uno se le entrega un cartón (de 60 x 30 cm aproximadamente) y una pelota de plástico pequeña.
3. Dentro de los equipos se organizan parejas (camilleros). Ambos deberán sostener el cartón por los extremos y colocar la pelota sobre este.
4. A la voz de tres, la primera pareja de camilleros debe llevar la pelota hacia el otro extremo sin que se caiga y depositarla en una cesta. Luego, regresarán lo más rápido posible para dar el relevo a los siguientes camilleros, quienes repetirán la acción.
5. El juego termina cuando todas las pelotas del equipo hayan sido trasladadas con éxito a la cesta de llegada.

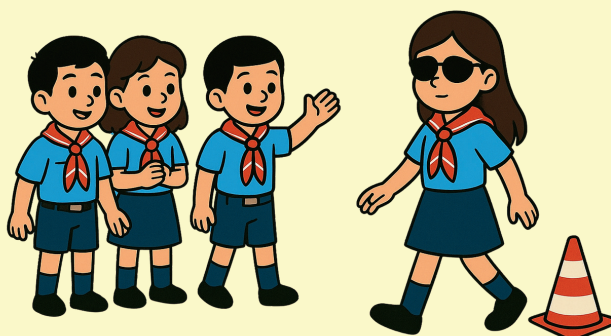
Semana 10

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

JUEGO: LAZARILLO

Este es un juego de postas en el que todos los integrantes participan por turnos. Permite desarrollar habilidades de coordinación psicomotora, confianza en el equipo y autoconfianza.

1. Se delimita el campo de juego con un cono de partida y otro de llegada (a una distancia aproximada de 40 metros).
2. A cada equipo se le entregarán dos lentes o antifaces que estén totalmente tapados y que no permitan la visibilidad. En el extremo opuesto, se colocarán aros o pelotas de plástico.
3. A la voz de tres, el primer Lobato y Lobeza (con los ojos vendados) tratará de avanzar hacia el otro extremo para recoger una pelota o aro.
4. El resto de los integrantes del equipo, desde el punto de partida, guiarán a su compañero mediante instrucciones verbales para que logre completar la tarea y regrese a la base.
5. El juego termina cuando el último Lobato y Lobeza de la columna haya completado el recorrido con éxito.



ACTIVIDAD: CINE MUDO

El dirigente motiva a los Lobatos y Lobezas a valorar la expresión corporal como una forma de comunicación distinta, novedosa y valiosa. No solo las palabras sirven para transmitir o comprender un mensaje, sino también los gestos y movimientos del cuerpo, tal como lo lograron los grandes pioneros del cine en sus inicios, cuando el sonido no era posible. La motivación resultará más atractiva si el dirigente realiza un pequeño ejemplo de cómo comunicarse sin necesidad de hablar o emitir sonidos.

De esta manera, se creará el ambiente propicio para que la Manada ejercite principios elementales de comunicación no verbal. El dirigente podrá actuar como maestro y director, enseñando técnicas básicas de lenguaje corporal y puesta en escena.

Una vez que todos hayan participado en los ejercicios iniciales, el dirigente les pedirá que formen grupos de 5 o 6 integrantes y entregará a cada uno un libreto diferente con una historia apta para ser representada mediante técnicas de cine mudo o mimo.

Si los dirigentes lo prefieren, según la capacidad expresiva de los niños, es posible recrear otros episodios, tales como anécdotas de la unidad, hechos históricos nacionales, leyendas folclóricas locales o pasajes de "El Libro de las Tierras Vírgenes". Con el argumento entregado, cada grupo se reunirá por separado para revisarlo, definir la escenificación, repartir tareas y asignar personajes.

Antes de finalizar la reunión, y aprovechando el entusiasmo generado, los dirigentes invitarán a los Lobatos y Lobezas a comentar sus impresiones. En esta oportunidad, se pueden evaluar aspectos como la habilidad interpretativa, la capacidad de organización, el espíritu de cooperación y la originalidad en la creación de los elementos de apoyo.

INSPECCION - BANDERA - ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobeza que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobezas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.

Semana 11

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVOS DE LA REUNION

Iniciar el proceso de cierre de estas primeras 13 reuniones, mediante la evaluación de las semanas previas.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
00:10	20'	Rueda de canciones: "Hey, hey, Superman"; "La Sandia".	Papelógrafo con canciones (opcional).	Dirigente 1.
00:30	20'	Actividad: "Los juegos nunca vistos".	Pelotas, conos, sogas, drizas, discos, tizas, tapas, materiales diversos.	Dirigente 2.
00:50	15'	Juego: "Juego nunca visto 1".	Materiales ya mostrados.	Dirigente 3.
01:05	15'	Juego: "Juego nunca visto 2".	Materiales ya mostrados.	Dirigente 1.
01:20	15'	Juego: "Juego nunca visto 3".	Materiales ya mostrados.	Dirigentes 2.
01:35	15'	Consejo de Roca: Evaluación de la Manada.	-----	Jefe de Unidad.
01:50	10'	IBO.	Bandera.	Dirigente 3.
02:00	---	-----	-----	---

CONTENIDO

Evaluación de las primeras 10 reuniones de la Manada.

Los dirigentes, en Consejo de Roca, realizarán una recapitulación de lo realizado y aprendido a lo largo de las diez primeras semanas de reuniones. Posteriormente, promoverán un diálogo con los Lobatos y Lobeznas con el fin de recabar información sobre las actividades que más les han gustado.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

El Equipo de Dirigentes podría utilizar medios visuales como papelógrafos con fotos impresas que muestren lo realizado en las reuniones previas. Incluso si se cuenta con la infraestructura adecuada una presentación power point o un video.

Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP
 "Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025
 "Guía para Dirigentes de Manada" Oficina Scout Interamericana 1998

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 11

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera (Manual del Viejo Lobo de la ASP). Esta acción se realizará siempre como rutina al empezar las reuniones, recordándoles a los Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (Manual de Uniforme e Insignias de la ASP). De contar con un asta apropiada se izará la bandera y, por último, se procederá a realizar la Oración de la Manada, solicitando un voluntario para dirigirla. De no contar con un asta, puede colgarse la bandera en un lugar visible para crear un ambiente adecuado.

RUEDA DE CANCIONES: "HEY, HEY, SUPERMAN"

Dirigente: Hey hey, Superman

Todos: Hey hey, Superman

Dirigente: ¿Y cómo hace?

Todos: ¿Y cómo hace?

Dirigente: El hace así.

Todos: El hace así.

Dirigente: Usha asha usha usha asha. (se hace movimiento que asemejen el vuelo de Superman)

Todos: Usha asha usha usha asha. (se hace movimiento que asemejen el vuelo de Superman)

Dirigente: Pero usha asha usha usha asha.

Todos: Pero usha asha usha usha asha.



Dirigente: Hey hey, Faraón.

Todos: Hey hey, Faraón.

Dirigente: ¿Y cómo hace?

Todos: ¿Y cómo hace?

Dirigente: El hace así.

Todos: El hace así.

Dirigente: Usha asha usha usha asha. (se hace movimiento que asemejen a un faraón)

Todos: Usha asha usha usha asha. (se hace movimiento que asemejen a un faraón)

Dirigente: Pero usha asha usha usha asha.

Todos: Pero usha asha usha usha asha

RUEDA DE CANCIONES: "LA SANDÍA"

Dirigente: Era una sandía gorda, gorda, gorda

Todos: Era una sandía gorda, gorda, gorda

Dirigente: que quería ser la más bella del mundo

Todos: que quería ser la más bella del mundo

Dirigente: y para el mundo conquistar...

Todos: y para el mundo conquistar...

Dirigente: ¡Boing! ¡boing! aprendió a saltar (saltar)

Todos: ¡Boing! boing! aprendió a saltar (saltar)

Dirigente: Era una sandía gorda, gorda, gorda

Todos: Era una sandía gorda, gorda, gorda

Dirigente: que quería ser la más bella del mundo

Todos: que quería ser la más bella del mundo

Dirigente: y para el mundo conquistar...

Todos: y para el mundo conquistar...

Dirigente: ¡Swin! ¡swin! aprendió a nadar (nadar)

Todos: ¡Swin! swin! aprendió a nadar (nadar)

Dirigente: Era una sandía gorda, gorda, gorda

Todos: Era una sandía gorda, gorda, gorda

Dirigente: que quería ser la más bella del mundo

Todos: que quería ser la más bella del mundo

Dirigente: y para el mundo conquistar...

Todos: y para el mundo conquistar...

Dirigente: ¡Muak! ¡muak!, aprendió a besar (gesto de beso)

Todos: ¡Muak! ¡muak!, aprendió a besar (gesto de beso)

Se puede hacer también:

¡Flash!, ¡flash! aprendió a desfilar.

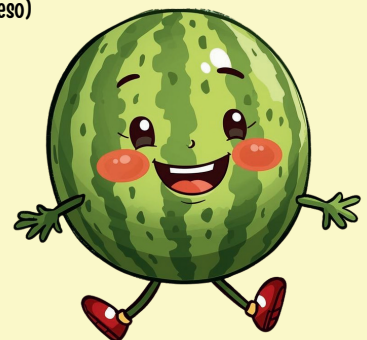
¡Bla! ¡bla! aprendió a cantar.

¡Plas!, ¡plas!, aprendió a andar.

¡Chas!, ¡chas!, aprendió a esquiar.

¡Un!, ¡dos!, ¡tres!, aprendió a contar.

¡Bla!, ¡bla!, ¡bla!, aprendió a hablar.



Semana 11

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

ACTIVIDAD: LOS JUEGO NUNCA VISTOS

El equipo de dirigentes mostrará a cada seisena una serie de materiales con la finalidad de que los Lobatos y Lobeznas den rienda suelta a su capacidad imaginativa. A cada seisena se le asignará la misión de inventar un "juego nunca antes visto", para lo cual tendrán 20 minutos.

Los juegos creados deberán cumplir con los siguientes requisitos básicos:

- Tener una duración máxima de 15 minutos.
- Utilizar todos los materiales entregados por los dirigentes.
- Permitir la participación de toda la Manada.

Los dirigentes podrán distribuirse (uno por seisena) para apoyar el proceso creativo, motivando a los niños sin imponer sus propias ideas. Una vez terminadas las creaciones, la unidad se reunirá y, bajo la conducción de sus autores y el apoyo del dirigente asignado, se pondrán en práctica estos "Juegos nunca vistos".

Aquellos juegos con mayor éxito podrán integrarse al libro de juegos de la unidad e, incluso, compartirse con otras Manadas en encuentros locales, regionales o nacionales.

CONSEJO DE ROCA: EVALUACIÓN DE LA MANADA

Akela convocará al Consejo de Roca con el fin de fomentar el diálogo y recoger las opiniones de los Lobatos y Lobeznas sobre lo que les ha gustado de las reuniones previas, lo que no y lo que desearían realizar en el futuro cercano.

En este debate, los dirigentes actuarán como facilitadores, identificando las propuestas más recurrentes. El resultado de esta conversación servirá al equipo de dirigentes para redactar el Énfasis del Ciclo de Programa y elaborar la lista de Actividades Propuestas que se presentarán a la Manada en la siguiente reunión.

INSPECCION - BANDERA - ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobezna que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobeznas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.

Semana 12

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVOS DE LA REUNION

Presentar el Énfasis del Ciclo de Programa próximo. Elegir las Actividades a realizar en el Ciclo de Programa próximo.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
00:10	20'	Rueda de canciones: "El himno de la Manada"; "Buscad en la Manada".	Papelógrafo con canciones (opcional).	Dirigente 1.
00:30	20'	Juego: "Recolectando".	Conos.	Dirigente 2.
00:50	20'	Juego: "Los juegos de Kim".	Objetos variados, llaves, monedas, juguetes, etc.	Dirigente 3.
01:10	20'	Juego democrático: "La bodega"	Una mesa, canastas (una por actividad propuesta), fichas de colores, tarjetas con las actividades escritas.	Dirigente 1.
01:50	10'	IBO	Bandera	Jefe de Unidad.
02:00	---	-----	-----	---

CONTENIDO

Presentación del Énfasis y Actividades Propuestas para el Ciclo de Programa próximo.

El equipo de dirigentes, utilizando la evaluación realizada en el Consejo de Roca la semana anterior, se reunirá antes de la próxima sesión para determinar el diagnóstico de la Manada, redactar el énfasis del próximo ciclo de programa y preparar la lista de actividades propuestas que se presentarán a los niños.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

El Énfasis debe ser redactado en un lenguaje comprensible y motivante para los niños, distinto de aquel redactado para el equipo de Dirigentes. Por otro lado, las actividades propuestas deben apuntar a trabajar dicho énfasis y a la par ser motivantes para los Lobatos y Lobeznas.

Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP
"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025
"Guía para Dirigentes de Manada" Oficina Scout Interamericana 1998

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 12

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera (Manual del Viejo Lobo de la ASP). Esta acción se realizará siempre como rutina al empezar las reuniones, recordándoles a los Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (Manual de Uniforme e Insignias de la ASP). De contar con un asta apropiada se izará la bandera y, por último, se procederá a realizar la Oración de la Manada, solicitando un voluntario para dirigirla. De no contar con un asta, puede colgarse la bandera en un lugar visible para crear un ambiente adecuado.

RUEDA DE CANCIONES: "HIMNO DE LA MANADA"

Hermano de lobo nací, de un pueblo libre y valiente
la selva donde yo crecí me dio un Dios y una Ley.
Akela escucho tu voz y en pos yo voy de tus huellas,
Bagheera y Baloo son los amigos que me llevan.

¡Avanzad! ¡Siempre mejor! Pueblo libre, ¡Avanzad!
Con tesón has de ser cada día mejor.

Estrella del atardecer, enciende con tu luz mis ojos
¡Oh, Dios! Haz en mi crecer un corazón puro y fiel.
Hermano nuestro Jesús a tus guaridas del Cielo
un día iremos para cazar en tus selvas

¡Avanzad! ¡Siempre mejor! Pueblo libre, ¡Avanzad!
Con tesón has de ser cada día mejor

RUEDA DE CANCIONES: "BUSCAD EN LA MANADA"

Buscad en la Manada, valor y alegría,
buscad en la Manada, Siempre lo mejor.

Coro

Todo por amor, nada por la fuerza,
Siempre lo mejor, Siempre lo mejor.

Mirad que el lobo arisco, domó San Francisco,
corramos al aprisco de Nuestro Señor.

Coro

Escucha al Viejo Lobo, no te hagas el bobo,
escucha al Viejo Lobo, para ser mejor.

Coro

Juntemos las seisenas, formando cadenas,
las almas que son buenas, buscan lo mejor.

Coro

Akela nos enseña, subido en la peña,
el lobo que se empeña, logra lo mejor

Coro



JUEGO: RECOLECTANDO

Este es un juego enérgico que permite desarrollar el trabajo en equipo, además de generar distensión entre los Lobatos y Lobeznas, liberando energía y preparándolos para la siguiente actividad.

1. Se delimita el campo con un cono de partida y otro de llegada (a una distancia de 40 metros).
2. Entre ambos puntos se colocan 5 conos intermedios por equipo, los cuales servirán como estaciones para trasladar los aros.
3. Se organizan equipos equitativos que se ubicarán en columnas en el punto de partida. A cada equipo se le entregarán 6 aros pequeños.
4. A la voz de tres, el primero de la fila toma un aro, lo lleva hacia el primer cono y regresa a la base. El segundo corredor traslada ese mismo aro del primero al segundo cono y regresa. Así sucesivamente hasta que el primer aro llegue al quinto cono. En ese momento, se toma un segundo aro y se repite el proceso hasta que todos los aros estén en la estación final.

JUEGO: LOS JUEGOS DE KIM

Los Juegos de Kim son una serie de actividades diseñadas para desarrollar la observación, la concentración y la memoria, utilizando los sentidos para identificar y recordar objetos, sabores, olores o sonidos. Se basan en el libro Kim de Rudyard Kipling y suelen implicar la observación de objetos durante un tiempo limitado para luego cubrirlos y pedir a los participantes que los describan.

Existen variantes que utilizan el tacto, el gusto, el olfato y el oído, adaptables a diferentes edades y niveles de habilidad.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Se reúne una selección de objetos variados (llaves, monedas, útiles, etc.) y se colocan sobre una bandeja o superficie plana.
2. Se otorga un tiempo determinado (por ejemplo, un minuto) para que los jugadores observen y memoricen los objetos.
3. Se cubren los objetos con un paño o manta. Los jugadores deberán escribir o mencionar la mayor cantidad de objetos que logren recordar.

Semana 12

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

Variantes de los Juegos de Kim

- Kim de vista: Se centra en desarrollar la memoria visual y la retención de detalles.
- Kim de tacto: Con los ojos vendados, los jugadores deben identificar diversos objetos utilizando únicamente el sentido del tacto.
- Kim de gusto: Con los ojos vendados, los Lobatos y Lobeznas prueban diferentes ingredientes o sabores que deben ser identificados.
- Kim de olfato: Con los ojos vendados, los participantes perciben distintos aromas y deben adivinar de qué elementos se trata.
- Kim de oído: Se reproducen diversas pistas de audio o sonidos ambientales: Lobatos y Lobeznas las escucharlas con atención para identificarlas.

Origen del nombre

Este juego toma su nombre del protagonista de la novela Kim, de Rudyard Kipling. En la historia, el joven Kim participa en esta dinámica durante su formación como agente, con el fin de desarrollar sus habilidades de observación, sigilo y memoria.

Beneficios de los Juegos de Kim

- Ayuda a los participantes a retener y recordar detalles específicos de forma lúdica.
- Permite entrenar y potenciar la vista, el tacto, el oído, el gusto y el olfato.
- Requiere un alto nivel de atención y enfoque para memorizar los elementos.
- En las variantes por seisena, los integrantes cooperan y suman esfuerzos para recordar la mayor cantidad de objetos.

JUEGO DEMOCRÁTICO: LA BODEGA

Los juegos democráticos son una forma práctica de fomentar la participación de los Lobatos y Lobeznas en las decisiones importantes de la Manada: en este caso, para conocer las actividades propuestas que más les atraen. Lo esencial es alcanzar la participación activa de los niños. El siguiente es un ejemplo de juego democrático: para futuros ciclos de programa, es tarea de los dirigentes idear dinámicas diferentes y creativas que ayuden a cumplir este objetivo.

Para realizar este juego, el equipo de dirigentes debe haberse reunido previamente para elaborar un diagnóstico (considerando las opiniones dadas en el Consejo de Roca anterior). Con dicho diagnóstico, deben haber determinado el énfasis del próximo ciclo de programa y una lista de actividades que apunten a trabajar ese énfasis.

DINÁMICA DEL JUEGO

1. Los dirigentes presentan a la Manada el énfasis establecido para el ciclo de programa, redactado en palabras sencillas y motivadoras. Se recomienda utilizar un medio visual llamativo y realizar una presentación alegre para entusiasmar a los Lobatos y Lobeznas.
2. Se entrega una cantidad de fichas a cada niño, las cuales funcionarán como "monedas". La cantidad entregada debe ser proporcional al número de actividades propuestas.
3. Se colocarán en una mesa tantos canastos como actividades propuestas existan, simulando una bodega. Cada canasto debe tener una tarjeta con el nombre de la actividad y un dibujo, foto o descripción que ayude a identificarla.
4. Se otorgará un tiempo de 2 o 3 minutos para que los niños debatan entre ellos sobre las actividades. Posteriormente, cada Lobato y Lobezna, de forma independiente para evitar la presión de grupo, colocará sus fichas en las actividades que más le gusten. Es importante mencionarles que no es recomendable colocar todas sus fichas en una sola opción.
5. Los dirigentes realizarán el conteo de las actividades más votadas para integrarlas al programa.

Nota: Para mayor referencia sobre este proceso, consulte el capítulo 12 de la Guía para Dirigentes de Manada (Oficina Scout Interamericana, 1998).

INSPECCION – BANDERA – ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobezna que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobeznas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.

Semana 13

DIAGNÓSTICO:

La Manada de Lobatos está en formación y no conoce la dinámica de trabajo propia de la Rama.

ÉNFASIS:

Promover la permanencia de Lobatos y Lobeznas para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.

OBJETIVOS DE LA REUNION

Presentar y aprobar el Calendario de Actividades propuesto para el primer Ciclo de Programa.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
00:10	15'	Rueda de canciones: "Pin Pon".	Papelógrafo con letra de canción (opcional).	Dirigente 1.
00:25	20'	Juego: "Órbita elástica".	Elástico de medio cm de ancho y 4 metros de largo.	Dirigente 2.
00:45	20'	Juego: "Vuelta al mundo".	Objeto ligero (mochila).	Jefe de Unidad.
01:05	40'	Consejo de Roca: "Presentación y aprobación de Propuesta de Calendario de actividades".	Papelógrafo con propuesta de calendario.	Dirigente 3.
01:45	05'	Presentación del Tótem de la Manada.	Tótem.	Jefe de Unidad.
01:50	10'	IBO.	Bandera.	Jefe de Unidad.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

Presentación y aprobación por parte de los Lobatos y Lobeznas del Calendario de actividades del Ciclo de Programa próximo.

Los dirigentes, tomando como base las actividades que recibieron más apoyo en el juego democrático de la semana anterior, elaborarán una propuesta de calendario que será presentada y aprobada en esta reunión. Durante este proceso, Lobatos y Lobeznas podrán proponer pequeños ajustes a la programación, los cuales se someterán a votación para su aprobación final.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

Las semanas 11, 12 y 13 constituyen el proceso de cierre de estas 13 reuniones, que luego de la presentación del énfasis, la pre-selección de actividades y el juego democrático nos da como resultado final el Calendario de Actividades para el primer Ciclo de Programa de la Manada.

Manual de Uniforme e Insignias" de la ASP
"Manual del Lobato" Robert Baden Powell. 1916
"Manual del Viejo Lobo". Asociación de Scouts del Perú. 2025

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 13

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

INSPECCIÓN - BANDERA - ORACIÓN

El dirigente encargado llamará: "¡MANADA, MANADA, MANADA!" en el lugar donde se realizará el IBO, indicándoles que se formen en círculo alrededor de la bandera (Manual del Viejo Lobo de la ASP). Esta acción se realizará siempre como rutina al empezar las reuniones, recordándoles a los Lobatos y Lobeznas la importancia del aseo y de portar el uniforme correctamente (Manual de Uniforme e Insignias de la ASP). De contar con un asta apropiada se izará la bandera y, por último, se procederá a realizar la Oración de la Manada, solicitando un voluntario para dirigirla. De no contar con un asta, puede colgarse la bandera en un lugar visible para crear un ambiente adecuado.

RUEDA DE CANCIONES: "PIN PON"

Dirigente: Pin pon es un muñeco de trapo y de cartón, se lava la carita con agua y con jabón.

Todos: Pin pon es un muñeco de trapo y de cartón, se lava la carita con agua y con jabón.

Dirigente: pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon (levantando las manos y agitándolas)

Todos: pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon (levantando las manos y agitándolas)



Dirigente: Pin pon es un muñeco de trapo y de cartón, se lava la carita con agua y con jabón.

Todos: Pin pon es un muñeco de trapo y de cartón, se lava la carita con agua y con jabón.

Dirigente: pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon (levantando las manos agitándolas y dando vueltas sobre su sitio)

Todos: pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon (levantando las manos agitándolas, y dando vueltas sobre su sitio)

Dirigente: Pin pon es un muñeco de trapo y de cartón, se lava la carita con agua y con jabón.

Todos: Pin pon es un muñeco de trapo y de cartón, se lava la carita con agua y con jabón.

Dirigente: pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon (levantando las manos, agitándolas, dando vueltas sobre su sitio y saltando)

Todos: pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon, pin pon (levantando las manos, agitándolas, dando vueltas sobre su sitio y saltando)

JUEGO: "ORBITA ELÁSTICA"

Este es un juego enérgico que permite desarrollar habilidades de coordinación psicomotora y capacidades físicas, además de generar distensión entre los Lobatos y Lobeznas, liberando energía y preparándolos para el Consejo de Roca.

1. Los Lobatos y Lobeznas se colocan en círculo, separados entre sí a una distancia de brazos extendidos.
2. Se coloca un elástico largo por fuera del grupo, a la altura de la cintura, que delimite y mantenga la forma del círculo.
3. El dirigente gritará "¡UNO!" para que los niños, sin moverse de su sitio, levanten las manos.
4. El dirigente gritará "¡DOS!" para que empiecen a dar vueltas sobre su propio eje mientras recorren el círculo en la misma dirección, manteniendo siempre la tensión del elástico.
5. Al grito de "¡TRES!", todos deben agacharse y salir del círculo formado por el elástico lo más rápido posible. El reto es evitar quedar enredado en el elástico al caer este al suelo.

JUEGO: "VUELTA AL MUNDO"

Este es un juego de competencia individual que permite desarrollar habilidades físicas y crear un ambiente de alegría, preparando a la Manada para el resto de la reunión.

1. Los niños se colocan en círculo, separados a una distancia de brazos extendidos y mirando hacia el centro.
2. En el centro del círculo se coloca un objeto ligero y seguro (como una mochila o una pañoleta).
3. El dirigente asigna un número del 1 al 6 a cada integrante de forma correlativa alrededor del círculo.
4. El dirigente grita un número al azar. Quienes tengan dicho número deberán correr hacia su derecha lo más rápido posible, dar una vuelta completa al círculo por fuera, ingresar por su lugar original y tratar de ser los primeros en tomar el objeto del centro.
5. Tras varias rondas, se pueden cambiar las posiciones en el círculo y reasignar los números para mantener la atención.

Semana 13

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

CONSEJO DE ROCA: "PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DE PROPUESTA DE CALENDARIO DE ACTIVIDADES"

Los dirigentes, utilizando como insumo los resultados del juego democrático de la semana anterior, elaborarán una propuesta que será presentada a los Lobatos y Lobeznas en el Consejo de Roca. Los dirigentes procederán a explicar cada una de las actividades propuestas en el calendario, enfatizando las oportunidades de diversión y aprendizaje que ofrece cada una. Durante este proceso, se podrán recoger sugerencias de cambios menores para, finalmente, someter la propuesta a votación entre los integrantes de la Manada.

PRESENTACIÓN DEL TÓTEM DE LA MANADA:

Uno de los elementos fundamentales del Método Scout es el Marco Simbólico.

En la Rama Lobato, es el Ambiente de Fantasía basado en "El libro de las tierras vírgenes".

Uno de los principales componentes de este marco es el Tótem de la Manada (ver Manual del Viejo Lobo, Asociación de Scouts del Perú, 2025).

Como cierre de este proceso de trece reuniones iniciales, se presenta la oportunidad ideal para entregar a Lobatos y Lobeznas su Tótem. Este símbolo contará la historia de la unidad y estará presente en las aventuras de los niños y de las futuras generaciones que se integren. El dirigente hará énfasis en que el Tótem no es un "juguete", sino la historia viva de la Manada y que, por lo tanto, debe ser custodiado por todos, tal como lo encomendó el propio Baden-Powell (ver Manual del Lobato, Robert Baden-Powell, 1916).

Para finalizar la ceremonia, el dirigente podrá colocar frente a la Manada la primera cinta en el Tótem, indicando la fecha y el lugar de fundación ocurrido hace trece semanas. En ella se registrarán los nombres de todos los Lobatos y Lobeznas que participaron en este proceso inicial, representando así la primera página de la historia de esta nueva Manada.

INSPECCION - BANDERA - ORACIÓN

En la formación final, el dirigente hará hincapié en la importancia de la presentación personal y el uso correcto del uniforme. Se procederá a arriar la bandera según el protocolo establecido. Se solicitará a un Lobato y Lobezna que dirija la oración de manera voluntaria.

El dirigente saludará a la Manada diciendo: "CON LA MANADA SIEMPRE". Lobatos y Lobeznas responderán: "LO MEJOR", realizando el saludo de la Manada simultáneamente y permaneciendo en su lugar. Finalmente, el dirigente responderá: "SIEMPRE LO MEJOR", momento en el cual todos rompen la formación y se retiran.



Glosario de términos

- **CICLO DE PROGRAMA:**
Período de una duración aproximada de dos a cuatro meses, dentro del cual se seleccionan, organizan, ejecutan y evalúan las actividades de la Unidad, al mismo tiempo que se evalúa y reconoce el crecimiento personal de los niños.
- **CONSEJO DE ROCA:**
Instancia de toma de decisiones en la Manada de Lobatos, integrado por todos sus miembros, tanto niños como dirigentes. Una de sus tareas más importantes es la aprobación del plan de actividades de un ciclo de programa.
- **DIRIGENTE SCOUT:**
Adulto voluntario que constituye un testimonio del proyecto educativo del Movimiento y que se caracteriza por su rectitud personal, su madurez emocional, su integración social y su capacidad de actuar asertivamente y formar equipo con otras personas. Existen distintas "líneas" en las que un adulto puede desempeñarse como Dirigente Scout: Programa de Jóvenes, en contacto educativo directo con jóvenes, en cualquiera de las Ramas del Movimiento; Gestión Institucional, prestando servicio en tareas administrativas y de gestión al interior de la Asociación; y Recursos Adultos, orientada a la formación de dirigentes en estas tres líneas.
Los Dirigentes en la Rama Lobato, también suelen llamarse "VIEJOS LOBOS", haciendo alusión al Marco Simbólico propio de la Rama. Cada Viejo Lobo toma el nombre de uno de los personajes positivos de "El Libro de las Tierras Vírgenes" de Rudyard Kipling.
- **DIAGNÓSTICO DE LA MANADA:**
Actividad realizada por el equipo de dirigentes en el momento de empalmar un ciclo de programa con el siguiente. Su función es sacar conclusiones sobre el estado actual de la Manada, establecer el énfasis educativo del próximo ciclo de programa y definir las características de la propuesta de actividades que se presentará a los niños.
- **EQUIPO DE DIRIGENTES:**
Grupo de adultos voluntarios, hombres y mujeres, comprometidos con los principios del Movimiento y que se hacen cargo de la dirección y orientación de la Manada hacia sus objetivos, distribuyendo entre ellos las distintas funciones de su administración y organización. El Equipo de Dirigentes debe estar integrado, al menos, por un dirigente cada seis niños.
- **EL GRAN CLAMOR:**
Llamado también "El Gran Aullido", ceremonia en la que Lobatos y Lobeznas se agrupan, se reconocen iguales y a través de una serie de gestos y gritos ceremoniales, al igual que los lobos, manifiestan la alegría de estar juntos.
- **ÉNFASIS:**
Visión general del futuro que responde al diagnóstico de la Manada y que procura fortalecer los aspectos positivos, corregir los negativos y orientar las acciones correctoras a realizar durante el ciclo de programa que comienza.
- **JUEGO DEMOCRÁTICO:**
Juegos de simulación en que los niños asumen papeles distintos según el ambiente que se simula y cuyo fin principal es manifestar la voluntad de la mayoría sobre las actividades que se desea desarrollar durante un ciclo de programa.
- **LEY DE LA MANADA:**
Instrumento educativo mediante el cual se expresan de manera comprensible para los niños los valores del proyecto educativo scout que pueden ser entendidos y vividos a su edad. Los niños se adhieren a la Ley a través de su Promesa.
- **LOBATO Y LOBEZNA:**
Miembro juvenil miembro de la Rama de Lobato en el Movimiento Scout, que tiene entre 7 y 10 años.



Scouts
del **Perú**