

DÍA 19

▪ VELADA DE CONOCIMIENTO

El guión a seguir será el siguiente:

- Canción o danza
- La paella: se colocan en círculo todos los lobatos. Un jefe les dice que entre todos van a hacer una paella. Uno por uno van diciendo el ingrediente que van a echar (valen todos menos el arroz y el agua). Tras la primera ronda todos van repitiendo la siguiente frase: "Me llamo _____ (dicen su nombre) y por la mañana al levantarme lo primero que hago es lavarme _____ (el ingrediente de la paella que dijeron).
- La cacerola: los jugadores (dos o tres) están sentados en el medio del círculo provistos de un pito, un cubierto y un plato. Un jefe dirige el juego de la siguiente manera: si nombra algo comestible tocan el pito, si dice algo muy grande tocan el plato con el cubierto y si dice algo muy pequeño se levantan y se vuelven a sentar.
- Dinámica de conocimiento: los lobatos están todos de pie y se les van dando a elegir parejas de palabras para que opten por una de las dos. Por ejemplo si el jefe dice: "mar o montaña", los lobatos que prefieran el mar se pondrán a un lado y los que prefieran la montaña al otro. Las parejas de palabras son las siguientes:
 - Mar-montaña
 - Azul-amarillo
 - Nesquik-ColaCao
 - Lluvia-sol
 - Dormir al raso-dormir en tienda
 - Rubio-moreno
 - Pedo-eructo
 - Lentejas-sopa de espárragos
 - Picachu-subarbu
 - Mate-conocimiento del medio
 - ET-Indiana Jones
 - Dolor de cabeza-escayolada la mano
 - Bañador entero-bikini o slip
 - Sirenita-La Bella y la Bestia
- Canción o danza
- El agua milagrosa: es una broma que se introduce diciendo: "Hemos traído una jarra de agua de la fuente milagrosa de Lourdes y necesitamos dos voluntarios que quieran probar la efectividad de

dicha agua, además esta agua desarrolla la memoria haciendo que muchos alumnos aprueben los exámenes sin a penas estudiar". Una vez que se han ofrecido los voluntarios, se les da a probar un vaso de agua de la jarra (que no debe ser transparente) y en cuyo interior hay un calcetín limpio. Cuando se han bebido el agua se les hacen varias preguntas: ¿Sentís algo extraño? ¿Creéis que tenéis más memoria?...

- Mimo: tres o cuatro voluntarios se salen fuera y un jefe representa una breve historia sólo con mímica. Cuando entra el primero, se representa la historia ante él. Sin decirle nada, deberá hacerle lo mismo al segundo y así sucesivamente. Luego cada uno cuenta lo que ha entendido empezando por el último.

La historia a representar será la siguiente: "Hoy me he levantado a las ocho, he desayunado y he hecho caquitas. Luego me he lavado la cara, me he vestido y me he ido en coche al cole. ¡Ostras, se me ha olvidado la pañoleta, los jefes se van a enfadar! Al subir al autobús se da cuenta de que no se ha tomado la biodramina y se va a marear...

- El mundo al revés: consiste en hacer lo contrario de lo que diga el jefe que dirige el juego. Por ejemplo: si dice correr, deben hacer lo contrario (pararse). El último que lo haga queda eliminado hasta que quede un ganador.

Las palabras serán las siguientes: levantarse, mirar a la derecha, dar media vuelta, pata coja con la izquierda, levantar el brazo derecho, sacar la lengua, agacharse, ponerse a cuatro patas, reir, sonarse, coger la mano del que tienen a la derecha, guiñar el ojo derecho,...

- El sueño: se pide un voluntario que se aleja para no oír nada. El jefe explica que van a hacer creer al voluntario que la noche pasada él ha tenido un sueño que debe adivinar haciendo preguntas al resto que sólo serán contestadas con si/no. Se responderá si cuando la pregunta acabe en vocal y no cuando termine en consonante.

DÍA 20

CONSTRUCCIONES I

Poteros: se construirán con cañas unidas con pita. Para cada uno se necesitan cinco cortas y dos largas. Además se pondrán ganchos para colgar las cosas que tengan asa.

Nombres para las seisenas: se llevarán desde Valencia tablas de madera para que cada seisena pinte con tempera su nombre y lo ponga al lado de su tienda (como ideas se les darán los siguientes nombres: Dragones Fafnir, Lobos Fenir, Villa-Odín de arriba/abajo, PecaThor de la Torre, Sween-Port, Olaf-fuente de la Sierra, Walkirias Sagradas,...)

Valla: se rodeará la campa de los lobatos con una valla de pita y palos.

JUEGO DE PISTAS

Los lobatos se dividirán en cuatro equipos de manera que hay 4 recorridos de 4 colores: verde, azul, rojo y amarillo. Durante el recorrido los lobatos deberán hacer 5 pruebas y una final todos juntos. Las pruebas son las siguientes:

1. Memori: se trata de un memori que lleva las caras del kraal de lobatos. Jugarán una partida contra un jefe.
2. Jeroglífico: se encontrarán un sobre en el que hay un texto escrito en clave y que deben descifrar (esta prueba la hacen solos).
3. Culebrón cooperativo: cuando el equipo llega hay un trozo de papel continuo enrollado del que solo pueden leer la última frase escrita y deben escribir diez líneas continuando la historia (prueba con jefe).
4. Coger animales vivos: encontrarán junto al sobre un bote en el que deben meter 3 bichos vivos que encuentren (prueba solos).
5. Quien es quien: en el sobre de esta prueba encontrarán fotos de pequeños del kraal de lobatos y deben averiguar quién es cada uno (prueba solos).
6. Prueba final: durante todo el juego un jefe irá de reportero con una grabadora grabando las voces de los lobatos. En esta prueba todos juntos deben averiguar de quienes son las voces que escuchan.

Durante todo el juego los jefes iremos cambiando de pruebas disfrazados cada vez de manera diferente.

JUEGO NOCTURNO

Para el juego los lobatos se dividirán en tres grupos:

Vikingos: amarillo

Jabalís: rojo

Culebras: verde

Los jefes seremos dioses en el juego de manera que podemos sobre los tres grupos a la hora de pillar. Los vikingos pillarán a los jabalís, los jabalís a las culebras y las culebras a los vikingos.

Cada grupo llevará colocado en la linterna un trozo de papel celofán del color que le haya tocado y 5 tiras de cinta de ese mismo color a modo de vidas. El objetivo del juego es conseguir el mayor número de cintas del grupo al que tienes que pillar.

Hay un jefe en medio del campo de juego que cuando pita encienden las linternas, si vuelve a pitar las apagan y solo las encienden si vuelve a pitar.

Cuando se pilla a alguien se le quita la cinta y se le lleva a la base donde debe permanecer haciendo cadena hasta que alguien de su equipo le salve.

Si un lobato se queda sin vidas debe acudir a un dios para conseguir nueva vida, cada dios les hará una prueba diferente relacionada con su nombre:

Vicente: Thor (dios de la guerra)

Gracia: Norna (diosa de la belleza)

Salva: Odín (dios de la inteligencia)

Pilar: Erka (diosa de la risa)

Vanessa: Sharka (diosa de la fortuna)

Elisa: Olimpia (diosa del deporte)

I ta: Xena (diosa de la música)

Si un lobato se equivoca y por error pilla a alguien de otro grupo le debe dar una vida (por ejemplo sin un jabalí pilla a un vikingo el vikingo se lleva la vida).

DÍA 21

CONSTRUCCIONES II

Totem: los lobatos pintarán el palo del totem con pintura plástica y pinceles. Luego con ayuda de los jefes le pondrán la cabeza de vikingo arriba y lo pondrán en el centro.

Puerta del poblado: se colgará una pancarta con el nombre del pueblo (la trae Cristina Ribera como pista) y a los dos lados de la puerta se elaborará un PH con pita.

OLIMPIADAS I:

Para las olimpiadas los lobatos formarán 8 equipos y los partidos serán los siguientes:

Indiaca: 2 equipos (15 min)

Fútbol con pañuelo: 2 equipos (15min)

Consiste en jugar al fútbol con un pañuelo colgado detrás a modo de cola. El balón no debe tocar el suelo sino que se debe pasar por el aire de un jugador a otro. El balón pasa al equipo contrario cuando se cae o le quitan el pañuelo al que lo lleva. Para meter gol hay que meter el balón en la palangana del equipo contrario.

Fútbol con cuatro porterías: 4 equipos (30 min)

En lugar de haber dos porterías hay cuatro formando un cuadrado y en lugar de un balón hay dos. El balón se puede meter en cualquier portería que no sea la tuya.

Beisbol: se jugará al final todos juntos.

TALLERES Y DISFRACES

1. Brazaletes y espinilleras: los brazaletes se confeccionarán con macarrones unidos mediante goma elástica (paralelos al brazo). Las espinilleras con trozos de tela agujereados por los que se pasa hilo de palomar (como los cordones de una zapatilla). Duración: 20 min.
2. Instrumentos musicales: cada niño llenará un globo grande con arroz y en la parte de arriba atará un pedazo de goma elástica que servirá para atarlo a la muñeca. Al mover los brazos suena el arroz. Duración: 20 min.
3. Gastronomía: se harán pastelitos con la base de pasta de mantequilla con galletas, crema de queso y mermelada de arándanos. Duración: 40 min.

JUEGO DE TABLERO

Organización: para este juego los lobatos se dividen en dos bandos y cada uno de ellos tiene dos ciudades: una más grande e importante y otra más pequeña.

Objetivo: que cada bando conquiste las dos ciudades del bando contrario. Para ello deben introducir una de sus fichas (cada ciudad tiene 3 fichas; las de la ciudad grande llevarán un 100 y las de la pequeña un 50) por la casilla que corresponda a la puerta de dicha ciudad, habiendo conseguido previamente las llaves (ciudad principal=2 llaves y la pequeña=1 llave).

Llaves: son quesitos similares a los del trivial donde cada sector corresponde a un tema representado por un color. Los temas son los siguientes:

- Amarillo: tema lobatos. Corresponde en el tablero a las casillas del bosque.
- Gris: tema cotilleos. Corresponde a las casillas de las montañas.
- Azul: tema historia. Corresponde a las casillas del río.
- Rojo: tema geografía. Corresponde a las casillas del lago.
- Verde: tema ciencias. Corresponde a las casillas del desfiladero.
- Oliva: tema deportes. Corresponde a las casillas de la llanura.

¿Cómo se consiguen las llaves?: respondiendo correctamente a una pregunta de cada color.

¿Como moverse por el tablero?: el dado está numerado con un 1, dos 2, dos 3 y un 4. Acierten o no la pregunta le tocará tirar al otro equipo.

Cuando se tira el dado el equipo elige cual de sus 6 fichas mover (solo se puede mover una por turno) dependiendo del color en el que les interese caer.

Las fichas solo se pueden mover en horizontal y en vertical.

¿Cómo defender tus ciudades?: cuando una ficha contraria se acerca hay que situarse bien en la misma casilla o en las contiguas de manera que se realiza una prueba a modo de batalla entre los dos bandos. El que pierde, pierde esa ficha. El número de competidores en las pruebas será:

- Fichas de 100: 4 chicos y 4 chicas
- Fichas de 50: 2 chicos y dos chicas

PREGUNTAS

AMARILLO – LOBATOS – BOSQUE

1. Recitar la oración del lobato.
2. Decir 5 pistas de Baloo: artista, intérprete, socorrista, amigo de los animales, cocinero, periodista y mayordomo.
3. Decir 5 pistas de Darzee: acampador, buen comprador, artesano, ecologista, arquitecto y explorador.
4. Decir 5 pistas del Hermano lobo: guía, mensajero, juglar del Señor, David, monaguillo, Samuel y lector.
5. Decir 5 pistas de Kotick: duende, narrador, payaso, entrevistador, músico, secretario y coleccionista.
6. Decir 5 pistas de Bagheera: entrenador, saltimbanqui, nadador, observador y malabarista.

7. ¿Quién es amigo de todos?: Baloo.
8. ¿Puede un lobato conseguir 3 huellas?: No.
9. ¿Cuáles son los 5 territorios?: Baloo, Darzee, Hermano lobo, Kotick y Bagheera.
10. ¿Cuáles son los 5 colores de los territorios?: Rojo, azul, blanco, verde y amarillo.
11. ¿Cómo se llaman los lobatos nuevos?: Pietiernos.
12. ¿Quién es el patrón de los lobatos?: San Francisco de Asís.
13. ¿Quién es el patrón de los scouts?: San Jorge.
14. ¿A qué territorio corresponde el color verde?: Kotick.
15. ¿Cuántas veces en la vida de un lobato se hace el Gran Clamor en su honor?: Cuando entra en la manada y cuando pasa de rama.

AZUL - HISTORIA - RÍO

1. ¿Cómo se llamaba España en los tiempos del Imperio romano?: Hispania.
2. ¿En qué año se descubrió América?: 1492.
3. Nombre de las tres carabelas: Sta María, La Pinta y La Niña.
4. ¿Cómo se llama el hijo del Rey?: Felipe.
5. ¿Cómo se llama el hijo de los Duques de Palma de Mallorca?: Juan Valentín de todos los Santos.
6. ¿Cómo se llamaba el dios vikingo de la guerra?: Thor.
7. ¿Cómo se llamaba el anterior presidente del gobierno? Felipe González.
8. ¿Cuál es la ciudad más antigua del mundo? Jerusalén, Toledo o Jericó: Jericó.
9. ¿Quiénes construyeron los acueductos?: Los romanos.
10. ¿Quiénes construyeron la Mezquita de Córdoba?: Los musulmanes.
11. ¿A qué periodo Cretácico pertenece el Tyranosaurius Rex?: Jurásico.
12. ¿En qué año nació Jesucristo?: Año cero.
13. ¿Qué mar era conocido por los romanos como Mare Nostrum?: Mar Mediterráneo.
14. ¿Qué edificio es la residencia oficial del Presidente de los Estados Unidos?: La casa Blanca.
15. ¿Qué edificio es la residencia oficial de Jose María Aznar?: El Palacio de la Moncloa.

ROJO - GEOGRAFÍA - LAGO

1. ¿Cuál es la capital de Irlanda: Berlín, Dublín o Hamelin?: Dublín.
2. ¿Cuál es el desierto más grande del mundo?: El Sahara.

3. ¿Qué comunidad autónoma es menor: Baleares o Canarias?: Baleares.
4. ¿En qué continente se encuentra, muy apropiadamente, el Mar Amarillo?: Asia.
5. ¿Podrías vivir en la cima del monte Everest?: No.
6. ¿Cuáles son los dos países más cercanos a Barcelona?: Francia y Mónaco.
7. ¿De qué país es Gibraltar una colonia?: Gran Bretaña.
8. ¿Qué es Manhattan: una isla, una ciudad o un pueblo?: Una isla.
9. ¿Qué país es conocido por sus zuecos y molinos de viento?: Holanda.
10. ¿Qué río fluye a lo largo de Egipto?: El Nilo.
11. ¿Qué ciudad visitamos para ver el Muro de las lamentaciones: Bombay, Madrid o Jerusalén?: Jerusalén.
12. ¿Qué dos países separan los montes Pirineos?: Francia y España.
13. ¿Cuál es la capital de Navarra?: Pamplona.
14. ¿Qué dos continentes están separados por el estrecho de Gibraltar?: África y España.
15. ¿De qué país es la bandera blanca con un círculo rojo en el centro?: Japón.

VERDE - CIENCIAS - DESFILADERO

1. ¿Quién inventó la bombilla?: Tomas Edison.
2. ¿Quién inventó el teléfono?: Graham Bell.
3. ¿De qué ave son las plumas de un edredón auténtico?: De pato.
4. ¿De qué se alimentan las sanguijuelas?: De sangre.
5. ¿A cuál de estos animales se parece el chacal: lobo, hiena o perro?: Lobo.
6. ¿Qué tipo de animal es una barracuda?: Un pez.
7. ¿Cuántas patas tiene una garrapata?: Ocho.
8. ¿Qué planta se agrupa en cabezas?: El ajo.
9. ¿De qué color es el pico de un mirlo blanco?: Amarillo.
10. ¿Para qué usan los elefantes sus orejas además de para espantar a las moscas?: Para oír.
11. ¿Cómo hay que agarrar a un pollo para matarlo?: Vivo.
12. ¿Cuáles son los últimos dientes en aparecer?: Los postizos.
13. Hay 4 moscas en una mesa, de un manotazo mato 1. ¿Cuántas quedan?: La muerta, las demás se fueron volando.
14. ¿Cuántos animales de cada especie llevó Moisés en el Arca?: Ninguno, fue Noé.
15. ¿Cómo matarías a un elefante amarillo?: Tonto, no hay elefantes amarillos.

GRIS - COTILLEOS - MONTAÑAS

1. ¿Quién es el gran jefe de todos los jefes del grupo?: Guille.
2. ¿Qué 2 lobatos hicieron un flotador?: Julia y Begoña.
3. ¿Quién perdió el aparato en el campamento de Navidad?: Carlota.
4. ¿Cuántos años tienen Elisa, I ta y Salva?: 21.
5. ¿Qué tres jefes tienen 1 hermano en la ruta?: Pablo Elisa y Vicente.
6. Nombra todas las cazas que se han hecho este año: La caza de las galaxias, chinos, tarzánjeros y pitufos.
7. ¿Qué dos lobatos fueron los últimos en hacer la promesa?: Adrián y Ernesto.
8. ¿Qué jefe de lobatos ha pertenecido a más de un grupo scout?: Vicente.
9. ¿Cuántos hijos tienen Rocio Carrasco y Antonio David?: 2.
10. ¿Cómo se llama la mujer de Jose María Aznar?: Ana Botella.
11. ¿Cómo se llama el león de Jesulín?: Currupipi.
12. ¿Quién es el marido de Eugenia Martínez de Irujo?: Francisco Rivera.
13. ¿Quién es el presentador de Tombola?: Ximo Rovira.
14. ¿Cuántos pokemon hay?: 150.
15. ¿Quién es la presentadora más chachi y superguay de "Con mucha marcha"?: Leticia Sabater.

OLIVA - DEPORTES - LLANURA

1. ¿Qué jugador de Brasil ganó 3 mundiales seguidos de fútbol?: Pelé.
2. ¿Qué deporte asociarías con la Copa Davis?: Tenis.
3. ¿Cuántas personas pueden jugar al solitario?: 1.
4. ¿Quién es actual campeón mundial de 500 cc de motociclismo?: Alex Crivillé.
5. ¿Quién es el actual subcampeón del campeonato de selecciones nacionales de fútbol de Europa?: Italia.
6. ¿De qué deporte es profesional el Duque de Palma de Mallorca?: Balonmano.
7. ¿En qué deporte destaca Niurka Montalbo?: Atletismo.
8. ¿En qué equipo italiano jugará la próxima temporada Claudio López?: La Lazio.
9. ¿Cuántos bolos hay en una partida de bolos?: 15.
10. ¿Dónde se van a celebrar las olimpiadas del 2002?: En Sidney.
11. ¿Qué equipo ha ganado la copa del Rey de fútbol?: El Español.
12. ¿Quién gano 5 tours seguidos?: Miguel Indurain.
13. Di 3 estilos de natación.

14. ¿Con qué deporte relacionas a Michael Jordan?: Baloncesto.
15. ¿Cuántos minutos dura el tiempo reglamentario de un partido de fútbol?
90.

PRUEBAS (innovadoras)

Equipo de 100: 4 chicos y 4 chicas.

Equipo de 50: 2 chicos y 2 chicas.

100-50

EL PAÑUELO CON ESTERILLAS: Los dos equipos se numeran. El jefe de juego coloca en el medio dos esterillas enrolladas y atadas con sus gomas de pie. Cuando dice un número los participantes que lo tengan salen corriendo, pegan una patada a la esterilla del equipo contrario y rápidamente cogen la esterilla de su equipo que en ese momento estará volando gracias a la patada que le ha dado el contrario. Lo coge y lo coloca en su sitio original de pie y sin que se caiga al suelo y luego vuelve a su equipo. Gana el equipo que elimina al contrario.

EL PAÑUELO CON BALÓN: Los dos equipos se numeran. El jefe de juego coloca una pelota en el medio. Cuando dice un número los participantes que lo tengan tendrán que meter un gol donde está el equipo contrario. Si la pelota entra entre los jugadores del equipo contrario, es gol. Gana el equipo que mete antes 4 goles. También se puede decir más de un número para que salgan varios y se tengan que pasar.

PASAR EL MENSAJE A GRITOS: En un rectángulo largo pero no muy ancho se meten los del equipo de 50. Uno del equipo de 100 se pondrá en uno de los lados del rectángulo. Y el resto en el otro. Entonces se le dice un mensaje a la parte más numerosa del que hemos separado, que tendrán que decir (mejor gritar) a su otra parte del equipo que está enfrente. El primer equipo que estaba en el centro, lo que tienen que hacer es que los otros no se enteren... ¡¡GRITANDO!!!. Si al cabo de 1 minuto ha recibido el mensaje ganan los del equipo 100 y si no lo han conseguido ganan los del equipo 50.

PELEA DE CANGREJOS: Un contrincante de cada equipo se coloca a "4 patas" con sus dos manos y sus dos pies, sin tocar el suelo con ninguna otra parte del cuerpo. El juego consiste en tratar de hacer que el oponente toque el suelo con una parte de su cuerpo, golpeándole los brazos con las manos para que pierda el equilibrio. Así hasta que se elimine un equipo entero.

PELEA DE GALLOS: Un contrincante de cada equipo se coloca en cuclillas (con las piernas dobladas, sin colocarse de rodillas), uno frente al otro. El juego consiste en tratar de tirar al contrincante, empujándolo con las manos, sin pararse ni golpear con los puños. Así hasta que se elimine un equipo entero.

PELEA DE PAÑOLETAS A CABALLITO: Cada vez competirán 2 caballitos. El jinete llevará una pañoleta en la espalda. Si te la quitan o te caes quedas eliminado junto con tu caballo. Así hasta que se elimine un equipo completo.

50-50/100-100

CARRERAS DE LAGARTOS: Los jugadores de cada equipo se sitúan en hileras cogidos por la cintura. A la señal de comienzo los últimos de cada equipo han de ponerse a la cabeza de su hilera, arrastrándose entre las piernas de sus compañeros. Cuando se pongan de pie, gritarán "ya" para que salga el siguiente jugador, que es siempre el que queda el último. Gana el equipo que primero finaliza un recorrido determinado, o aquel cuyos miembros hayan pasado antes.

LA CINTA TRANSPORTADORA: Se hacen dos equipos y cada uno de ellos formará dos hileras una en frente de la otra. Cada jugador de una hilera entrelaza fuertemente sus brazos con el jugador que tiene en frente de la otra hilera, formando entre todos la cinta transportadora. Ahora uno a uno comenzando por el último se echan en la cinta y deben llegar hasta el final. Gana el equipo que antes consigue que todos sus miembros pasen por la cinta.

LAS BOLAS DE PAPEL: Se hacen 24 bolas de papel enrollando hojas de periódico con cinta Mc Guiver y se traza una línea que divida los dos campos.

Luego se les da 12 bolas a cada equipo y durante 2 minutos deben tirar las máximas posibles al otro campo. Pierde el equipo que más bolas tiene en su campo al finalizar los 2 minutos.

LA TRAVESÍA DEL RÍO: Se traza un río en el suelo y uno a uno y con dos piedras deben pasar todos a la otra orilla. El que meta un pie en el agua tiene que volver a empezar.

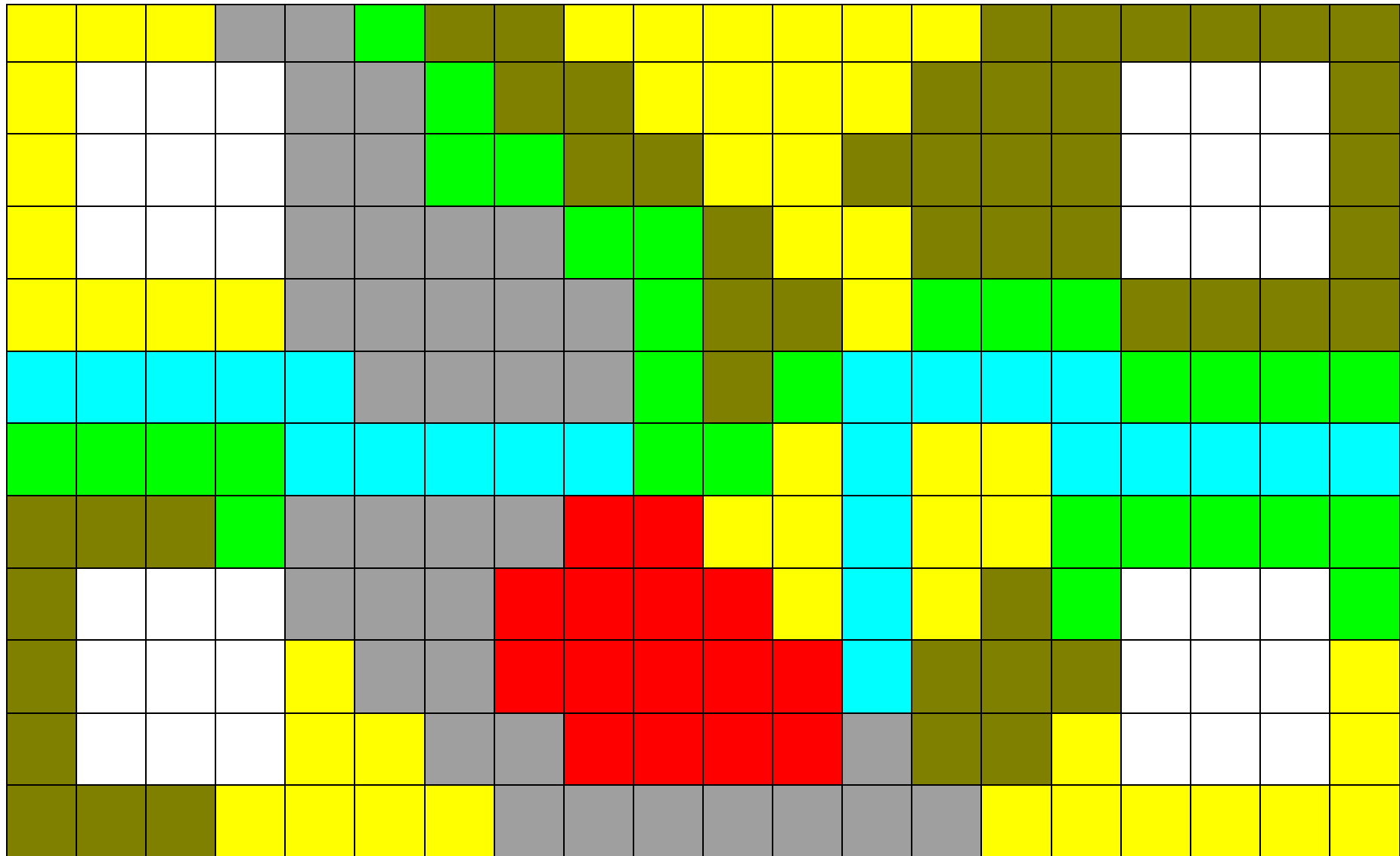
RELEVOS: Por parejas con las piernas atadas con pita.

RELEVOS: Ida a la pata coja y vuelta de espaldas y a 4 patas.

RELEVOS: Ida de espaldas, dar 5 vueltas con el dedo tacando en el suelo y volver.

MOROS Y CRISTIANOS: Se colocan los dos equipos en fila uno en frente del otro a una distancia de 10 metros. Sale uno de cualquier equipo y va acariciando las palmas de las manos del equipo contrario y cuando quiere golpea la de alguno y sale corriendo para no ser pillado por éste. Si le pillan se elimina y si no se elimina el otro. En el turno siguiente saldrá uno del otro equipo. Así hasta que se elimine un equipo.

MATERIAL: - periódicos y cinta Mc Guiver (para 24 bolas de papel)
 - pita
 - 4 piedras medianas
 - 2 esterillas
 - 1 balón



ACTIVIDAD DE FÉ

Para empezar la actividad los lobatos de 3ª etapa escenificarán la "Parábola del Buen Samaritano" (el texto se les habrá dado previamente en el tiempo libre para que la preparen). Se elige esta parábola para motivar el compañerismo entre ellos durante el volante.

Una vez terminada la obrita cada seisena tendrá un papel con la misma parábola hecha con viñetas, pero las viñetas están en blanco, sin colorear y sin textos. Ellos deberán rellenarlas en base a la obra de la 3ª etapa.

Para terminar la actividad se tumbarán en las esterillas mirando las estrellas y con música de fondo los jefes les leeremos una historia.

DÍA 22

MOTIVACIÓN

A lo largo del día los lobatos deben descubrir dos cosas:

- nos van a atacar 8 vándalos: les colocaremos en las mochilas pedacitos de cuerpos que reunidos forman 8.
- nos van a atacar por el río: en la zona de baño colocaremos una botella con corcho que llevará un mensaje dentro para el espía vándalo pero ellos lo encontrarán antes que el espía. En el mensaje pondrá que van a atacar por el río.

PREVELADA

Se preparará la actuación que deben hacer al día siguiente en la velada de grupo en la que tienen que representar dos temas:

- que los vándalos nos atacarán por el río: lo representarán mediante una obra en la que se representa una historia con telas de colores que representan varias cosas.
- que nos atacarán 8: esto lo representarán mediante una danza en la que utilizarán los globos musicales que se hicieron en los talleres.

Para las dos actuaciones los lobatos irán maquillados.

DÍA 24

OLIMPIADAS II

Se realizarán tres juegos jugando a la vez todos los equipos de la anterior y cuando se puntúe a algún lobato por ganar el punto se lo lleva todo su equipo. Los juegos serán los siguientes:

1. Hundir la flota: se pone un dobletecho en el centro del campo de manera que no se ven de un equipo a otro. En cada lado los lobatos se sentarán en el suelo separados pero donde ellos quieran. Cuando le toca a un equipo, el jefe se acerca al que va a tirar con una palangana llena de pasteta de harina y agua. La pasteta se tira al otro lado del dobletecho y si manchas a alguien lo has eliminado.
2. Jarras y barro: se trata de hacer preguntas a los diferentes equipos y si la fallan se les tira una jarra de barro.
3. Pescador con mermelada: se juega al pescador normal pero los extremos se manchan las manos con mermelada.

TARDE MEDI OAMBIENTAL

Durante la misma se realizarán cuatro talleres:

1. Incendios: se trata de un pequeño juego para concienciar al lobato sobre el problema de que hayan tantos incendios. Se dividen los lobatos en 3 grupos:
 - árboles
 - fuego
 - lluviaDinámica: se ponen en el suelo tantas hojas de periódico como árboles haya y encima se colocan ellos. Las hojas de periódico simbolizan la tierra. Primero viene el incendio (los que son fuego pasan y se llevan a los que son árboles), luego viene la lluvia y se lleva los periódicos. Se reflexiona sobre las consecuencias de un incendio.
2. Tabaco: cada grupo montará un aparato respiratorio artificial (con unas perillas, un tubo de sonda que representa la traquea y un trozo de algodón como pulmón) al cual se acoplará un cigarro sin boquilla que dejará el algodón del aparato de color amarillo-negro. Se reflexiona sobre las consecuencias del tabaco.

3. Pañuelo con plantas: se juega al pañuelo normal pero en lugar de pañuelo se ponen una serie de plantas en el centro y tienen que ir a coger la que dice el jefe que dice los números.
4. Contaminación de los ríos:

CRISTINA LA SARDINA

MATERIAL:

- Garrafa de solán de cabras de 5 litros partida por la mitad.
- Esponja con forma de pez, hilo y algo de peso (piedra).
- 7 vasitos de plástico.
- Tierra negra.
- Pan rallado (o azúcar moreno).
- Papelitos.
- Detergente líquido.
- 10 tarjetas.
- Témpera roja y verde.
- Aceite

PREVIO: Antes de comenzar se introduce la esponja con algo de peso para que no flote en la garrafa llena de agua. Se reparten las diez tarjetas y se preparan los vasitos que numeraremos del 1 al 7 así: tierra en el 1, pan rallado en el 2, aceite en el 3, papelitos en el 4, agua jabonosa con espuma en el 5, témpera roja disuelta en agua en el 6 y témpera verde disuelta en agua en el 7.

DESARROLLO: Presenta a Cristina la sardina. Diles que ella ha nacido en un arroyo protegido de aguas claras, en una reserva natural o en un Parque Nacional, pero que quiere conocer el mundo y se prepara a viajar siguiendo la corriente del río. Ahora se irán leyendo por orden las 8 primeras tarjetas y se irán echando por orden los contenidos de los 7 vasos. Es importante que se imaginen lo que se va leyendo.

Después de esto saca a Cristina (la esponja estará manchada). Discute el cambio de apariencia del agua y de Cristina (Cristina parece muerta). Para finalizar leer las tarjetas 9 y 10 y discutir qué podemos hacer nosotros para conservar los ríos.

TARJETAS:

1. Imagínate un río muy limpio, que recorre un área natural protegida. En ese río vive Cristina, la sardina. ¿Cómo está Cristina?

Cristina ha vivido en este trecho del río toda su vida, pero ahora ella va a emprender una aventura, un viaje siguiendo la corriente del río.

2. Cristina nada por tierras agrícolas. Atraviesa unas tierras recién aradas. Comienza a llover y parte del suelo se erisiona y cae al río. *Agregar vasito 1. ¿Cómo está Cristina?*
3. Cristina se acerca a un pueblo. Algunos fertilizantes de los cultivos de las granjas se disuelven con la lluvia y caen al río. *Agregar vasito 2. El fertilizante hizo crecer las plantas acuáticas muy pronto y en abundancia. Como no pudieron obtener todos los nutrientes necesarios, murieron y están empezando a descomponerse. La descomposición está utilizando el oxígeno que necesita Cristina. ¿Cómo está Cristina?*
4. Cristina nada por debajo del puente de una carretera. Algunos coches que lo atraviesan sueltan aceite y al llover éste cae al río. *Agregar vasito 3. ¿Cómo está Cristina?*
5. Cristina sigue nadando y pasa por otro pueblo. La gente ha lanzado su basura al río. *Agregar vasito 4. ¿Cómo está Cristina?*
6. Varias fábricas están situadas a la orilla del río, aguas abajo del pueblo. Estas fábricas descargan sus desechos al río. *Agregar vasito 5. ¿Cómo está Cristina?*
7. Muchas casas están situadas cerca de las fábricas y sus cloacas desembocan en el río. *Agregar vasito 6. ¿Cómo está Cristina?*
8. Finalmente Cristina pasa por un botadero de basura situado a la orilla del río. Hay muchos barriles oxidados que contienen productos químicos muy tóxicos: pintura, trementina, ácidos, barnices. Los barriles oxidados gotean continuamente estos venenos y la lluvia los arrastra hasta el río. *Agregar vasito 7. ¿Cómo está Cristina?*
9. El río en el que viaja Cristina llega hasta un embalse, el cual surte de agua a la ciudad donde vivimos. *¿Cómo nos sentimos nosotros?*
10. Al finalizar su viaje, Cristina queda atrapada en las redes de un pescador y va a parar al mercado. Alguno de nosotros la compra y prepara el almuerzo con ella. *¿Cómo nos sentimos?*

VELADA CONCURSO

Se trata de un concurso para elegir a "Miss y Mister Hoyos del Espino 2000".

Los concursantes serán 7 chicas representantes de las siete seisenas y siete chicos. Cada seisena elegirá a sus concursantes.

Para las votaciones hay un aplausímetro y las pruebas del concurso serán las siguientes:

1. Adivinanzas: dichas por el público.
2. Baile con el kraal: el público votará.
3. Adivinar la gente detrás de un panel: se colocará público detrás.
4. Declaración de amor: el público elige a quien debe declararse y vota.
5. Cantar una canción por trozos: el primero que se quede sin saber la letra pierde. Participarán con su seisena.
6. Objetos-usos: se trata de enseñarles un objeto y ellos le den usos hasta que uno no sepa decir más. También participan con su seisena.
7. Comer-oler-tocar: se trata de adivinar con los ojos vendados lo que te den para comer, oler y tocar.
8. Prueba final: "La Manta" (se meten detrás de la manta con ropa de repuesto y parece como que se la van quitando y lo que tiran fuera es la de repuesto).

En cada prueba hay que eliminar un chico y una chica.

Al final a los ganadores se les colocará una banda con su título.

DÍA 26

BINGO VIKINGO

Se juega al bingo normal con un cartón cada dos personas, pero dependiendo de la terminación del número que salga deben hacer una serie de cosas.

Tote sacará los números.

ESTRATEGO

Es un juego de bandos con dos equipos, cada uno con su base y con una cárcel para los dos en el centro y con los siguientes miembros:

- 1 rey : es la figura más importante y está defendido siempre por las catapultas. Debe permanecer oculto hasta que su equipo haya descubierto quien es el otro rey y entonces vaya a retarse con él.
- 3 catapultas : siempre acompañan al rey y siempre matan pero también mueren. Pueden retar al rey.
- 2 caballeros: ganan a los arqueros, guerreros y exploradores
- 3 arqueros: ganan a los guerreros y exploradores
- 4 guerreros: ganan a los exploradores

- 7 exploradores (el resto): siempre mueren y no pueden matar mas que a otro explorador.

Cada lobato llevará un papel con su identificación. Cuando dos se pillan se enseñan el papel y gana el que tenga más estatus. Si se retan dos con el mismo rango juegan a "piedra, papel y tijera". El que ha ganado lleva al pillado a la cárcel.

Para salvarse de la cárcel hace falta que se junten dos lobatos con el mismo rango pero de bandos contrarios, por ejemplo si hay en la cárcel un caballero vikingo y entra otro vándalo se salvan los dos.

En ambas bases hay dos hojas con los nombres de los lobatos del equipo contrario de manera que cuando se retan con alguien y le ven el papel deben acudir allí cuando puedan para apuntar que rango tenía. Irán rellenando la hoja hasta que den con el rey del equipo contrario y entonces ir a por él.

Pueden haber dos finales: que los dos reyes se reten como los demás o que una catapulta mate al rey.

DÍA 27

PRUEBAS A LOS JEFES

Se les dará una serie de material para que cada seisena prepare una prueba por la que luego debemos pasar los jefes.

El material será el siguiente: harina, pita, huevos, espuma de afeitarse, cosas de comida, esponjas, chocolate, mermelada, palanganas, jarras y maquillaje.

HUMOL AMALILLO

Se trata de una gran carrera de obstáculos y pruebas en las que participamos todos a la vez.

Los lobatos participarán con la camiseta amarilla, pintados de chinos y con un dorsal. Habrán dos pancartas de salida y meta y los obstáculos serán los siguientes:

1. Pista americana.
2. Laberinto uniendo árboles con pita.
3. Esquivar las esterillas: los jefes nos colocaremos en una línea con una esterilla en cada mano moviéndolas para que no puedan pasar (dando también algún guantazo que otro).

4. Rebozar croquetas: se les hace pasar por una cadena en la que primero se les da forma de croqueta, luego se les pasa por el huevo (se les moja), luego se rebozan (dan vueltas por el suelo) y luego se les fríe.
5. Elegir entre las tres puertas: habrán tres tiendas viejas juntas que simbolizan las 3 puertas.
 - Puerta 1: tendrá la salida correcta por el final
 - Puerta 2: también tiene salida pero al salir hay un plástico lleno de miel y plumas.
 - Puerta 3: no tiene salida, se les cierra con una bomba fétida dentro.

Al finalizar se dará al ganador un premio "al más guarro" y al que primero llegue.

JUEGO DE FE NOCTURNO

JUEGO NOCTURNO DE FÉ: SAN FRANCISCO Y EL LOBO

- Se motiva con la narración de esta historia del hermano lobo:

Cuando San Francisco vivía en la ciudad de Gubbio, apareció por los alrededores un lobo grandísimo, terrible y feroz. El lobo no sólo devoraba las ovejas que los pastores llevaban a pacer, sino que a menudo atacaba a los hombres. Los habitantes de Gubbio temblaban de miedo, sobre todo cuando el lobo merodeaba por las murallas de la ciudad. Nadie se atrevía ya a salir de la ciudad y ni siquiera de casa. San Francisco, compadecido de aquella pobre gente, decidió salir al encuentro del lobo. Los ciudadanos se lo desaconsejaron:

-¡Por Dios! ¡No vayas! ¡El lobo te devorará!

Pero San Francisco tomó consigo algunos compañeros y, haciendo el signo de la cruz, salió fuera de las murallas confiando en Dios. Después de un trocito de camino los compañeros le abandonaron porque tenían miedo. Pero San Francisco, por el contrario, siguió caminando hacia el lugar donde solía estar escondido el ferocísimo lobo. Los habitantes de Gubbio se subieron a las murallas para ver cómo iba a terminar aquello. Y decían entre ellos:

-El lobo devorará seguramente a nuestro San Francisco.

El lobo, percibiendo todo aquel jaleo, salió de su guarida rechinando los dientes. Estaba tan furioso que dejó caer espumarajos de la boca. Echó a correr hacia San Francisco. Tenía los ojos encendidos de rabia. San Francisco no estaba armado. No tenía ni siquiera un palo. Llevaba los brazos cruzados sobre el pecho. El lobo se paró delante de San Francisco. El santo levantó la mano e hizo la señal de la cruz en dirección al lobo, y luego le dijo con voz decidida:

-¡Ven aquí, hermano lobo! Te ordeno que no hagas daño ya, ni a mí ni a ninguna otra persona.

San Francisco miró al lobo a los ojos. El lobo entonces cerró la boca, metió el rabo entre las patas y se acercó cabizbajo a San Francisco. Y cuando llegó a los pies del santo, se agachó como un perrito.

Entonces el lobo, levantó la pata delantera derecha y la puso en la mano del santo. San Francisco estrechó fuertemente la pata del lobo. Toda la gente aplaudió. Los niños se acercaron al lobo y empezaron a acariciarlo. Desde aquel día el lobo vivió dentro de la ciudad de Gubbio. Entraba en las casas e iba de puerta en puerta. Jugaba gustosamente con los niños. Nadie le molestaba y él no hacía mal a nadie. No se rabiaba ni siquiera cuando los niños, jugando, le tiraban del rabo. Ni siquiera los perros le ladraban.

Pero, cierto día, un grupo de niños, de esos que no respetan la naturaleza y que no quieren a los animales, comenzó a molestar al lobo, tirándole la cola y las orejas y pegándole con palos. El hermano lobo, no pudo resistir más y mordió a uno de los niños. Muchas de las personas que se oponían a que el lobo estuviera en el pueblo estaban cerca, y comenzaron a apedrear al lobo, que tuvo que salir arrancando hacia las colinas para ocultarse. Luego, tomaron al niño y se lo llevaron a San Francisco culpándole de la desgracia. Este tomó al niño, curó sus heridas y salió en busca del lobo. Tenía que encontrarlo antes de que las partidas de campesinos que se habían organizado le dieran muerte al lobo.

- Se forman 4 grupos:

Amigos del lobo: Grupo 1: San Francisco y franciscanos
 Grupo 2: San Bartolomé y franciscanos
Enemigos del lobo: Grupo 3: Alcalde y ciudadanos
 Grupo 4: Alguacil y ciudadanos

- Se trazan 4 caminos distintos que lleven al lobo, que será un oso de peluche o similar, con pistas (cintas fosforescentes de obra atadas a los árboles) y 6 sobres con pruebas. Con cada grupo irán 2 jefes, todos los del grupo deberán llevar una linterna y los enemigos del lobo además llevarán la pañoleta.
- Una vez encontrado y realizado el último sobre que en su interior tendrá una vida para cada uno, los grupos 3 y 4 (enemigos del lobo) se atarán la pañoleta a la cabeza para diferenciarse y ya se podrá comenzar a eliminar. Los amigos del lobo sólo podrán atacar a los enemigos del lobo y viceversa. El ataque se hará iluminando con la linterna y diciendo su nombre.
- Si te eliminan entregas tu vida , pasando ése a tener 2 vidas y buscas a un jefe que te dará otra.
- El objetivo es llevar al lobo al pueblo. Pero esto sólo lo pueden hacer San Francisco, San Bartolomé, el alcalde o el alguacil. El resto (ciudadanos y

franciscanos) deberán protegerlos. Si uno de ellos es eliminado con las manos en la masa el lobo se quedará en ese lugar hasta que alguno de los nombrados anteriormente del otro bando se haga con él.

- Un jefe estará siempre con el lobo (sin jugar) para que se cumplan las reglas y el resto andará por ahí dando vidas a quien no tenga y quitándoselas a quien tenga más de 1.
- Ganará el bando que lleve antes al lobo al pueblo donde finalmente será perdonado.
- Pruebas:

SOBRE 1: DE TODO UN POCO

Debéis demostrar vuestra culturilla cristiana colocando correctamente los números:

- | | |
|--|---|
| 1- El patrón de los lobatos es: | - Isaac |
| 2- El protagonista de Ben-Hur es: | - Guillermo José Chaminade |
| 3- El nombre original de Pedro era: | - los 40 días antes de la Semana Santa |
| 4- Los 4 libros del nuevo testamento son: | - San Francisco de Asís |
| 5- El hijo de Abraham se llamaba: | - Sagrada Trinidad |
| 6- Dios mostró a Moisés las tablas de los: | - el envío del Espíritu Santo sobre los apóstoles |
| 7- En las bodas de Caná María dijo a los criados: | - Charlton Heston |
| 8- El Adviento son las: | - "Haced lo que él os diga" |
| 9- En Pentecostés se conmemora: | - Simón |
| 10- El Padre, el Hijo y el Espíritu Santo forman la: | - Diez mandamientos |
| 11- La Cuaresma son los: | - 4 semanas anteriores a la Navidad |
| 12- El patrón de los marianistas es: | - evangelios, hechos, cartas y apocalipsis |

SOBRE 2: ACCIÓN DE GRACIAS

Lectura:

Fijaos en las aves del cielo; ni siembran ni siegan ni recogen en graneros, y, sin embargo, vuestro Padre celestial las alimenta. ¿No valéis vosotros mucho más que ellas? Y del vestido, ¿por qué os preocupáis? Fijaos cómo crecen los lirios del campo; no se afanan ni hilan; y, sin embargo, os digo que ni Salomón en todo su esplendor se vistió como uno de ellos. Así que no os inquietéis diciendo: "¿Qué comeremos? ¿Qué beberemos? ¿Con qué nos vestiremos?". Pues vuestro padre celestial ya sabe lo que necesitáis. Buscad ante todo el reino de Dios y él os dará lo demás.

Ahora que cada uno diga algo por lo que da gracias a Dios.

SOBRE 3: MISTERIO EN LA ABADÍA DE SAN FELISUCO

Tenéis que resolver el misterio:

En la Abadía de San Felisuco viven 6 personajes: un fraile, el prior, el abad, el cocinero, el jardinero y una doncella. Los inquilinos de la abadía pueden estar en estos momentos juntos o separados, en uno de estos lugares: la azotea, el 2º piso, el 1º piso o la puerta. Nos urge localizarlos para avisarles de que el Obispo les va a hacer una visita inesperada. Pero el único que nos puede dar pistas es el hermano Berengario el bibliotecario que no siente mucha simpatía por ellos, puesto que a pesar de la urgencia de la situación, ha hablado en

clave. Las frases que están a continuación son las respuestas del hermano Berengorio a nuestras preguntas:

1. El fraile en estos momentos duerme más arriba que el prior.
2. El jardinero está entre el cocinero y el abad y no se sabe qué está haciendo con la doncella.
3. El cocinero está más abajo que la doncella.
4. El prior y el abad están juntos estudiando latín.

SOLUCIÓN: Azotea: el fraile
2º Piso: el prior y el abad
1º Piso: el jardinero y la doncella
Puerta: el cocinero

SOBRE 4: MEJORAR EN CASA

EL NIÑO BIEN EDUCADO:

El niño bien educado muy pronto se ha levantado.
Apenas el “Riiiiing” escucha corre rápido a la ducha.
Allí, con cuidado y esmero, se enjabona el cuerpo entero,
así que sale del baño más limpio que el oro en paño.
Antes de ocupar su silla besa a mamá en la mejilla
y con una sonrisa discreta , despliega su servilleta.
Luego se sirve contento y se marcha al colegio.

EL NIÑO MAL EDUCADO:

El niño mal educado, cuando su mamá lo llama,
dice “Voy”, pero luego se queda en la cama.
No se peina ni se lava, lo cual, además de insano es una marranada,
así que siempre va sucio y maloliente, cosa que no agrada a la gente.
No le desea los “buenos días” a ninguno cuando se toma el desayuno
y se sirve como los marranos empringándose las manos.
Total para irse a la escuela sin su hermana Manuela.

¿Con cuál de los dos te identificas más?

Piensa y di qué cosas puedes mejorar en tu vida diaria para parecerte al primero: hacer los deberes, no pelearme, arreglarme la habitación...

SOBRE 5: TODOS SOMOS AMIGOS DE TODOS

Lectura:

No juzguéis, para que Dios no os juzgue; porque Dios os juzgará del mismo modo que vosotros hayáis juzgado a los demás. ¿Cómo es que ves la mota en el ojo de tu hermano y no adviertes la viga que hay en el tuyo? Hipócrita, saca primero la viga de tu ojo y entonces podrás ver pera sacar la mota del ojo de tu hermano.

Y Maestro, ¿cuál es el segundo mandamiento más importante?. Amarás al prójimo como a ti mismo.

Que cada uno piense en silencio las siguientes situaciones:

- Cuando alguien se enfada conmigo me siento...
- Cuando alguien me critica me siento...
- Cuando me dicen un cumplido me siento...
- Cuando me animan me siento...

Ahora que cada uno piense en un lobato al cual hayamos criticado o nos hayamos enfadado con él estos días. Pues mañana cada uno va a estar pendiente de ese lobato y va a animarlo y a ser su amigo.

SOBRE 6: ORACIÓN FINAL

Oración:

ALABADO seas mi Señor,
por el hermano fuego,
por quien iluminas la noche:
es hermoso y alegre, robusto y poderoso.

ALABADO seas mi Señor,
por nuestra materna hermana tierra,
que nos lleva y nos conduce,
y produce la variedad de los frutos
con las flores coloreadas y la hierba.

ALABADO seas mi Señor,
con todas las criaturas,
especialmente por el hermano sol,
por quien has hecho el día y nos iluminas;
es hermoso e irradia con gran esplendor:
es signo de ti, Altísimo.

ALABADO seas mi Señor,
por la hermana luna y las estrellas;
tú las has formado en el cielo,
claras, preciosas y bellas.

ALABADO seas mi Señor,
por el hermano viento,
y por el aire y la nube,
el sereno y todo tiempo,
por lo que das a tus criaturas el sustento.

ALABADO seas mi Señor,
por la hermana agua,
que es muy útil y humilde,
preciosa y casta.

Francisco de Asís.

A partir de ahora los grupos 3 y 4 (enemigos del lobo) os atáis la pañoleta a la cabeza, cogéis todos una tarjeta de vida y ya podéis comenzar a eliminar

a los del bando contrario. Recordad que sólo S. Francisco, S. Bartolomé, el alcalde y el alguacil pueden coger al lobo y que el objetivo es llevarlo al pueblo para que sea juzgado.

MATERIAL:

- 4 bolis (1 por grupo)
- Linternas (todos)
- oso de peluche
- 6 sobres para cada grupo con las 6 pruebas
- 120 tarjetas de vida
- Pañoleta (sólo los enemigos del lobo)
- Cinta roja y blanca de obra

DÍA 28

ACTIVIDAD DE LOS COLORES

Consiste en que los lobatos se evalúen unos a otros una serie de actitudes que consideramos importantes.

Estas actitudes se representan con cinco colores y están muy relacionadas con las áreas:

- Rojo: alegre, ir con todos los lobatos
- Amarillo: participación, activo, andar en el volante y la excursión
- Verde: mejora respecto al resto del año
- Azul: el trabajo con la seisena
- Blanco: bueno, compañerismo

Los lobatos estarán sentados en círculo y en el medio habrán 5 botes de pintura de dedo con los cinco colores que se evalúan. De manera voluntaria y con orden se irán levantando y pintando rallas de colores en los brazos a los demás lobatos explicando porque se las pintan.

DÍA 29

REVISIÓN DEL CAMPAMENTO

Estará dividida en dos partes: la general y la personal.

Para revisar la parte personal hay unas hojas con los nombres de los lobatos y un espacio para escribir sobre cada uno de ellos (también está el kraal).

Para la parte general hay un trozo de papel continuo con un guión de los puntos a revisar que son los siguientes:

- Lugar
- Comida
- Actividades de grupo
- Actividades de rama
- Motivación
- Campamento Volante
- Excursión
- Día del lobato

Para revisar esta parte los lobatos estarán sentados en círculo con el sombrero de vikingos delante de ellos. Punto por punto si les ha parecido bien se pondrán el sombrero y comentarán; luego lo mismo para el que le ha parecido mal.

Por operatividad, se empezará revisando la personal y cuando llevemos la mitad se hará la revisión general del campamento para luego seguir con la otra mitad.